

ANALISIS TINGKAT USABILITY SITUS WEBSITE RILISBERITA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

ANALYZE THE LEVEL OF USEFULNESS OF THE NEWS RELEASE WEBSITE WITH USING THE SCALE USABILITY SYSTEM (SUS) METHOD

Sekar Arum Wulandari¹, Muhammad Luthfi Hamzah^{2*}

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau
muhammad.luthfi@uin-suska.ac.id

ABSTRACT

One application of e-government that has been implemented at the Communication and Information Department in one of the districts is by creating a website as a medium for publishing information about the government of XYZ District. This website has been running for approximately 3 years, namely since 2019 and has never been evaluated using certain standard methods to measure the level of user satisfaction. The aim of this research is to evaluate the usability of the news release website using the System Usability Scale (SUS) method. SUS consists of 10 John Brooke questions with results in the form of a score of 0-100. Determining respondents used the Accidental Sampling technique with a total of 100 respondents obtained from the lemeshow formula. The result obtained from calculating the SUS score is 68. Where the Generasiberita website occupies the Marginal-High level on the Acceptability Ranges side. The system's Grade Scale occupies Grade D, Adjective Rating "OK" which indicates that the Generasiberita website can be accepted by users as a system that can help users complete their tasks, namely searching for news information in accordance with what users expect. As well as the SUS score which is correlated with the NPS score, according to Sauro's opinion, it occupies a Passive position as shown, which means that the system user has received satisfaction so there is a possibility that the user will recommend using the Generasiberita website to other people. This shows that the Generasiberita website is quite good, however, improvements still need to be made regarding the 2 recommended solutions produced as improvement material that can be used as a reference in future website development.

Keywords : Diskominfo, E-Government, System Usability Scale (SUS)

ABSTRAK

Salah satu penerapan e-government yang telah diterapkan pada Dinas Komunikasi dan Informatika di salah satu Kabupaten yaitu dengan membuat website sebagai media publikasi informasi seputar pemerintahan Kabupaten XYZ. Website ini telah berjalan kurang lebih 3 tahun yaitu sejak 2019 dan belum pernah dilakukan evaluasi dengan standar metode tertentu untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Tujuan penelitian ini yaitu melakukan evaluasi usability website Rilis berita menggunakan metode System Usability Scale (SUS). SUS terdiri 10 pertanyaan John Brooke dengan hasil berupa skor 0-100. Penentuan responden menggunakan teknik Accidental Sampling dengan jumlah responden sebanyak 100 orang yang didapatkan dari rumus lemeshow. Hasil yang diperoleh dari perhitungan skor SUS adalah 68. Dimana website Rilisberita menempati level Marginal-High pada sisi Acceptability Ranges. Grade Scale sistem menempati Grade D, Adjective Rating "OK" yang menunjukkan bahwa website Rilisberita dapat diterima pengguna sebagai sistem yang dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugasnya yaitu mencari informasi berita sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Serta skor SUS yang dikorelasikan dengan skor NPS seperti pendapat Sauro menempati posisi Passive seperti yang ditampilkan yang berarti pengguna sistem sudah mendapatkan kepuasan sehingga ada kemungkinan bahwa pengguna akan merekomendasikan penggunaan website Rilisberita kepada orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa website Rilisberita sudah cukup baik namun, masih perlu dilakukan perbaikan terkait 2 rekomendasi solusi yang dihasilkan sebagai bahan perbaikan yang dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan website kedepannya.

Kata Kunci: Diskominfo, E-Government, System Usability Scale (SUS)

PENDAHULUAN

Lajunya perkembangan teknologi merupakan peristiwa yang sedang terjadi pada saat ini. Penggunaan internet dapat menyebabkan pengaruh yang besar salah satunya dalam kehidupan manusia dan juga dapat mempengaruhi pola interaksi

manusias, serta cara seseorang dalam memperoleh informasi. Pola interaksi pada manusia juga melahirkan konsep baru yaitu website dan mobile. Di zaman yang sudah canggih ini, apabila seseorang ingin mencari suatu peristiwa yang sedang hangat, orang tersebut hanya perlu

mengakses website berita online tanpa repot menunggu surat kabar terbit, berita yang disajikan oleh website berita online pun sangat beragam dan terkini.

