

Evaluasi Kepuasan Pengguna Portal Berita Menggunakan Usability Metric

Dela Harmilasari¹ dan Lulu Chaerani Munggaran²

¹Magister Manajemen Sistem Informasi

²Fakultas Ilmu Komputer Universitas Gunadarma
Universitas Gunadarma, Jalan Margonda Raya No. 100, Depok
E-mail : dhela.sari91@gmail.com, lulu.chaerani@gmail.com

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sangat pesat, terutama internet. Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet yang sangat besar (Ada sekitar 17,17 juta jiwa di Indonesia yang sudah terhubung ke internet menurut hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) [1]), turut mempengaruhi perkembangan media informasi secara online dengan menyediakan portal berita *online* (website). Melihat jumlah pengguna internet di Indonesia yang sangat besar, turut mempengaruhi perkembangan media informasi secara online. Banyak perusahaan media di Indonesia yang menggunakan internet dengan menyediakan portal berita *online* (website). Penelitian ini bertujuan menganalisis apakah dua website portal berita online terkemuka di Indonesia sudah sesuai dengan ketentuan penyajian website yang baik dan benar, apakah penyajian berita yang disampaikan akurat dan *up to date*, dan menganalisis layanan yang disediakan memudahkan pengguna atau tidak. Penelitian ini menggunakan metode *Usability* dengan bantuan *tool use questionnaire* yang terbagi dalam 4 faktor yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan kuisioner sebanyak 26 pertanyaan dengan jumlah 10 responden. Setelah diperoleh data kuisioner, maka dilakukan analisa perhitungan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4. Hasil pengukuran *usability* menunjukkan website *tribunnews* memiliki nilai *usability* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *okezone*.

Kata Kunci: Skala Likert, Usability, Use Questionnaire, Website

Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi terutama di bidang Teknologi Informasi sangat pesat. Salah satu teknologi yang paling populer adalah Internet. Dengan adanya internet memudahkan mencari sebuah informasi dan berkomunikasi dengan orang lain, selain itu memudahkan pekerjaan dan dapat menjadi sarana menjalankan bisnis. Pengguna internet di Indonesia tercatat mengalami trend peningkatan setiap tahun. Sekitar 17,17 juta jiwa di Indonesia yang sudah terhubung ke internet menurut hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) [1]. Data Statistika menunjukkan Indonesia berada di peringkat kelima sebagai Negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia pada Maret 2019 dengan jumlah pengguna 143,26 juta [2].

Melihat jumlah pengguna internet di Indonesia yang sangat besar, turut mempengaruhi perkembangan media informasi secara online. Sehingga

dengan meningkatnya pertumbuhan media online menyebabkan menurunnya minat masyarakat terhadap media cetak. Banyak perusahaan media di Indonesia yang memanfaatkan internet dengan menyediakan portal berita online (website). Beberapa diantaranya yaitu Okezone, Tribunnews, Detik, Kompas, Liputan6, dan masih banyak situs berita online lainnya.

Berdasarkan ranking dari Alexa terdapat dua portal berita yang menduduki peringkat teratas yaitu Okezone dan Tribunnews. Alexa merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk mengetahui peringkat sebuah website. Namun, pada Alexa hanya dapat mengetahui peringkat suatu website berdasarkan banyaknya pengunjung (*visitor*) yang melakukan kunjungan ke website tersebut dan banyaknya pageview yang dibuka oleh pengguna di website tersebut selama tiga bulan terakhir. Alexa tidak dapat mengetahui kepuasan pengguna terhadap website tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode *Usability*. Untuk mengetahui tingkat *usability* penggunaan

website berita online ini, akan dilakukan pengukuran tingkat usability dengan menggunakan bantuan tool USE Questionnaire, dimana *tool* ini dapat digunakan untuk menyusun pertanyaan – pertanyaan dalam kuisioner, sedangkan untuk mencari nilainya digunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4.

Kualitas Website

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia web/website didefinisikan sebagai sebuah sistem yang digunakan untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen hipertaut yang terdapat dalam komputer yang dihubungkan melalui internet. Website adalah kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (*home page*) dengan menggunakan browser dan juga jaringan internet. Umumnya website berisikan kumpulan informasi berupa teks, gambar, video, audio, animasi, maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk kepentingan personal, organisasi dan perusahaan.

