



Penerapan Metode Usability Testing Pada Website Zivi Frozen Food

Muhamad Maulana¹, Muhamad Ariandi²

^{1,2}Department of System Information, Universitas Bina Darma, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang

ARTICLE INFO

Article history:

Received Aug 30, 2018
Revised Sept 12, 2018
Accepted Sept 21, 2019

Keywords:

Analisis, Website
Kepuasan Pengguna
Usability Testing

ABSTRACT

Zivi Frozen Food adalah bisnis yang bergerak di bidang makanan beku dengan tujuan menjaga agar tetap segar sampai siap untuk dimakan dan menjaga kualitas makanan tetap konsisten. Selain penjualan, Zivi Frozen Food terlibat dalam sejumlah kegiatan operasional lainnya, seperti menempatkan pesanan dengan pemasok, mengelola inventaris, dan membuat laporan berdasarkan kegiatan ini. Dalam memasarkan produknya Zivi Frozen Food melakukan dua cara yaitu pembeli dapat secara langsung datang ke toko dan satu lagi lewat pemesanan online yang mana pembeli terlebih dahulu mengakses Website resmi miliknya. Pada Website tersebut terdapat fitur atau konten dan ketepatannya sangat berpengaruh besar dalam memasarkan produk. Maka dari itu untuk mengetahui seberapa efektif dan efisiensinya sistem tersebut diperlukan yang namanya proses evaluasi. Penelitian ini menggunakan metodologi Usability Testing untuk evaluasinya, yang mencakup serangkaian langkah termasuk survei kuesioner, pemilihan fitur, pembuatan tugas, skrip, pengujian, dan analisis. Hasil yang diperoleh dari analisis menunjukkan bahwa dengan menggunakan Usability Testing, yang terdiri dari variabel Learnability (mudah dipelajari), Efficiency (efisiensi), Memorability (mudah diingat), Errors (kesalahan dan keamanan), Satisfaction (kepuasan), maka dari 5 variabel tersebut diketahui hanya variabel Efficiency yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap Satisfaction. Sedangkan dimensi lainnya, tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna pada website Zivi Frozen Food.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhamad Ariandi,
Department of System Information, Universitas Bina Darma,
Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111.
muhamad_ariandi@binadarma.ac.id

1. PENDAHULUAN

Teknologi, komunikasi, dan informasi dalam bidang teknologi informasi semuanya maju dengan kecepatan yang sangat tinggi saat ini, semua dalam menanggapi tuntutan bisnis yang meningkat. Dalam menjalankan perusahaan yang sukses, teknologi memainkan peran penting. Artinya mereka yang tidak mampu beradaptasi dengan teknologi baru pada akhirnya akan tertinggal (Firmansyah et al., 2019). Teknologi sekarang merupakan bagian

integral dari setiap bisnis yang sukses. Di dunia sekarang ini, pemilik bisnis akan kesulitan untuk mengawasi kinerja perusahaan tanpa bantuan teknologi modern. Kemajuan teknologi bisnis telah memungkinkan untuk menjamin penyelesaian tugas manual yang sebelumnya memakan waktu dengan cepat (Anthony et al., 2017). Jacob Nielsen mengusulkan "*Usability Testing*" sebagai metrik untuk mengukur intuitif antarmuka pengguna situs web. *Learnability* (kemudahan belajar), *Efficiency* (efektivitas), *Memorability* (recall), *Errors* (kesalahan dan keamanan), dan *Satisfaction* (kepuasan) adalah lima pilar *Usability* (Putra & others, 2017).

Pengujian kegunaan adalah metode untuk mengukur efektivitas suatu produk melalui pengalaman pengguna di dunia nyata; dalam konteks situs web, ini mengacu pada evaluasi antarmuka pengguna. Mempertahankan lalu lintas situs web sangat bergantung pada kemudahan penggunaannya. Pengguna tidak akan bertahan jika situs web terlalu rumit untuk dinavigasi. Orang tidak akan mengunjungi situs web jika tidak memberikan penjelasan yang memadai atau informasi yang diberikan membingungkan. Istilah uji Kegunaan digunakan untuk menggambarkan pengujian kegunaan dalam bahasa Indonesia. Istilah kegunaan menggambarkan sejauh mana alat atau objek manufaktur lainnya dapat digunakan secara efektif oleh manusia.

