

**ANALISIS USABILITY DARI APLIKASI MEDIA SOSIAL
“SEBANGSA”**

Skripsi



Oleh:

KEVIN SEPTIAN

71130109

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA

2018

**ANALISIS USABILITY DARI APLIKASI MEDIA SOSIAL
“SEBANGSA”**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh:
KEVIN SEPTIAN
71130109

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS USABILITY DARI APLIKASI MEDIA SOSIAL “SEBANGSA”

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Pendidikan Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

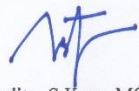


HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : ANALISIS USABILITY DARI APLIKASI MEDIA
SOSIAL "SEBANGSA"
Nama Mahasiswa : KEVIN SEPTIAN
N I M : 71130109
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2017/2018

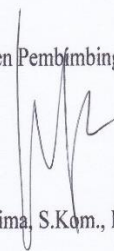
Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 16 Mei 2018

Dosen Pembimbing I



Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

Dosen Pembimbing II



Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS USABILITY DARI APLIKASI MEDIA SOSIAL "SEBANGSA"

Oleh: KEVIN SEPTIAN / 71130109

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 31 Mei 2018

Yogyakarta, 22 Juni 2018
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.
3. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
4. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.

DU TA WACANA

Dekan



(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam Menyelesaikan Pembuatan program dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah menerima banyak bantuan yang berupa bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D. dan Rosa Delima, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan nasihat dan saran serta mengoreksi kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Keluarga terkasih yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Alvin Tanjung Djunaidi, Zefanya Widya Pradana, Alwi, dan teman-teman yang sering memberi bantuan, masukan, dan menemani dalam mengerjakan Tugas Akhir.
4. Claudia Nikita yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan menemani dalam pengerjaan Tugas Akhir.
5. Pihak-Pihak Lain yang Penulis tidak dapat sebutkan satu per satu yang memberikan ilmu dasar, menyediakan sumber informasi, menyediakan fasilitas, dan lain-lain. Sehingga penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Esa atas berkat dan karunianya selama pengerjaan Tugas Akhir sehingga penulis dapat membuat serta menyelesaikan skripsi berjudul “Analisis Usability Dari Media Sosial “Sebangsa”” dengan lancar.

Tugas Akhir merupakan salah satu syarat wajib dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam Program Studi Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan laporan tentang penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat bermanfaat dan menjadi sumber referensi untuk pengembangan selanjutnya.

Penulis menyadari bahwa penelitian dan laporan Tugas Akhir ini belum sempurna dalam berbagai hal. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar penelitian dan laporan ini menjadi lebih baik. Terima kasih.

Yogyakarta, 1 Juni 2018

Penulis

INTISARI

“Sebangsa” merupakan media sosial lokal buatan Indonesia yang masih tergolong baru, didirikan pada tahun 2014. “Sebangsa” berfokus pada bagian komunitas yang memiliki banyak fungsi di dalamnya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai usability dengan cara mengukur user experience dari media sosial “Sebangsa” ditinjau dari usability menurut Jacob Nielsen yaitu berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Penelitian ini menganalisis dari setiap aspek usability pada desain awal media sosial “sebangsa” kemudian berdasarkan hasil analisis peneliti membuat desain baru untuk dilakukan pengujian iterasi ke-2 dan kemudian dilihat apakah pengujian pertama dan iterasi ke-2 mengalami kenaikan dalam nilai di setiap aspek usabilitynya.

Pengujian pada iterasi ke-2 ini menunjukkan bahwa terjadi kenaikan dalam setiap aspek usability. Aspek *learnability* naik dari 61.31% menjadi 82.48%, Aspek *efficiency* naik dari 71% menjadi 88%, Aspek *error* naik dari 93.23% menjadi 98.40%, aspek *memorability* naik dari 73% menjadi 93%, dan aspek *satisfaction* naik dari 51.4% menjadi 84.5%. secara umum penelitian ini berhasil menaikkan nilai usability pada media sosial “Sebangsa”.