Menurut Simata, terdapat lima aspek yang harus diperhatikan dalam kualitas sebuah website antara lain:

1. Ketepatan, meliputi tata bahasa, konsisten dengan browser;
2. Presentasi, meliputi tata letak halaman, multimedia, tautan, form;
3. Konten, meliputi keterbacaan, informasi, indikasi dari konten sekarang;
4. Navigasi, meliputi struktur situs (*graf node*), bar navigasi; e.interaksi, meliputi transparansi, pemulihan [3].

Menurut Budhi Santoso [4] ada beberapa teori yang dapat digunakan dalam melakukan analisis website. Salah satunya adalah teori Usability testing dan 7C's framework.

Usability testing

Usability merupakan tingkat kemudahan suatu produk untuk digunakan atau dipelajari dengan kata lain apakah produk tersebut *user – friendly* atau tidak. Tingkat usability sebuah produk atau layanan harus memiliki kriteria antara lain: *useful* (berguna); *efficient* (efisien); *effective* (efektif); *satisfying* (memuaskan); *learnable* (mudah dipelajari); dan *accessible* (mudah diakses) [5]. Ada 2 cara untuk mengukur *usability* [6] yaitu dengan menggunakan asumsi sendiri dan menggunakan *usability metric*. *Usability metric* dapat menggambarkan tingkat kebergunaan produk, efisiensi, apakah produk mudah dipelajari dan lain sebagainya.

7C's framework

7C's *framework* adalah sebuah kerangka kerja yang banyak digunakan sebagai panduan untuk merancang customer interface dalam web pemasaran *online* (e-marketing). Tujuh elemen tersebut antara lain:

1. Kontek (*Context*): desain atau tata letak
2. Isi (*Content*): teks, gambar, suara/audio, dan video yang terdapat dalam website
3. Komunitas (*Community*): memungkinkan adanya komunikasi antar pengguna
4. Kustomisasi (*Customization*): kemampuan website untuk menghantarkan kepada pengguna atau memungkinkan pengguna mempersonalisasikan website
5. Komunikasi (*Communication*): kemampuan sebuah situs dalam berkomunikasi dengan pengguna, pengguna dengan situs, atau komunikasi dua arah
6. Koneksi (*Connection*): kemampuan tingkat hubungan situs dengan situs lain
7. Komersial (*Commerce*): kemampuan situs untuk melakukan transaksi komersial

USE Questionnaire

USE Questionnaire dikembangkan oleh Arnold (Arnie) M. Lund dan rekan-rekannya pada tahun 1998 di Ameritech, Advanced Technologies, Amerika Serikat. USE Questionnaire yang menjadi 3 parameter utama yaitu *usefulness*, *satisfaction* dan *ease of use*. Kemudahan penggunaan faktor dapat dibagi menjadi 2 faktor, yaitu Kemudahan Belajar dan kemudahan penggunaan [7]. USE Questionnaire adalah salah satu instrument yang berupa paket kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur penelitian mengenai usability. Bentuk paket kuesioner USE terdiri dari 30 pertanyaan yang mencakup 4 aspek, yaitu:

1. *Usefulness*(kebergunaan), yang terdiri dari 8 pernyataan
2. *Ease of use* (kemudahan penggunaan), yang terdiri dari 11 pernyataan
3. *Ease of learning* (kemudahan mempelajari), yang terdiri dari 4 pernyataan
4. *Satisfaction*(kepuasan), yang terdiri dari 7 pernyataan

Skala Likert

Pertanyaan kuisioner yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang dengan memberikan skor kepada

masing – masing alternatif jawaban. Prosedur pengukurannya adalah responden diminta untuk menyatakan persetujuannya atas dasar persepsi masing – masing responden [8].

Pada penelitian ini, penulis menggunakan 4 skala untuk menegaskan pilihan, agar tidak ada jawaban yang netral/ragu-ragu. Pemberian nilai (scoring) dilakukan untuk jawaban Sangat-Sangat Setuju (SS) adalah nilai 4 demikian seterusnya menurun sampai pada jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) yang diberi nilai 1.

Tabel 1: Bobot Nilai Jawaban Responden

Jawaban	Singkatan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Setuju	S	3
Sangat Setuju	SS	4

Rumus yang digunakan :

T x Pn (1)

T : Jumlah total responden yang memilih

Pn : Angka skor Likert yang dipilih

Selanjutnya, menghitung skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk item penilaian dengan menggunakan rumus:

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden

X = skor terendah likert x jumlah responden

Langkah selanjutnya adalah mencari interval (rentang jarak) dan interpretasi persen dengan metode mencari interval skor persen.