Penulis akan menggunakan pengetahuan langsung tentang keadaan situs web saat ini untuk menarik kesimpulan tentang bagaimana sistem informasi saat ini digunakan di sana. Diharapkan laporan ini akan memberikan Zivi Frozen Food gambaran tingkat tinggi dari sistem terintegrasi dan manfaat yang dapat diharapkan dari penerapan sistem tersebut. Tujuan utama penulis adalah untuk menyediakan Zivi Frozen Food dengan evaluasi praktis dari sistem situs web baru mereka, yang mereka harap akan membantu mereka membuat keputusan yang tepat tentang nilai investasi mereka. Kepuasan pengguna terhadap website Zivi Frozen Food perlu dipantau. Pengujian Kegunaan, seperti yang didefinisikan oleh Jacob Nielsen, adalah teknik untuk menentukan seberapa sederhana antarmuka pengguna situs web untuk dinavigasi. *Learnability* (kemudahan belajar), *Efficiency* (efektivitas), *Memorability* (recall), *Errors* (kesalahan dan keamanan), dan *Satisfaction* (kepuasan) adalah lima aspek *Usability*, atau lima atribut yang digunakan (Putra & others, 2017). Kami bertujuan untuk melakukan survei ini untuk mengetahui seberapa puas Anda dengan situs web Zivi Frozen Food sehingga kami dapat meningkatkan fitur dan fungsionalitas situs di masa mendatang.

Usability testing adalah standar emas untuk mengukur kegunaan sistem, dan mengharuskan peserta untuk melakukan sejumlah tugas (Adhy, et al., 2017). Untuk mempelajari tentang tugas aktual yang telah diselesaikan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, pengujian kegunaan adalah teknik yang berguna (Theresia Karina Situmorang, Hanifah Muslimah Az-Zahra, 2019). Kegunaan suatu aplikasi tinggi jika memenuhi tujuan yang dimaksudkan tanpa rumit untuk dioperasikan (Saputra, 2019). Metode pertanyaan umumnya digunakan dalam pengujian kegunaan.

Menurut (Yeni Susilowati, 2019) *Website* adalah kumpulan halaman web terkait, biasanya di-host di server yang dapat diakses melalui *World Wide Web* atau jaringan area lokal, dan berbagi tema umum di antara bagian mereka (LAN). (Fajriyah, 2017) mendefinisikan website sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video, dan kombinasi dari semua elemen statis dan dinamis tersebut. Serangkaian halaman yang saling berhubungan membentuk masing-masing halaman (*hyperlink*).

2. METODE PENELITIAN

2.1 Objek Penelitian

Yang menjadi objek analisis pada penelitian ini yaitu pengguna *website* Zivi Forzen Food dengan tujuan untuk bertransaksi atau mencari informasi secara online dengan

memberikan pengaruh terhadap kepuasan pengguna atas fungsi *website* yang disediakan, dengan cara diukur melalui tahapan metode *Usability Testing*.

2.2 Instrumen Penelitian

Metode ini menggunakan instrumen angket, khususnya teknik pengumpulan data di mana serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis diberikan kepada responden untuk dijawab. Instrumen yang digunakan adalah angket metode tertutup, dimana pilihan jawaban sudah ditentukan sebelumnya dan responden tidak diberikan pilihan lain. Skala *Likert* (juga disebut skala sikap) adalah metode pengukuran yang digunakan di sini. Biasanya ada 5 (lima) kemungkinan jawaban, yang masing-masing memiliki nilai numerik yang unik.

Tabel 1. Ukuran Alternatif Jawaban Kuesioner

Pilihan Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Terpenuhi (ST)	5
Terpenuhi (T)	4
Cukup Terpenuhi (CT)	3
Tidak Terpenuhi (TT)	2
Sangat Tidak Terpenuhi (STT)	1

2.3 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dimensi pengukuran kualitas pengguna antara lain: *Learnability* (mudah dipelajari); *Efficiency* (efisiensi); *Memorability* (mudah diingat); *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan).