Salah satu contoh website berita online adalah website Rilis berita. Rilis berita merupakan website berita online yang menyajikan berita seputar pemerintahan kabupaten XYZ. Website Rilisberita ini dibuat serta dikembangkan langsung oleh Diskominfo XYZ. Diskominfo merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan di bidang komunikasi, informatika, persandian, dan statistik yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang ditugaskan kepada daerah.

Namun, banyak diantara website berita yang ternyata tidak memenuhi tujuan awal dibentuknya website dan membuat beberapa pengguna yang mengakses website tersebut kecewa. Hal ini membuat banyak waktu yang terbuang karena tidak bisa menemukan informasi yang didapatkan pada website yang berdampak pada penurunan produktivitas serta meningkatnya frustrasi serta kerugian lainnya. Dalam fakta tersebut, bisa dikatakan bahwa website berita tersebut tidak pantas dikunjungi lagi. Apabila dipaksakan, maka akan ada banyak pembaca yang meninggalkan website mereka dan mengakibatkan gagalnya pencapaian tujuan awal dibentuknya pembuatan website berita itu sendiri (Cookson & Stirk, 2019).

Secara umum, Usability adalah proses optimasi interaksi antara pengguna dengan system yang dapat dilakukan dengan interaktif. Usability memiliki aspek penting dalam keberhasilan sebuah website. Usability dapat dikatakan sebagai suatu pengalaman antara pengguna dalam berinteraksi dengan website atau aplikasi hingga pengguna tersebut dapat mengoperasikannya dengan cepat dan mudah. Usability juga berdampak pada pengalaman pengunjung yang paling mendasar serta mengacu bagaimana jika seseorang menggunakan website tersebut

secara mudah, khususnya bagi seorang pengguna yang pertama kali mengunjungi atau menggunakan website tersebut.

Jika melihat berapa besar ukuran keberhasilan website diperlukan pengukuran untuk mengukur usability pada website yaitu diperlukan banyak kuesioner yang tersedia untuk mengukur usability, salah satunya adalah System Usability Scale (SUS). SUS adalah alat ukur untuk menilai usability suatu produk.

LITERATURE REVIEW

Analisis

Menurut Harahap (2004), analisis adalah suatu upaya untuk memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi berbagai unit terkecil. Gorys Keraf mengatakan bahwa analisis adalah sebuah proses untuk memecahkan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lainnya. Bisa kita simpulkan bahwa Analisis adalah suatu proses atau upaya untuk memecahkan sesuatu menjadi berbagai unit dan mengelompokkannya kedalam bagian yang saling berkaitan (Tinggi, 2009).

Usability

Secara umum, Usability adalah proses optimasi interaksi antara pengguna dengan system yang dapat dilakukan dengan interaktif. Usability memiliki aspek penting dalam keberhasilan sebuah website. Usability dapat dikatakan sebagai suatu pengalaman antara pengguna dalam berinteraksi dengan website atau aplikasi hingga pengguna tersebut dapat mengoperasikannya dengan cepat dan mudah (Jacob Nielsen, 2012). Usability juga berdampak pada pengalaman pengunjung yang paling mendasar serta mengacu bagaimana jika seseorang menggunakan website tersebut secara mudah, khususnya bagi seorang pengguna yang pertama kali mengunjungi atau menggunakan website tersebut (Sidik, S.Sn, M.Ds, 2018).

E-Government

E-Government merupakan kependekan dari Electronic-Government atau di adaptasi ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Pemerintahan Elektronik. E-Government biasa dikenal e-gov, pemerintah digital, online pemerintah atau pemerintah transformasi adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. E-government adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) untuk mempromosikan pemerintahan yang lebih efisien dan penekanan biaya yang efektif, kemudahan fasilitas layanan pemerintah serta memberikan akses informasi terhadap masyarakat umum, dan membuat pemerintahan lebih bertanggung jawab kepada masyarakat(Silcock, 2001).

Website

Menurut Taufik Ginanjar, website adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi(Ginanjar & com, 2014). Sedangkan menurut Pontoh dan Lumenta, website adalah sering juga disebut web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink(Pontoh & Arie S.M. Lumenta, 2016). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa web merupakan layanan yang dapat oleh pemakai komputer terhubung ke internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu

dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser(Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ & Suwita, 2020).