Rumus Interval

I = 100 / Jumlah Skor (Likert) (2)

Maka = 100 / 4 = 25

Hasil (I) = 25 (Ini adalah interval jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100%)

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:

- Angka 0% – 24,99% = Sangat tidak setuju
- Angka 25% – 49,99% = Tidak setuju
- Angka 50% – 74,99% = Setuju
- Angka 75% – 100% = Sangat setuju

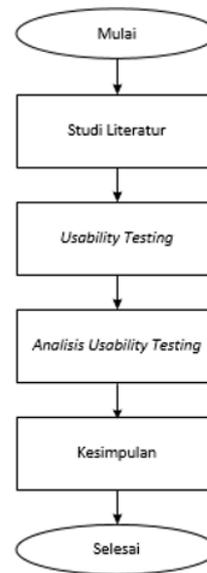
Langkah terakhir yaitu menghitung rumus index %, rumusnya sebagai berikut :

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100 (3)

Setelah didapatkan hasil rumus index dalam bentuk %, nanti akan terlihat hasilnya sesuai dengan kategori interpretasi skor tersebut.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, untuk mencapai tujuan yang diinginkan maka dilakukan langkah – langkah seperti pada Gambar 1.



Gambar 1: Alur Penelitian

Alur Penelitian Penjelasan dari Gambar 1 adalah sebagai berikut:

Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian dan pengumpulan data dengan mempelajari bahan-bahan yang ada kaitannya dengan analisis yang akan dibahas, dan mengambil beberapa referensi mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan metode yang sama yaitu usability, skala likert, USE Questionnaire.

Usability Testing

Metode Pengumpulan Data Pada tahap ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada karyawan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang konsultan lingkungan. Pengukuran jawaban hasil dari kuisioner dilakukan dengan menggunakan skala likert yang terbagi dalam skala 1 sampai 4 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing – masing skala pada Tabel 2.

Tabel 2: Nilai Skala

Jawaban	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

Tabel 3: . Daftar Pertanyaan

Faktor	Pertanyaan	Penilaian			
		STS	TS	S	SS
USEFULNESS	1. <i>Website</i> ini membantu Anda menjadi lebih efektif?				
	2. <i>Website</i> ini membantu Anda lebih produktif?				
	3. <i>Website</i> ini berguna?				
	4. <i>Website</i> ini membuat hal – hal yang ingin Anda selesaikan menjadi lebih mudah?				
	5. <i>Website</i> ini bisa menghemat waktu Anda saat menggunakannya?				
	6. <i>Website</i> ini dapat memenuhi kebutuhan Anda?				
	7. <i>Website</i> ini dapat melakukan semua yang Anda harapkan?				
EASE OF USE	8. <i>Website</i> ini mudah digunakan?				
	9. <i>Website</i> ini <i>User friendly</i> ?				
	10. <i>Website</i> ini sederhana untuk digunakan?				
	11. <i>Website</i> ini bersifat fleksibel?				
	12. <i>Website</i> ini mudah diakses?				
	13. Anda dapat menggunakannya tanpa membutuhkan instruksi tertulis?				
	14. Baik pengguna yang jarang mengaksesnya maupun yang sering mengaksesnya akan menyukai <i>website</i> ini?				
	15. Anda dapat melakukan <i>recovery</i> dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?				

EASE OF LEARNING	16. Anda dapat menggunakan <i>ya</i> dengan sukses setiap saat?				
	17. Anda belajar menggunakan <i>ya</i> dengan cepat?				
	18. Mudah mengingat bagaimana cara menggunakan <i>ya</i> ?				
SATISFACTION	19. Anda dengan cepat menjadi terampil dengan <i>website</i> tersebut?				
	20. Anda puas dengan <i>website</i> tersebut?				
	21. Anda akan merekomendasikan ini kepada teman?				
	22. <i>Website</i> ini sangat menyenangkan untuk digunakan?				
	23. Ini bekerja seperti yang Anda inginkan?				
	24. <i>Website</i> nya mengagumkan?				
	25. Anda merasa perlu mengaksesnya?				
	26. <i>Website</i> ini nyaman untuk digunakan?				