2.4 Populasi dan Sampel

Menurut Joko Subagyo (2011) Populasi adalah objek studi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi. Langkah pertama penelitian dalam menentukan siapa yang benar-benar akan merespons adalah dengan mengidentifikasi populasi secara luas. Sebanyak 178 pengguna disurvei untuk populasi penelitian ini. Sedangkan sampel yang diambil dari suatu populasi harus secara akurat mencerminkan populasi itu baik dari segi ukuran maupun karakteristiknya, seperti yang didefinisikan oleh Sugiyono (2019). (mewakili). Frekuensi pengambilan sampel adalah jumlah sampel yang diharapkan yang diambil dari populasi tertentu. Ukuran sampel dapat ditentukan melalui perhitungan statistik, khususnya dengan menggunakan rumus Slovin. Ukuran sampel dari populasi yang diketahui dihitung dengan menggunakan rumus yang disebutkan di atas, menghasilkan total 178 responden. Menurut (Sugiyono, 2017). Penentuan sampel menunjukkan bahwa tingkat tekanan 5% adalah optimal.

Rumus Slovin :

$$n = N / (1+(N \times e^2)) \quad (1)$$

Dimana :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, kemudian dikuadratkan.

Berdasarkan Rumus Slovin, maka besarnya penarikan jumlah sampel penelitian adalah

$$n = N / (1+(178 \times 0,05))$$

$$n = 178 / (1+(178 \times 0,0025))$$

$$n = 178 / (1+0,445)$$

$$n = 178 / 1,445$$

$$n = 123$$

maka besar sampel pada penelitian ini sebanyak 123 Pengguna yang akan dijadikan responden.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form*, membuat pengumpulan data dari responden menjadi lebih sederhana dan memungkinkan pengelolaan informasi yang dikumpulkan secara lebih langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rekapitulasi Kuesioner

Rekapitulasi kuisioner *Usability* pada *website* Zivi Frozen Food berdasarkan atribut pertanyaan yang diberikan dapat dilihat seperti tabel berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Kuesioner

Variabel	No	Indikator	PENILAIAN				
			ST T (1)	TT (2)	CT (3)	T (4)	S T (5)
<i>Learnability</i>	X11	<i>Website</i> mudah digunakan	0	14	17	4 7	4 5
	X12	Tampilan tata letak <i>website</i> mudah dipahami	0	17	14	4 6	4 6
	X13	Anda mendapatkan informasi / transaksi dengan efektif saat menggunakan <i>website</i>	0	18	12	4 2	5 1
<i>Efficiency</i>	X21	Pencarian informasi atau transaksi dapat dengan cepat menggunakan <i>website</i> ini	0	13	12	4 5	5 3
	X22	Pencarian informasi atau transaksi menjadi efisien menggunakan <i>website</i> ini	0	16	17	4 2	4 8
	X23	Merqsa nyaman dalam menggunakan <i>website</i>	0	15	13	4 3	5 2
<i>Memorability</i>	X31	<i>Website</i> Mudah diingat	0	17	14	4 2	5 0
	X32	<i>Website</i> lebih produktif ketika digunakan	0	16	14	3 9	5 4
	X33	Informasi yang tersedia di <i>website</i> sangat jelas	0	17	13	4 1	5 2
	X34	Tata letak ini mmcul di layar monitor sangat jelas	0	19	15	4 1	4 8
	X35	<i>Website</i> ini dapat menemukan informasi yang Anda butuhkan?	0	17	12	4 0	5 4
Error	X41	Jika terjadi error <i>website</i> akan memberikan pesan pemberitahuan tentang langkah yang harus dilakukan	0	17	11	4 2	5 3
	X42	<i>Website</i> akan kembali ke menu sebelumnya dengan cepat jika Anda melakukan kesalahan	0	17	12	4 1	5 3
	X43	Adan menemukan saat di klik tidak ada respon apa-apa dar <i>website</i> .	0	16	12	3 9	5 6
	X51	Informasi yang diberikan sangat efektif untuk membantu pekerjaan Anda	0	16	12	4 2	5 3
<i>Satisfication</i>	X52	Adan menyikasi tampilan <i>website</i> ini	0	16	12	3 9	5 6
	X53	<i>Website</i> memberikan fungsi dan kapabilitas yang Anda perlukan	0	16	12	3 9	5 6
	X54	<i>Website</i> sangat mudah digunakan	0	16	12	4 0	5 5
	X55	Anda puas dengan kinerja <i>website</i> saat ini	0	17	12	4 2	5 2