Kata Kunci: Sebangsa, usability, *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, *satisfaction*

DAFTAR ISI

ANALISIS USABILITY DARI APLIKASI MEDIA SOSIAL “SEBANGSA” i	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... iii	iii
HALAMAN PERSETUJUAN..... iv	iv
HALAMAN PENGESAHAN Error! Bookmark not defined.	
UCAPAN TERIMA KASIH..... vi	vi
KATA PENGANTAR vii	vii
INTISARI viii	viii
DAFTAR ISI..... ix	ix
DAFTAR TABEL..... xii	xii
DAFTAR GAMBAR xiii	xiii
DAFTAR LAMPIRAN..... xiv	xiv
BAB I..... 1	1
PENDAHULUAN 1	1
1.1. Latar Belakang Masalah..... 1	1
1.2. Perumusan Masalah..... 2	2
1.3. Batasan Penelitian 2	2
1.4. Tujuan Penelitian..... 2	2
1.5. Metode Penelitian..... 3	3
1.6. Sistematika Penulisan..... 5	5
BAB II..... 6	6
TINJAUAN PUSTAKA 6	6
2.1. Tinjauan Pustaka 6	6
2.2. Landasan Teori 7	7
2.2.1. User experience 7	7
2.2.2. Media sosial dan penggunaanya 7	7
2.2.3. Usability..... 12	12
BAB III 18	18
ANALISIS DAN PERANCANGAN 18	18
3.1. Alur Penelitian..... 18	18

3.2. Objek Penelitian Media Sosial “Sebangsa”	19
3.3. Subject Penelitian	23
3.4. Usability Testing dan Kuesioner	24
3.4.1. Perangkat Keras	24
3.4.2. Perangkat Lunak	25
3.4.3. Task.....	25
3.4.4. Kuesioner	27
3.5. Parameter Usability Testing dan Kuesioner	28
3.6. Skenario Uji.....	30
3.7. Analisis Data Iterasi 1	32
3.7.1. Data Efficiency	32
3.7.2. Data Learnability.....	35
3.7.3. Errors.....	38
3.7.4. Memorability.....	39
3.7.5. Data Kuesioner SUS	40
3.8. Perancangan Tampilan Sistem Baru	41
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1. Hasil Tampilan Sebangsa.com	42
4.1.1. Tampilan Halaman Awal	42
4.1.2. Tampilan Halaman Utama	43
4.1.3. Tampilan Pop-up Posting.....	44
4.1.4. Tampilan Halaman Buat Komunitas.....	45
4.1.5. Tampilan Halaman Buat Senggolan	46
4.1.6. Tampilan Halaman Detail Senggolan	47
4.1.7. Tampilan Postingan	48
4.1.8. Tampilan Halaman Pengaturan Profil.....	49
4.2. Hasil Analisis Per Aspek Usability	50
4.2.1. Learnability	50
4.2.2. Efficiency	53
4.2.3. Errors.....	55
4.2.4. Memorability.....	56

4.3. Hasil Analisis Kuesioner SUS Iterasi ke-2	57
4.4. Analisis Hasil Keseluruhan	57
BAB V	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN A0	