Membuat Pertanyaan dalam Kuisisioner

Pada tahap ini dimulai dengan membuat daftar pertanyaan dalam bentuk kuisisioner berdasarkan faktor-faktor yang terdapat pada tool USE Questionnaire sebanyak 26 pertanyaan yang terbagi dalam 4 faktor yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Adapun pertanyaan tersebut terdapat dalam Tabel 3.

Tahapan selanjutnya adalah menyebarkan kuisisioner. Sistem penyebaran kuisisioner dilakukan menggunakan perangkat sistem Google Drive berbentuk Form Pertanyaan yang dikirimkan melalui surat elektronik (Surel) kepada 10 responden yang bekerja di sebuah perusahaan swasta yang bergerak di bidang konsultan lingkungan. Analisis data yang dilakukan adalah Statistik Deskriptif, yaitu analisis yang dilakukan dengan mengubah data mentah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan.

Perhitungan dengan Likert

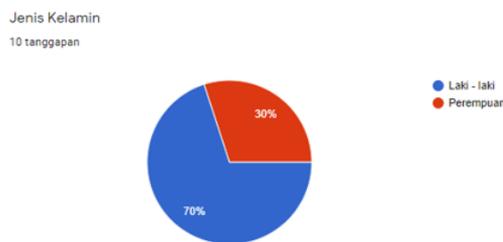
Pada tahap ini dilakukan perhitungan dari setiap pertanyaan yang ada dalam kuisisioner. Responden diminta untuk mengisi kuisisioner tersebut dengan

memberikan penilaian skor 1 untuk yang terendah sampai skor 4 untuk yang tertinggi. Kemudian dari setiap pertanyaan akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert untuk menghitung interpretasi skor sesuai dengan interval yang ditentukan. Dalam penelitian ini, ada 10 responden yang memberikan jawaban dari kuisioner dua buah website portal berita online.

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Responden

Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan yang berada dalam perusahaan tempat penulis bekerja. Berdasarkan data deskriptif yang menjelaskan jenis kelamin responden, dapat diketahui bahwa responden yang berjenis kelamin laki – laki sebanyak 7 orang atau persentase 70%, sedangkan berjenis kelamin perempuan sebanyak 30% atau 3 orang. Sehingga total responden yang dipakai dalam penelitian ini berjumlah 10 responden.



Gambar 2: Diagram Jenis Kelamin Responden

Usability testing

Langkah awal pada usability testing ini yaitu menyusun daftar pertanyaan yang akan digunakan pada kuisioner dan disebarkan ke responden yang telah dipilih dalam suatu populasi di lingkup tempat kerja penulis, dimana populasi tersebut ialah karyawan swasta di salah satu perusahaan nasional di Indonesia sebanyak 10 responden. Daftar pertanyaan ini mengacu pada tool USE questionnaire.

Dari tool tersebut dapat dijadikan pertanyaan – pertanyaan dalam kuisioner sebanyak 26 pertanyaan yang terbagi dalam 4 faktor sesuai dengan faktor – faktor pada USE questionnaire yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.

Analisis Usability testing

Pada tahap ini dilakukan penyebaran 26 pertanyaan dalam kuisioner kepada 10 responden, selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap hasil kuisioner. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4 yaitu STS (1), TS (2), S (3), dan SS (4).

Perhitungan Dengan Skala Likert

Website Okezone

Pertanyaan1 : Website ini membantu Anda menjadi lebih efektif?

Berdasarkan jawaban dari 10 responden, maka akan kita analisis dengan melakukan perhitungan seperti di bawah ini :

2 responden menjawab SS (Sangat Setuju)

6 responden menjawab S (Setuju)

2 responden menjawab TS (Tidak Setuju)

0 responden menjawab STS (Sangat Tidak Setuju)

Tabel 4: Nilai Skala

Jawaban	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

Total Skala Likert dapat dilihat dari perhitungan di bawah ini :