3.2 Analisis Data

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *Usability* masing-masing variabel *Usability Testing* berdasarkan hasil suara responden terhadap item-item pertanyaan dalam kuesioner yang sudah di jelaskan. Hasil analisis deskriptif disajikan sebagai berikut:

a. *Learnability*

Data implementasi *Usability* pada variabel *Learnability* yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 3 item pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 123 orang. Ada 5 kemungkinan solusi, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 2. Hasil Suara Responden Variabel *Learnability*

Variabel	Indikator	STT	IT	CT	T	ST	Total
		1	2	3	4	5	
<i>Learnability</i>	X11	0	14	17	47	45	123
	X12	0	17	14	46	46	123
	X13	0	18	12	42	51	123

b. *Efficiency*

Data implementasi *Usability* pada variabel *Efficiency* yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 3 item pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 123 orang. Ada 5 kemungkinan solusi, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 3. Hasil Suara Responden Variabel *Efficiency*

Variabel	Indikator	STT	IT	CT	T	ST	Total
		1	2	3	4	5	
<i>Efficiency</i>	X21	0	13	12	45	53	123
	X22	0	16	17	42	48	123
	X23	0	15	13	43	52	123
		0	44	42	130	153	

c. *Memorability*

Data implementasi *Usability* pada variabel *Memorability* yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 3 item pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 123 orang. Ada 5 kemungkinan solusi, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 4. Hasil Suara Responden Variabel *Memorability*

Variabel	Indikator	STT	IT	CT	T	ST	Total
		1	2	3	4	5	
<i>Memorability</i>	X31	0	17	14	42	50	123
	X32	0	16	14	39	54	123
	X33	0	17	13	41	52	123
	X34	0	19	15	41	48	123
	X35	0	17	12	40	54	123
		0	86	68	203	258	

d. *Error*

Data implementasi *Usability* pada variabel *Error* yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 3 item pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 123 orang. Ada 5 kemungkinan solusi, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 5. Hasil Suara Responden Variabel *Error*

Variabel	Indikator	STT	IT	CT	T	ST	Total
		1	2	3	4	5	
<i>Error</i>	X41	0	17	11	42	53	123
	X42	0	17	12	41	53	123
	X43	0	16	12	39	56	123
		0	50	35	122	162	

e. *Satisfaction*

Data implementasi *Usability* pada variabel *Satisfaction* yang diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 3 item pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 123 orang. Ada 5 kemungkinan solusi, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 6. Hasil Suara Responden Variabel *Satisfaction*

Variabel	Indikator	STT	TT	CT	T	SI	Total
		1	2	3	4	5	
<i>Satisfaction</i>	X51	0	16	12	42	53	123
	X52	0	16	12	39	56	123
	X53	0	16	12	39	56	123
	X54	0	16	12	40	55	123
	X55	0	17	12	42	52	123
		0	81	60	202	272	

3.3 Uji Validitas

Uji validitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 25, dengan instrumen pengukuran berupa kuesioner yang di sebarakan kepada responden pengguna *website*. Setiap butir pertanyaan akan di uji dengan memanfaatkan program SPSS versi 25. Nilai *r* tabel merupakan nilai dari jumlah total sampel yang dikurangkan 2, dan didapatkan angka *degrees of freedom* (df), lalu dilihat nilai dari *r* tabel pada distribusi nilai dengan signifikansi 5%. Pada penelitian ini $n = 128$ yang dikurangi dua, jadi $n = 126$, dan *r* tabel dari 126 merupakan 0.140. Butir pertanyaan akan dinyatakan valid jika nilai dari *r* hitung > *r* tabel . Berikut hasil dari uji validitas dengan menggunakan program SPSS versi 25.