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Perhitungan learnability dengan menggunakan binary success	14
Tabel 2. 2. Tabel perhitungan efficiency	15
Tabel 3. 1. Task Completion Rate	32
Tabel 3. 2. Waktu Per Partisipan Dalam Setiap Task (Detik).....	32
Tabel 3. 3. Pengecekan Outlier Pada Tabel Waktu Per Partisipan Dalam Setiap Task ...	33
Tabel 3. 4. Data Waktu Per Partisipan Dalam Setiap Task Setelah Outlier di Buang	33
Tabel 3. 5. Akun Expert.....	34
Tabel 3. 6. Waktu Per Partisipan Dalam Setiap Task (Persen).....	34
Tabel 3. 7. Tabel Penggabungan Task Completion Rate dengan Task Time	34
Tabel 3. 8. Learnability Menggunakan Time on Task Pertama (dalam detik).	35
Tabel 3. 9. Learnability Menggunakan Time on Task Kedua (dalam detik).	36
Tabel 3. 10. Grafik Penurunan Waktu Time on Task.....	36
Tabel 3. 11. Grafik Peningkatan Persentase Waktu Per Task.....	37
Tabel 3. 12. Number of Error.....	38
Tabel 3. 13. Kebenaran Partisipan	38
Tabel 3. 14. Memorability menggunakan level of success.....	39
Tabel 3. 15. Memorability Menggunakan Level of Success Dalam Persen	39
Tabel 3. 16. Perhitungan Kuesioner SUS	40
Tabel 4. 1. Learnability Menggunakan Time on Task Pertama (dalam detik).	50
Tabel 4. 2. Learnability Menggunakan Time on Task kedua (dalam detik).....	51
Tabel 4. 3. Grafik Penurunan Waktu Time on Task.	52
Tabel 4. 4. Grafik Peningkatan Waktu Persentase Per Task.....	52
Tabel 4. 5. Task Completion Rate	53
Tabel 4. 6. Waktu Per Partisipan Dalam Setiap Task Iterasi ke-2 (Detik)	53
Tabel 4. 7. Waktu Per Partisipan Dalam Setiap Task Iterasi Ke-2 (Persen).....	54
Tabel 4. 8. Penggabungan Task Completion Rate dengan Task Time iterasi ke-2	55
Tabel 4. 9. Number of Error Iterasi Ke-2.....	55
Tabel 4. 10. Number of Error Dalam Persen Iterasi Ke-2	56
Tabel 4. 11. Memorability menggunakan level of Success Iterasi Ke-2.	56
Tabel 4. 12. Memorability Menggunakan Level of Success Dalam Persen Iterasi ke-2. .	57
Tabel 4. 13. Perhitungan Kuesioner SUS Iterasi Ke-2	57
Tabel 4. 14. Tabel Peningkatan Nilai Usability Pada Setiap Aspek	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik survey pengguna media sosial di Inggris berdasarkan umur.	9
Gambar 2. 2 Sejarah Sosial Media.....	11
Gambar 3. 1. Alur Penelitian	19
Gambar 3. 2. Halaman Awal Media Sosial “Sebangsa”	19
Gambar 3. 3. Tampilan Halaman Login Media Sosial “Sebangsa”	20
Gambar 3. 4. Beberapa Fitur yang ditawarkan “Sebangsa”	20
Gambar 3. 5. Pembagian Beranda/Linimasa.....	21
Gambar 3. 6. Tab Beranda Kustom	21
Gambar 3. 7. Tampilan Fitur Senggoalan.....	22
Gambar 3. 8. Beberapa Komunitas pada Media Sosial “Sebangsa”	23
Gambar 3. 9. Postingan yang dicari	27
Gambar 3. 10. Kuesioner yang Digunakan.....	28
Gambar 4. 1. Halaman Awal.....	42
Gambar 4. 2. Perubahan Halaman Awal.....	43
Gambar 4. 3. Halaman Utama.....	43
Gambar 4. 4. Perubahan Halaman Utama.....	44
Gambar 4. 5. Tampilan Pop-up Posting.....	44
Gambar 4. 6. Perubahan Tampilan Pop-up Posting.....	44
Gambar 4. 7. Tampilan Pilih Topik.....	45
Gambar 4. 8. Perubahan Tampilan Pilih Topik.....	45
Gambar 4. 9. Tampilan Buat Komunitas.....	45
Gambar 4. 10. Perubahan Tampilan Buat Komunitas.....	46
Gambar 4. 11. Tampilan Popup Waktu.....	46
Gambar 4. 12. Perubahan Tampilan Popup Waktu.....	46
Gambar 4. 13. Tampilan Detail Senggolan.....	47
Gambar 4. 14. Perubahan Tampilan Detail Senggolan.....	47
Gambar 4. 15. Tampilan Dropdown.....	48
Gambar 4. 16. Perubahan Tampilan Dropdown.....	48
Gambar 4. 17. Tampilan Postingan.....	48
Gambar 4. 18. Perubahan Tampilan Postingan.....	49
Gambar 4. 19. Tampilan Edit Profil.....	49
Gambar 4. 20. Perubahan Tampilan Edit Profil.....	50
Gambar 4. 21. Tampilan Inputan Tanggal Lahir.....	50
Gambar 4. 22. Perubahan Tampilan Inputan Tanggal Lahir.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

SOURCE CODE.....	Lampiran A
DATA PARTISIPAN DAN KUESIONER	Lampiran B
KARTU KONSULTASI.....	Lampiran C
FORM REVISI	Lampiran D

©UKDW

INTISARI

“Sebangsa” merupakan media sosial lokal buatan Indonesia yang masih tergolong baru, didirikan pada tahun 2014. “Sebangsa” berfokus pada bagian komunitas yang memiliki banyak fungsi di dalamnya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai usability dengan cara mengukur user experience dari media sosial “Sebangsa” ditinjau dari usability menurut Jacob Nielsen yaitu berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Penelitian ini menganalisis dari setiap aspek usability pada desain awal media sosial “sebangsa” kemudian berdasarkan hasil analisis peneliti membuat desain baru untuk dilakukan pengujian iterasi ke-2 dan kemudian dilihat apakah pengujian pertama dan iterasi ke-2 mengalami kenaikan dalam nilai di setiap aspek usabilitynya.