Website Rilis berita

Website Rilis berita merupakan website berita online yang memberikan informasi seputar pemerintahan kabupaten XYZ. Website ini dibuat pada tahun 2019 dan dikelola langsung oleh Diskominfo Kabupaten XYZ. Rilis berita mempunyai sasaran audiens yang cukup luas dikarenakan Rilis berita memiliki sub berita yang cukup banyak, misalnya seperti pemerintahan sosial budaya, kesehatan, lingkungan, pendidikan, umum, ekonomi, politik, olahraga, hukum dan bakohumas.

Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna merupakan salah satu tolak ukur tingkat keberhasilan penerapan atau penggunaan sebuah sistem informasi, kepuasan tersebut merupakan penilaian yang menyangkut apakah kinerja suatu sistem terbilang baik atau buruk, dan apakah sistem informasi yang digunakan cocok atau tidak dengan tujuan penggunaannya.

System Usability Scale (SUS)

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk melakukan pengujian usability untuk sebuah aplikasi atau website, salah satunya adalah dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. System Usability Scale (SUS) adalah alat pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur usability sebuah sistem. Dibentuk oleh John Brooke pada tahun 1986, System Usability Scale (SUS) dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability pada berbagai produk seperti hardware, software, mobile app, hingga website(Cowley, 2006). Beberapa karakteristik dari SUS yang menarik dan berbeda dari kuesioner yang lain. Pertama, SUS berbeda dari sepuluh pertanyaan, yang relative cepat dan mudah bagi

responden untuk menyelesaikannya. Kedua, SUS menggunakan teknologi agnostic, yang digunakan secara luas dan mengevaluasi hampir semua jenis interface. Ketiga, hasil kuesioner adalah nilai tunggal, mulai dari skor 0 sampai 100, dan relative mudah dipahami oleh berbagai individu maupun kelompok (Sidik, S.Sn, M.Ds, 2018).

SUS dikembangkan sebagai sebuah pengukuran usability yang “quick and dirty”. Survei terdiri dari 10 pertanyaan, masing-masing memiliki lima poin Likert sebagai tanggapan. Output SUS berupa skor yang tampak mudah dipahami, dengan range dari 0 hingga 100, dengan semakin besar skor berarti semakin baik usability-nya (Brooke, 2020).

Instrumen penelitian (kuesioner) yang telah disusun dalam format Google Form disebarluaskan melalui alamat email atau nomor hp calon responden. Data respon yang diperoleh dapat diunduh kemudian diubah ke dalam bentuk lembar sebar (spreadsheet) untuk keperluan pengolahan data. Untuk menghitung skor SUS, data yang diperoleh kemudian dihitung dengan ketentuan berikut:

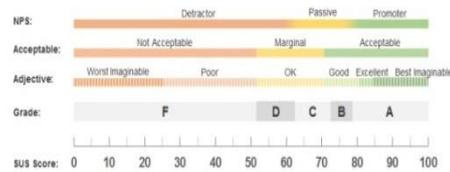
- Untuk item pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9), bobot diperoleh dengan mengurangi 1 untuk setiap skor yang diperoleh ($P_{ganjil} - 1$)
- Untuk item pertanyaan dengan nomor genap (2,4,6,8,10), bobot yang diperoleh adalah 5 dikurangi skor yang diperoleh untuk setiap item genap ($5 - P_{genap}$)
- Hasil dari pembobotan kemudian dikalikan dengan 2,5
- Setelah ditemukan hasil untuk setiap responden, skor SUS keseluruhan dapat diperoleh dengan menghitung rata-rata semua skor responden (Sauro, 2011).

Secara matematis, rumus perhitungan skor SUS untuk setiap responden/partisipan dapat diformulasikan menjadi berikut ini:

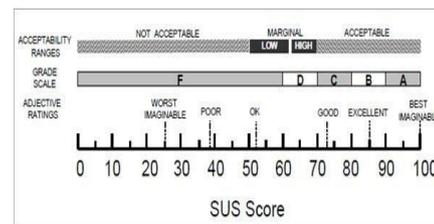
$$\text{Skor Responden} = ((P1-1) + (5-P2) + (P3-1) + (5-P4) + (P5-1) + (5-P6) + (P7-$$

$$1) + (5-P8) + (P9-1) + (5-P10)) * 2.5$$

Skor SUS yang dihasilkan kemudian diinterpretasikan dalam beberapa versi sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skor SUS Menurut Sauro