a. *Learnability*

Tabel 7. Hasil Uji Validitas *Learnability*

		Correlations			
		x11	x12	x13	Total
x11	Pearson Correlation	1	.081	.032	.640**
	Sig. (2-tailed)		.371	.728	.000
	N	123	123	123	123
x12	Pearson Correlation	.081	1	-.182*	.530**
	Sig. (2-tailed)	.371		.044	.000
	N	123	123	123	123
x13	Pearson Correlation	.032	-.182*	1	.521**
	Sig. (2-tailed)	.728	.044		.000
	N	123	123	123	123
Total	Pearson Correlation	.640**	.530**	.521**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	123	123	123	123

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

b. *Efficiency*

Tabel 8. Hasil Uji Validitas *Efficiency*

		Correlations			
		x21	x22	x23	Total
x21	Pearson Correlation	1	.337**	.676**	.808**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	123	123	123	123
x22	Pearson Correlation	.337**	1	.538**	.766**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	123	123	123	123
x23	Pearson Correlation	.676**	.538**	1	.896**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	123	123	123	123
Total	Pearson Correlation	.808**	.766**	.896**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	123	123	123	123

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. *Memorability*

Tabel 9. Hasil Uji Validitas *Memorability*

		Correlations					Total
		x31	x32	x33	x34	x35	
x31	Pearson Correlation	1	.083	.030	.082	.044	.423**
	Sig. (2-tailed)		.364	.745	.368	.627	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x32	Pearson Correlation	.083	1	.482**	.180*	.268**	.687**
	Sig. (2-tailed)	.364		.000	.046	.003	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x33	Pearson Correlation	.030	.482**	1	.024	.328**	.636**
	Sig. (2-tailed)	.745	.000		.796	.000	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x34	Pearson Correlation	.082	.180*	.024	1	.237**	.528**
	Sig. (2-tailed)	.368	.046	.796		.008	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x35	Pearson Correlation	.044	.268**	.328**	.237**	1	.644**
	Sig. (2-tailed)	.627	.003	.000	.008		.000
	N	123	123	123	123	123	123
Total	Pearson Correlation	.423**	.687**	.636**	.528**	.644**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	123	123	123	123	123	123

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

d. *Error*

Tabel 10. Hasil Uji Validitas *Error*

		Correlations			Total
		x41	x42	x43	
x41	Pearson Correlation	1	.156	.253**	.676**
	Sig. (2-tailed)		.086	.005	.000
	N	123	123	123	123
x42	Pearson Correlation	.156	1	.261**	.681**
	Sig. (2-tailed)	.086		.004	.000
	N	123	123	123	123
x43	Pearson Correlation	.253**	.261**	1	.726**
	Sig. (2-tailed)	.005	.004		.000
	N	123	123	123	123
Total	Pearson Correlation	.676**	.681**	.726**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	123	123	123	123

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

e. *Satisfaction*

Tabel 11. Hasil Uji Validitas *Satisfaction*

		Correlations					Total
		x51	x52	x53	x54	x55	
x51	Pearson Correlation	1	.379**	.379**	.226*	.358**	.605**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.012	.000	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x52	Pearson Correlation	.379**	1	1.000**	.245**	.955**	.928**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.006	.000	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x53	Pearson Correlation	.379**	1.000**	1	.245**	.955**	.928**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.006	.000	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x54	Pearson Correlation	.226*	.245**	.245**	1	.202*	.496**
	Sig. (2-tailed)	.012	.006	.006		.025	.000
	N	123	123	123	123	123	123
x55	Pearson Correlation	.358**	.955**	.955**	.202*	1	.900**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.025		.000
	N	123	123	123	123	123	123
Total	Pearson Correlation	.605**	.928**	.928**	.496**	.900**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	123	123	123	123	123	123