Pengujian pada iterasi ke-2 ini menunjukkan bahwa terjadi kenaikan dalam setiap aspek usability. Aspek *learnability* naik dari 61.31% menjadi 82.48%, Aspek *efficiency* naik dari 71% menjadi 88%, Aspek *error* naik dari 93.23% menjadi 98.40%, aspek *memorability* naik dari 73% menjadi 93%, dan aspek *satisfaction* naik dari 51.4% menjadi 84.5%. secara umum penelitian ini berhasil menaikkan nilai usability pada media sosial “Sebangsa”.

Kata Kunci: Sebangsa, usability, *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, *satisfaction*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan dari hasil survey APJII, pengguna internet di Indonesia mencapai angka 132,7 juta dan 129,2 juta diantaranya atau 97,4% menggunakan internet untuk mengakses media sosial di Indonesia (APJII, 2016). Pesatnya perkembangan penggunaan media sosial di Indonesia inilah yang mendorong munculnya media sosial buatan lokal Indonesia. Ada beberapa media sosial buatan lokal yang cukup terkenal yaitu Fupei, Koprol, Kwikku, Friendster, Indoface, dan Mindtalk. Media sosial buatan lokal Indonesia ini memiliki banyak fitur yang berbeda satu sama lain. “Sebangsa” merupakan media sosial lokal buatan Indonesia yang masih tergolong baru, didirikan pada tahun 2014, dengan banyak fitur menarik didalamnya seperti linimasa, senggolan, dan komunitas yang memungkinkan kita mengetahui informasi dari berbagai komunitas yang ada di media sosial.

Namun dalam kenyataannya, media sosial buatan lokal ini masih jarang digunakan dan kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri. Hal ini terbukti dari total pengguna yang memiliki jumlah puluhan ribu pengguna saja. Sebagai media sosial baru buatan dalam lokal, “Sebangsa” memiliki lebih dari 30 ribu pengguna (kominform.go.id), angka tersebut masih tergolong sangat kecil jika dibandingkan dengan media sosial buatan luar seperti *facebook* dan *twitter*. Selain dari masalah jumlah pengguna, ada beberapa alasan yang membuat media sosial Indonesia enggan digunakan, antara lain karena interaksinya sepi, fiturnya kurang lengkap, atau tampilannya tidak ramah pengguna (kabarkami.com).

Dari penjelasan dan informasi di atas, penulis tertarik untuk menganalisis *User experience* atau *UX* dengan objek media sosial “Sebangsa”. Objek media sosial “Sebangsa” dipilih penulis sebagai objek penelitian karena media sosial buatan lokal ini merupakan media sosial yang masih tergolong

baru dan juga karena tidak banyak penelitian yang menggunakan “Sebangsa” sebagai objek penelitian. Dalam menganalisis *User experience* media sosial “Sebangsa”, penulis menggunakan aspek *usability*. *Usability* yang penulis lakukan adalah *usability* menurut Jakob Nielsen (1995). Ada beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur *usability* menurut Jakob Nielsen yaitu: *Learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Melalui dari uji usabilitas yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan nilai *usability* dari media sosial “sebangsa”.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka penulis dapat menarik suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara meningkatkan nilai *usability* dengan mengukur *user experience* media sosial “Sebangsa” ditinjau dari *usability* menurut Jakob Nielsen yaitu berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*?

1.3. Batasan Penelitian

Batasan penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas pada penulisan skripsi ini adalah:

- 1) *Usability* dalam penelitian ini menggunakan teori *usability* menurut Jakob Nielsen.
- 2) Analisis *usability* menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif.
- 3) Perancangan sistem hanya merancang tampilan website dan proses yang dibutuhkan sesuai dengan task scenario yang dibuat oleh penulis.
- 4) Website yang di uji merupakan website yang diupdate pada tanggal 7 Agustus 2017.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini antara lain:

Meningkatkan nilai usability dengan mengukur *user experience* media sosial “Sebangsa” ditinjau dari *usability* menurut Jakob Nielsen yaitu berdasarkan *learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction*.

1.5. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1.2.1. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan mempelajari buku, artikel, jurnal, dan situs-situs yang terkait dengan usability serta sistem dan kasus yang dikerjakan sehingga bisa memperkuat dasar teori penulis untuk menunjang penulisan skripsi.