Gambar 2.2 Skor SUS menurut Bangor dkk

Terdapat sepuluh pernyataan mengenai SUS. Berikut adalah 10 pernyataan pada kuesioner SUS (Welda et al., 2020)

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya berpikir akan menggunakan website Rilisberita lagi	1	2	3	4	5
2	Menurut saya, website Rilisberita rumit untuk digunakan	1	2	3	4	5
3	Menurut saya, website Rilisberita mudah untuk digunakan	1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan seseorang yang ahli mengerti dalam menggunakan website Rilisberita	1	2	3	4	5
5	Menurut saya, fitur yang ada pada website Rilisberita berjalan dengan semestinya	1	2	3	4	5
6	Menurut saya, ada banyak hal yang tidak konsisten pada website Rilisberita	1	2	3	4	5
7	Menurut saya, orang lain akan cepat memahami dan mudah menggunakan website Rilisberita	1	2	3	4	5
8	Menurut saya, website Rilisberita membingungkan dan terlalu sulit digunakan.	1	2	3	4	5
9	Saya merasa nyaman pada saat membaca berita pada website Rilisberita.	1	2	3	4	5
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum menggunakan website Rilisberita.	1	2	3	4	5

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan melakukan wawancara. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner berupa 10 pertanyaan terkait usability yang diciptakan oleh John Brooke pada alat pengukuran usability yaitu System Usability Scale (SUS). Menurut Esterberg dalam Sugiyono, wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan

atau makna dalam topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan pegawai Diskominfo Indragiri Hulu yang berada di bidangnya.

Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki dan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Iii et al., 2011). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat umum kabupaten Indragiri Hulu.

Sampel

Menurut Sugiyono, sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Sampel penelitian ini didapatkan melalui accidental sampling (Iii et al., 2011). Accidental Sampling merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan ditemukan dan dianggap dapat digunakan sebagai sampel, dan apabila peneliti memandang orang yang kebetulan ditemui itu bisa dijadikan sumber data yang tepat (Hariputra et al., 2022).

Teknik Penentuan Sample

Penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow (1997), hal ini dikarenakan jumlah populasi tidak diketahui. Berikut rumus Lemeshow:

$$n = \frac{z^2 p(1 - p)}{d^2}$$

Gambar 2.3 Rumus Lemeshow

Keterangan:

n = Jumlah sampel

z = Nilai standart = 1.96

p = Maksimal estimasi = 50% = 0.5

d = alpha (0,10) atau sampling error = 10%

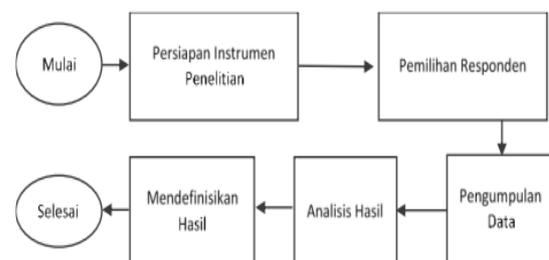
Maka diperoleh hasil jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 96 responden yang akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 100

responden. Alasan peneliti menggunakan rumus dari Lemeshow (1997) karena populasi yang dituju terlalu besar dengan jumlah yang berubah-ubah (Ruth et al., 2021).

Skala Pengukuran

Skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Menurut Kriyantono (Kriyantono, 2006:134) skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Suharjanti, 2014). Skala likert mempunyai 5 skala poin, poin skala likert berkisar berdasarkan “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju” (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019).

METODE



Gambar 3.1 Metode Penelitian

Langkah yang dilakukan dalam penelitian diawali dengan Mulai, dilanjutkan Persiapan Instrumen Penelitian, Pemilihan Responden, Pengumpulan Data, Analisis Hasil, Mendefinisikan Hasil dan diakhiri dengan Selesai.