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

3.4 Uji Reliabilitas

a. *Learnability*

Tabel 12. Hasil Reability *Learnability*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.648	4

Dari tabel diatas, diketahui bahwa N of items sebanyak 3 dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,648. Dengan didapatkan nilai *cronbach's alpha* terhadap variabel *Learnability*, dan *statistic alpha* yang digunakan yaitu sebesar 0,06. Maka variabel *Learnability* dengan nilai *cronbach's alpha* $0,648 > 0,60$, maka pengambilan keputusan dalam uji reabilitas pada variabel *Learnability*, dapat di simpulkan ke-3 item pertanyaan variabel *Learnability* adalah konsisten atau *reliable*.

b. *Efficiency*

Tabel 13. Hasil Reability *Efficiency*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.836	4

Dari tabel diatas, diketahui bahwa N of items sebanyak 3 dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,836. Dengan didapatkan nilai *cronbach's alpha* terhadap variabel *Efficiency*, dan *statistic alpha* yang digunakan yaitu sebesar 0,06. Maka variabel *Efficiency* dengan nilai *cronbach's alpha* $0,836 > 0,60$, maka pengambilan keputusan dalam uji reabilitas pada variabel *Efficiency*, dapat di simpulkan ke-3 item pertanyaan variabel *Efficiency* adalah konsisten atau *reliable*.

c. *Memorability*

Tabel 14. Hasil Reability *Memorability*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.724	6

Dari tabel diatas, diketahui bahwa N of items sebanyak 5 dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,724. Dengan didapatkan nilai *cronbach's alpha* terhadap variabel *Memorability*, dan *statistic alpha* yang digunakan yaitu sebesar 0,06. Maka variabel *Memorability* dengan nilai *cronbach's alpha* $0,724 > 0,60$, maka pengambilan keputusan dalam uji reabilitas pada variabel *Efficiency*, dapat di simpulkan ke-3 item pertanyaan variabel *Memorability* adalah konsisten atau *reliable*.

d. *Error*

Tabel 15. Hasil Reability *Error*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.769	4

Dari tabel diatas, diketahui bahwa N of items sebanyak 3 dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,769. Dengan didapatkan nilai *cronbach's alpha* terhadap variabel *Error*, dan *statistic alpha* yang digunakan yaitu sebesar 0,06. Maka variabel *Error* dengan nilai *cronbach's alpha* $0,769 > 0,60$, maka pengambilan keputusan dalam uji reabilitas pada variabel *Efficiency*, dapat di simpulkan ke-3 item pertanyaan variabel *Error* adalah konsisten atau *reliable*.

e. *Satisfaction*

Tabel 16. Hasil Reability *Satisfaction*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	6

Dari tabel diatas, diketahui bahwa N of items sebanyak 5 dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,799. Dengan didapatkan nilai *cronbach's alpha* terhadap variabel *Satisfaction*, dan *statistic alpha* yang digunakan yaitu sebesar 0,06. Maka variabel *Satisfaction* dengan nilai *cronbach's alpha* 0,799>0,60, maka pengambilan keputusan dalam uji reabilitas pada variabel *Satisfaction*, dapat di simpulkan ke-3 item pertanyaan variabel *Satisfaction* adalah konsisten atau *reliable*.

3.5 Uji Regresi Linear

Tabel 17. Hasil Uji Regresi Linear

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.796	1.541		3.113	.002
	x1	-.378	.098	-.163	-3.873	.000
	x2	.048	.068	.030	.705	.482
	x3	-.097	.064	-.074	-1.516	.132
	x4	1.762	.093	.955	18.941	.000

a. Dependent Variable: x5

Dari tabel diatas, dapat disajikan persamaan regresi, dan nilai persamaan yang dipakai dari tabel diatas adalah nilai yang berada pada kolom B (koefisien), dan persamaannya yaitu :

$$Y(x_5) = 4.796 - 0.378(x_1) + 0.048(x_2) - 0.097(x_3) + 1.762(x_4) + e$$

3.6 Uji F

Pengujian hubungan antara variabel independen dan variabel dependen (Statistik) dilakukan dengan menggunakan uji F. Tabel berikut menampilkan hasil uji F yang dilakukan dengan software SPSS versi 25:

Tabel 18. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1568.104	4	392.026	123.170	.000 ^b
	Residual	375.571	118	3.183		
	Total	1943.675	122			

a. Dependent Variable: x5

b. Predictors: (Constant), x4, x2, x1, x3

Nilai *GIS 0* menunjukkan bahwa nilai sig kurang dari 0,05, sehingga dari uji F dapat disimpulkan bahwa pembelajaran (mudah dipelajari), *efisiensi* (mudah diingat), *error* (kesalahan dan keamanan), dan kepuasan (*satisfaction*) variabel pengukuran semua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel kepuasan.

3.7 Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi koefisien regresi masing-masing variabel bebas (x) dan pengaruhnya terhadap variabel terikat (Y). Hasil dari uji t untuk variabel yang dipilih ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 19. Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.796	1.541		
	x1	-.378	.098	-.163	-3.873
	x2	.048	.068	.030	.705
	x3	-.097	.064	-.074	-1.516
	x4	1.762	.093	.955	18.941

a. Dependent Variable: x5

3.8 Uji Normalitas

Tabel 20. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Satisfaction	.201	123	.203	.866	123	.216

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel Shapiro-Wilk ditampilkan di atas dari hasil uji normalitas pada Tabel 20 dengan 96 responden. Data akan berdistribusi normal jika $p > 0,05$, dan nilai p /signya $0,216$. Nilai sig sebesar $0,216$ untuk uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi **normal** (karena lebih besar dari $0,05$).

3.9 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada website Zivi Frozen Food mengenai *Usability Testing* Maka didapatkanlah hasil pembahasan dari pengujian setiap variabel dalam penelitian ini, yang dapat disimpulkan pengaruh dari setiap variabel bebas terhadap variabel terikat atau terhadap *Satisfaction*.

a. Pengukuran Validitas Terhadap Variabel Usability

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan dari setiap variabel *Usability Testing* memiliki nilai koefisien korelasi *rhitung* $> r_{tabel}$ $0,261$, yang Artinya semua variabel dalam penelitian ini dianggap valid dan semua pertanyaan diperbolehkan.

b. Pengukuran Reliabilitas Terhadap Variabel Usability

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap semua variabel usability menghasilkan nilai $> 0,06$ dan nilai *cronbach's alpa* setiap variabel $> r_{tabel}$ $0,261$ Variabel setiap item telah diuji secara menyeluruh, sehingga semuanya dianggap kredibel.

c. Hipotesis

Dari hasil hipotesis yang didapat pada penelitian ini, maka dapat di ambil kesimpulan, bahwa dalam analisis hipotesis dengan menggunakan uji T, didapatkan hasil dari setiap variabel yang telah di jelaskan, yang menyatakan bahwa variabel *Error* yang paling dominan yang memiliki tingkat pengaruh signifikan tertinggi yaitu dengan nilai *thitung* $18,941$, dan untuk variabel *Efficiency* yang paling dominan memiliki nilai terendah dan memiliki pengaruh signifikan paling rendah yaitu dengan nilai *thitung* $- 0705$ dari ke 5 variabel.

Untuk hasi hipotesis berdasarkan uji F yang dapat dilihat dari hasi uji F pada tabel 18, yang menyatakan bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$ kepuasan pengguna (*Satisfaction*) pada

website dapat diukur dengan variabel *Usability Testing* yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hipotesis dapat diterima.