1.2.2. Memilih Responden

Responden disesuaikan dengan objek penelitian yaitu responden yang berumur dari 15 – 35 tahun. Pemilihan responden ini didasarkan pada data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) perkembangan pengguna internet Indonesia berdasarkan umur untuk 10-24 tahun adalah 75,5% sedangkan umur 25-34 tahun adalah 75,8%. Dengan perkembangan pengguna internet yang tinggi mengakibatkan banyaknya pengguna yang semakin sering mengakses media sosial (APJII, 2016).

1.2.3. Mempersiapkan Task skenario dan kuesioner

Bagian ini digunakan untuk mempersiapkan task skenario seperti apa yang ingin penulis lakukan. Pertanyaan kuesioner juga dirancang dengan menggunakan data kuesioner yang sudah ada dan terbukti validitasnya.

1.2.4. Pengumpulan Data atau Pengujian

1. Survei Kuesioner

Bagian ini dilaksanakan dengan melakukan survei kuesioner pada pengguna Aplikasi (data primer). Kuesioner yang digunakan menggunakan skala Likert. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan nilai *satisfaction* dari pengguna media sosial. Kuesioner ditujukan untuk pengguna media sosial dari umur 15 – 35 tahun. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner yang sudah ada dan terbukti validitasnya.

2. *Performance Metrics*

Performance metrics yang digunakan adalah *usability testing*. Pengguna diberikan *task-task* yang relevan dengan metode yang digunakan penelitian. Parameter yang ada di dalam *performance metrics* adalah *success rate*, *time completion rate*, dan *number of errors*.

1.2.5. Analisis Data dan Perancangan

1. Perhitungan Data

Data yang diperoleh pada tahap sebelumnya kemudian diolah menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang berdasarkan perhitungan angka. Penulis mendapatkan data dari masing-masing aspek usability yaitu *Learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

2. Perancangan Desain

Perancangan desain baru berdasarkan dari hasil dari kuesioner dan usability testing yang sudah dilakukan. Usability testing dilakukan pada pengguna media sosial yang memiliki rentan umur 15 – 35 tahun sebanyak 20 orang pada usability testing pertama dan masing-masing 5 orang pada usability testing kedua karena desain website perancangan yang penulis buat bersifat formative.

1.2.6. Menarik Kesimpulan dan Saran

Menarik kesimpulan dari analisis permasalahan dan penyelesaian masalah dan memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri dari 5 bab, yaitu: pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori, analisis dan hasil testing, Perancangan dan analisis testing, serta kesimpulan dan saran. Berdasarkan waktu penulisannya, laporan dibagi menjadi 3 bagian. Bab 1 dan 2 ditulis sebelum analisis, bab 3 dan 4 ditulis bersamaan dengan analisis testing sistem, dan bab 5 ditulis setelah analisis dan perancangan.

Bagian laporan yang ditulis sebelum melakukan analisis merupakan prasyarat yang berguna untuk memperjelas tujuan dan batasan penelitian. Alasan dan tujuan penelitian serta batasan dan metode yang digunakan dalam penelitian terdapat pada bab 1 (pendahuluan). Teori yang melandasi penelitian dan penjelasan singkat pustaka yang berkaitan dengan penelitian terdapat pada bab 2 (tinjauan pustaka dan landasan teori).

Bagian laporan yang ditulis bersamaan dengan analisis testing sistem merupakan perancangan dan pengujian. Hal-hal yang dibutuhkan untuk perancangan terdapat pada bab 3 (analisis dan hasil testing). Perancangan, hasil pengujian sistem, serta analisis terdapat pada bab 4 (Perancangan dan analisis testing).

Bagian yang ditulis setelah pengembangan sistem merupakan kesimpulan dan saran dari pengujian. Bagian ini terdapat pada bab 5 (kesimpulan dan saran). Pada bagian ini juga terdapat saran untuk perancangan lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan analisis yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah melakukan pengujian *usability testing* iterasi 1 dan iterasi 2, ditemukan 2 permasalahan utama pada website media sosial “sebangsa” yaitu Penggunaan Bahasa yang jarang digunakan pada media sosial pada umumnya dan faktor *readability* pada website media sosial “sebangsa”. Sehingga cara yang digunakan untuk meningkatkan nilai *usability website* “sebangsa” adalah dengan mengganti penggunaan Bahasa yang mudah dipahami oleh responden pada umumnya dan memperjelas informasi-informasi pada website “sebangsa” supaya responden tidak kesulitan dalam mencari informasi yang diinginkan.
2. Nilai *usability* mengalami peningkatan di setiap aspeknya. Aspek *learnability* yang diukur menggunakan *time on task* uji pertama memperoleh kenaikan 30.95% dan uji kedua memperoleh kenaikan 32.86%. Hal ini berarti rancangan antarmuka meningkatkan proses pembelajaran responden dalam mengerjakan task. Aspek *efficiency* yang diukur menggunakan *task completion rate* dan *time on task* memperoleh kenaikan 29%. Hal ini berarti rancangan antarmuka dapat diselesaikan lebih mudah dan cepat. Aspek *memorability* yang diukur menggunakan *level of success* memperoleh kenaikan 12%. Hal ini berarti responden dapat mengingat langkah-langkah untuk menyelesaikan *task*. Aspek *error* yang diukur menggunakan *number of error* memperoleh kenaikan 5.74%. Hal ini berarti responden semakin sedikit melakukan kesalahan-kesalahan dalam pengerjaan task. Aspek *Satisfaction* yang diukur menggunakan *SUS Questionnaire*