1. **Persiapan Instrumen Penelitian**
Instrumen penelitian yang dipersiapkan meliputi kuesioner untuk mengevaluasi sistem. Instrumen kuesioner dibuat menggunakan Google Form untuk memudahkan penyebaran kuesioner.
2. **Pemilihan Responden**
Responden adalah orang-orang yang dimintai tanggapan dari pertanyaan yang telah terstruktur maupun semi-terstruktur yang kemudian dari hasil tersebut akan digunakan menjadi sumber data di dalam suatu penelitian. Calon responden yang dipilih dalam penelitian ini adalah pegawai Dinas Komunikasi dan Informasi Indragiri Hulu. Hal ini dikarenakan website Rilisberita digunakan oleh pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Indragiri Hulu. Data pengguna yang dibutuhkan meliputi nama, usia, gender, dan pekerjaan.
3. **Pengumpulan Data**
Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan 2 cara, yaitu dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara. Kuesioner berupa 10 pertanyaan System Usability Scale (SUS) dan wawancara dilakukan dengan pegawai Diskominfo Indragiri Hulu yang ahli pada bidangnya.
4. **Analisis Hasil**
Merekap hasil tanggapan dari responden terhadap kuesioner yang telah disebarkan, kemudian melakukan perhitungan skor SUS untuk mengetahui presentasi tingkat kepuasan pengguna terhadap website Rilisberita dan memberikan rekomendasi perbaikan yang didapatkan dari hasil analisis data dan saran yang didapat dari hasil perhitungan kuisisioner. Penyusunan rekomendasi perbaikan dilakukan sesuai dengan hasil perhitungan kuesioner dengan pertanyaan yang bermasalah.
5. **Mendefinisikan Hasil**

Menjelaskan mengenai hasil yang telah didapatkan ke dalam skor SUS menurut Sauro dan Bangor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi Jawaban Responden

Rekapitulasi jawaban responden dilakukan untuk mengelompokkan jawaban responden dilakukan untuk melihat pertanyaan yang bermasalah dari hasil jawaban responden. Rekapitulasi jawaban responden dengan 5 jawaban skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS	Jumlah
Q1	12	48	18	12	10	100
Q2	4	7	19	55	15	100
Q3	26	52	16	6	0	100
Q4	7	19	9	33	32	100
Q5	24	53	16	6	1	100
Q6	1	15	23	40	21	100
Q7	35	46	16	2	1	100
Q8	2	9	17	46	26	100
Q9	21	51	25	3	0	100
Q10	15	18	19	27	21	100

Dari 5 pilihan jawaban responden maka akan dibagi menjadi 3 kelompok. Untuk jawaban setuju (S) dan sangat setuju (SS) akan dikelompokkan menjadi respon positif yang berarti responden menyetujui dari pertanyaan tersebut. Untuk jawaban tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) akan dikelompokkan menjadi respon negatif yang berarti responden tidak menyetujui dari pertanyaan tersebut. Untuk jawaban ragu-ragu (RR) akan dikelompokkan menjadi respon netral, dimana responden berada ditengah-tengah. Setelah dilakukan pengelompokan dari jawaban responden maka didapatkan empat item pertanyaan nomor genap (pertanyaan bersifat negatif) yang bermasalah, dapat dilihat pada tabel berikut:

Pertanyaan	Respon Positif	Respon Netral	Respon Negatif	Jumlah
Q4	26	9	65	100
Q6	16	23	61	100
Q10	33	19	48	100

Dapat dilihat bahwa item pertanyaan yang bermasalah yaitu pertanyaan nomor 4 (Q4) responden menyebutkan bahwa mereka masih membutuhkan bantuan seseorang yang lebih ahli saat menggunakan website Rilisberita.

- Rilisberita, serta pertanyaan 10 (Q10) bahwa responden perlu membiasakan diri saat menggunakan website Rilisberita. Rekomendasi solusi yang bisa diusulkan yaitu memberikan penjelasan mengenai fungsi yang terdapat pada masing-masing menu dan fitur, serta informasi yang terdapat pada menu tersebut.
2. Pertanyaan nomor 6 (Q6) responden menyebutkan terdapat hal yang tidak konsisten pada menu atau fitur website Rilisberita. Mungkin hal ini bisa dilihat pada halaman beranda dan halaman berita yang memiliki tampilan serta isi yang sama sehingga membuat pengguna bingung apakah mereka sedang berada di halaman atau menu yang berbeda serta website tidak memberikan tanda seperti warna yang berbeda untuk menu yang sedang terbuka dengan menu lainnya. Rekomendasi solusi yang bisa diusulkan yaitu berikan ciri khas pada masing-masing halaman atau menu. Pada halaman beranda mungkin bisa diberikan highlight berita yang paling banyak dilihat serta berita yang baru rilis, kemudian pada halaman berita bisa khusus memperlihatkan keseluruhan berita yang sudah rilis beserta dengan kategorinya.
 3. Rekomendasi solusi yang terakhir yaitu mengaktifkan atau memberi warna yang tepat untuk memberikan tanda saat menu sedang dibuka dengan menu lainnya, di suatu situasi kita memerlukan penggunaan warna terakhir dipakai untuk mengetahui suatu kondisi, maka diperlukanlah pewarnaan pada latar belakang atau latar depan yang aktif saat itu.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis usability pada website Rilisberita kabupaten Indragiri Hulu yang telah dilakukan, maka didapatkanlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil analisis perhitungan jawaban kuesioner dapat disimpulkan terdapat