4. KESIMPULAN

Dari temuan penelitian ini, kami dapat menyimpulkan hal-hal berikut, yang dapat diprediksi dan membantu dalam hal menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang dinyatakan :

- a. Berdasarkan tanggapan responden, pada website Zivi Frozen Food maka, didapatkan hasil penelitian berupa kepuasan pengguna terhadap website Zivi Frozen Food yang dilihat dari variabel-variabel *Usability Testing*, yang dapat digunakan bagi Zivi Frozen Food untuk meningkatkan ataupun memperbaiki kualitas website dalam menyampaikan informasi dan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lainnya yang meneliti terhadap kepuasan pengguna.
- b. Hasil dari kesimpulan ini peneliti mengambil kesimpulan, berdasarkan yang telah diukur kepuasan penggunaannya, dengan menggunakan metode *Usability Testing*, maka dari 5 variabel tersebut diketahui hanya variabel *Efficiency* yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Sedangkan variabel lainnya tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi website Zivi Frozen Food.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran peneliti untuk website Zivi Frozen Food antara lain :

- a. Menurut data yang dikumpulkan dari situs web Zivi Frozen Food, ada empat faktor yang tidak mempengaruhi kepuasan pengguna secara keseluruhan terhadap sistem, yang menunjukkan ruang untuk pengembangan lebih lanjut ke arah ini.

Penilaian tidak hanya pada kepuasan pengguna saja, untuk mencari alternatif lain bisa dilakukan dengan pengujian lainnya, menggunakan metode yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhy, S., Noranita, B., Kusumaningrum, R., Wirawan, P. W., Prasetya, D. D., & Zaki, F. (2018). *Usability Testing of Weather Monitoring on a Web Application*. Proceedings - 2017 1st International Conference on Informatics and Computational Sciences, ICICoS 2017, 2018-Janua, 131-135. <https://doi.org/10.1109/ICICOS.2017.8276350>
- Ariansyah, Fajriyah, & Prasetyo, F. S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Alumni Pada Stie Prabumulih Berbasis Website Dengan Menggunakan Bootstrap. *Jurnal Informatika*, 17(1), 1-10. <https://doi.org/10.30873/ji.v17i1.972>.
- Andi, 2017. Ragam Model Penelitian & Pengolahannya dengan SPSS. Semarang: Wahana Komputer.
- Anthony, A., Tanaamah, A. R., & Wijaya, A. F. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir "Restu Anda"). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 136-147.
- Fandy, Tjiptono. 2016. Service, Quality & satisfaction. Yogyakarta. Andi.
- Firmansyah, F., Winarno, W. W., & Nasiri, A. (2019). Evaluasi Investasi Teknologi Informasi dengan Menggunakan Domain Value Governance Val IT Framework 2.0 (Studi Kasus: CV. Berka). *Informasi Interaktif*, 4(2), 94-100.
- Fatmasari, Ayunda. (2014). Teori Kepuasan Kerja. Diakses dari http://www.academia.edu/4484430/Teori_Kepuasan_Kerja
- Gaspersz, Vincent. 2017. Production Planning And Inventory Control. PT Gramedia Pustaka Umum, Jakarta
- Kotler, P., dan Armstrong, G. M. 2017. Principles of Marketing. United Kingdom: Pearson
- Maryuliana, Imam M. I. Subroto, S.F.C.Haviana, 2016, Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert, *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)* Vol. 1, No. 2.
- Panjaitan, D.J. & Firmansyah. (2018). Pelatihan Pengolahan Data Statistik Dengan Menggunakan SPSS. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2018.

- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Yeni Susilowati. Modul E-Commerce-Teaching Factory For Students. Mutiara Publisher, 2019.
- Yuliyana, T., Arthana, I. K. R. and Agustini, K. (2019) 'Usability Testing pada Aplikasi POTWIS', JST (Jurnal Sains dan Teknologi), 8(1), p. 12. doi: 10.23887/jst-undiksha.v8i1.12081
- Yusuf, M. and Astuti, Y. (2020) 'System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center', Komputika: Jurnal Sistem Komputer, 9(2), pp. 131–138. doi: 10.34010/komputika.v9i2.2873.
- Yu, Chang-His; Chang, Hsiu-Chen, dan Huang, Gow-Liang (2006) A Study of Service Quality, Customer Satisfaction and Loyalty in Taiwanese Leisure Industry, The Journal of America Academy of Business , Cambridge, Vo l. 9, Num . 1.