memperoleh kenaikan 33.1%. Hal ini berarti rancangan antarmuka memberikan lebih banyak kepuasan bagi pengguna.

5.2. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan, Penulis memiliki beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Beberapa bagian pada *website* media sosial sebangsa lebih diubah lagi menggunakan Bahasa-bahasa yang mudah dimengerti. Karena masih terdapat beberapa Bahasa yang masih jarang ditemukan pada media sosial pada umumnya digunakan pada waktu sekarang ini.
2. Waktu pengujian pada aspek *learnability* untuk pengujian pertama dan pengujian kedua antara *usability testing* iterasi 1 dan *usability testing* iterasi 2 disamakan rentannya sehingga hasil *learnability* lebih *valid* dan bisa di percaya.
3. Peneliti berharap desain sub-menu pada media sosial “sebangsa” ini lebih buat simple karena pada desain yang diuji oleh peneliti. Terlalu banyak informasi pada halaman awal dapat membuat bingung pengguna saat pertama kali menggunakan *website* tersebut.
4. Penggunaan warna yang baik dan jelas untuk tulisan di *website* media sosial “sebangsa” ini supaya lebih ditingkatkan sehingga tidak ada tulisan yang tampak pucat jika dibandingkan dengan background.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2016). Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Diakses pada 22 maret 2017, dari <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>.
- Boyd, D.M., & Ellison, N.B. (2007). Sosial Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Brooke, J. (2012). SUS – A Quick and Dirty Usability Scale. Diakses pada 22 februari 2017, dari https://cui.unige.ch/isi/icle-wiki/_media/ipm:test-suschapt.pdf.
- Deloitte. (2015). Media Consumer 2015 The Signal and The Noise. Halaman: 33. Diakses pada 22 maret 2017, dari https://www.deloitte.co.uk/mediaconsumer/assets/pdf/Deloitte_Media_Consumer_2015.pdf.
- Dewiyana, H. (2008). Uji Ketergunaan Antarmuka Situs Web Perpustakaan Universitas Sumatra Utara. *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, 4(2), 70-79.
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (DUWIT). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.
- Hornbæk, K. (2006). Current practice in measuring usability: Challenges to usability studies and research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64, 79-102.
- Kaplan, A. M., Haenlein, M. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Sosial Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Martin, E. (2016). Why 5 is The Magic Number for UX Usability Testing. Diakses pada 22 maret 2017, dari <https://www.invisionapp.com/blog/ux-usability-research-testing/>.
- Media, C. (2013). Social Media – A History. Diambil dari 22 februari 2017, dari <https://visual.ly/community/infographic/social-media/social-media-history>.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diambil dari 22 februari 2017, dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.

- Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. Diambil dari 22 februari 2017, dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>.
- Nielsen, J. (2014). Why You Only Need to Test with 5 Users. Diambil dari 22 februari 2017, dari <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>.
- Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 661-671.
- Saraswati, W. (2011). Analisis Website Usability Part 1. Diambil dari <http://wangi.saraswati08.student.ipb.ac.id/2011/01/25/34/>.
- Sarja, N. L. A. K. Y. (2016). Analisis Pengukuran Faktor Usability Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem dan Informatika STIKOM Bali. *Seminar Nasional Teknoloi Informasi dan Multimedia*, 1(4), 127-131.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience Practical Statistics for User Research*.
- Setiawan, I. (2014). Sekilas Tentang User Experience. Diakses pada 22 februari 2017, dari <http://intraktive.com/article/99-sekilas-tentang-user-experience>.
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience Collecting, Analyzing and Presenting Usability Metrics 2nd Edition*.
- Yumarlin, M. Z. (2015). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(1), 35-44.