dua instrumen pertanyaan yang sebagian respondennya menjawab dengan respon positif, yaitu pada pertanyaan nomor 4 (Q4) dimana responden membutuhkan orang yang ahli untuk membantunya dalam menggunakan website ini, selanjutnya pertanyaan nomor 6 (Q6) yaitu responden menyebutkan bahwa terdapat hal yang tidak konsisten pada menu atau fitur website Rilisberita dan pertanyaan nomor 10 (Q10) dimana responden perlu membiasakan diri sebelum menggunakan website Rilisberita.

2. Berdasarkan analisis usability yang telah dilakukan pada website Rilisberita dengan menggunakan metode System Usability Scale didapatkan skor SUS sebesar 68 dengan Adjective Rating "OK", Grade Scale D, dan termasuk kedalam kategori Marginal-High, untuk Acceptability Ranges bisa dikatakan bahwa website sudah bisa diterima oleh pengguna. Selanjutnya skor SUS yang dikorelasikan dengan skor NPS seperti pendapat Sauro, maka didapatkanlah hasil bahwa sistem yang dianalisis menempati posisi Passive yang berarti pengguna sistem sudah mendapatkan kepuasan sehingga ada kemungkinan bahwa pengguna akan merekomendasikan penggunaan website Rilisberita kepada orang lain namun pengguna bisa jadi mudah beralih kepada website lain yang lebih baik.
3. Rekomendasi solusi pada penelitian ini mengusulkan satu rekomendasi solusi berdasarkan permasalahan dari hasil rekapitulasi jawaban responden. Rekomendasi dan solusi ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam perbaikan website Rilisberita kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (2020). SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, November

- 1995, 207–212.
<https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Cowley, A. W. (2006). IUPS--a retrospective. *The Physiologist*, 49(3), 171–173.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Ginanjari, T., & com, iffahmedia. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*. Iffahmedia. <https://books.google.co.id/books?id=8jicBAAAQBAJ>
- Hariputra, R. P., Defit, S., & Sumijan. (2022). Analisis Sistem Antrian dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Menggunakan Metode Accidental Sampling. *Jurnal Sistik Informasi Dan Teknologi*, 4, 70–75. <https://doi.org/10.37034/jsisfotek.v4i2.127>
- Iii, B. A. B., Populasi, A., & Penelitian, S. (2011). *Ninoy Yudhistya Sulistiyono, 2013 Gambaran Asupan Zat Gizi Dan Aktivitas Fisik Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Pendidikan Indonesia* / repository.upi.edu 19. 19–29.
- Jacob Nielsen. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. In *All Usability*.
- Pontoh, G. R. I., & Arie S.M. Lumenta. (2016). Arsip Digital Dokumen Kontrak Berbasis Web Pada Pt. Abdi Pratama Perkasa. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 24–33.
- Ruth, R., Tambunan, F., Sihotang, J. I., & Yuan Mambu, J. (2021). Analysis of Driver Working Satisfaction Rate Towards Maxim Service System Using PIECES. *Cogito Smart Journal* |, 7(2), 339–348.
- Sidik, S.Sn, M.Ds, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83–88.
- Silcock, R. (2001). What is E-government. *Parliamentary Affairs*, 54(1), 88–101. <https://doi.org/10.1093/pa/54.1.88>
- Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, M., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*, 8(1), 1–19.
- Suharjanti. (2014). Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. *Snast, November*, 211–216.
- Tinggi, P. (2009). *Departemen pendidikan nasional. 021*, 10002.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>