Jawaban sangat setuju (SS)

$$= 2 \text{ responden} \times 4 = 8$$

Jawaban Setuju (S)

$$= 6 \text{ responden} \times 3 = 18$$

Jawaban Tidak Setuju (TS)

$$= 2 \text{ responden} \times 2 = 4$$

Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

$$= 0 \text{ responden} \times 1 = 0$$

Total Skor = 30

$$\text{Skor Maksimum} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor Minimum} = 10 \times 1 = 10$$

$$\text{Indeks (\%)} = (\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

$$\text{Indeks (\%)} = (30 / 40) \times 100$$

$$\text{Indeks (\%)} = 75\%$$

Interval Penilaian

- Angka 0% – 24,99% = Sangat tidak setuju
- Angka 25% – 49,99% = Tidak setuju
- Angka 50% – 74,99% = Setuju
- Angka 75% – 100% = Sangat setuju

Kesimpulan: Nilai Indeks yang didapatkan dari perhitungan adalah 75%, maka dapat disimpulkan bahwa responden “SANGAT SETUJU” penggunaan Website ini dapat membantu Anda menjadi lebih efektif. Setelah dilakukan perhitungan pada setiap pertanyaan kuisioner dengan menggunakan perhitungan likert tersebut, maka di dapatkan presentase nilai usability seperti pada Tabel 5.

Berdasarkan Tabel 5, untuk faktor *Usefulness* tertinggi yaitu website okezone membantu Anda menjadi lebih efektif dan website berguna menurut penilaian responden yaitu sebesar 75%. Kemudian untuk faktor *ease of use* tertinggi yaitu website ini

mudah digunakan yaitu sebesar 80%. Untuk faktor *ease of learning* tertinggi yaitu responden belajar menggunakannya dengan cepat dan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website tribunews ini yaitu sebesar 72,5%. Dan untuk faktor *satisfaction* tertinggi yaitu sebesar 82,5% terdapat pada responden puas dengan website tersebut.

Tabel 5: Hasil Perhitungan Usability website Okezone Menggunakan Skala Likert

Faktor	Pertanyaan	Presentase Nilai	Ket
USEFULNESS	1. Website ini membantu Anda menjadi lebih efektif?	75%	SS
	2. Website ini membantu Anda lebih produktif?	65%	S
	3. Website ini berguna?	75%	SS
	4. Website ini membuat hal – hal yang ingin Anda selesaikan menjadi lebih mudah?	67,5%	S
	5. Website ini bisa menghemat waktu Anda saat menggunakannya?	72,5%	S
	6. Website ini dapat memenuhi kebutuhan Anda?	65%	S
	7. Website ini dapat melakukan semua yang Anda harapkan?	67,5%	S
EASE OF USE	8. Website ini mudah digunakan?	80%	SS
	9. Website ini User friendly?	65%	S
	10. Website ini sederhana untuk digunakan?	70%	S
	11. Website ini bersifat fleksibel?	67,5%	S
	12. Website ini mudah diakses?	77,5%	SS
	13. Anda dapat menggunakannya tanpa membutuhkan instruksi tertulis?	77,5%	SS
	14. Baik pengguna yang jarang mengaksesnya maupun yang sering mengaksesnya akan menyukai website ini?	70%	S

	15. Anda dapat melakukan <i>recovery</i> dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?	67,5%	S
	16. Anda dapat menggunakannya dengan sukses setiap saat?	65%	S
EASE OF LEARNING	17. Anda belajar menggunakannya dengan cepat?	72,5%	S
	18. Anda mudah mengingat bagaimana cara menggunakannya?	72,5%	S
	19. Anda dengan cepat menjadi terampil dengan website tersebut?	62,5%	S
SATISFACTION	20. Anda puas dengan website tersebut?	82,5%	SS
	21. Anda akan merekomendasikan ini kepada teman?	77,5%	SS
	22. Website ini sangat menyenangkan untuk digunakan?	77,5%	SS
	23. Ini bekerja seperti yang Anda inginkan?	67,5%	S
	24. Website nya mengagumkan?	70%	S
	25. Anda merasa perlu mengaksesnya?	67,5%	S
	26. Aplikasi ini nyaman untuk digunakan?	75%	SS

Website Tribunews

Sama seperti perhitungan pada website okezone, pada website tribunews dilakukan juga perhitungan pada setiap pertanyaan kuisioner dengan menggunakan perhitungan likert tersebut, maka didapatkan presentase nilai usability seperti pada Tabel 6.

Berdasarkan Tabel 6, untuk faktor *usefulness* tertinggi yaitu website tribunews berguna menurut penilaian responden yaitu sebesar 87,5%. Kemudian untuk faktor *ease of use* tertinggi yaitu website ini mudah diakses yaitu sebesar 85%. Untuk faktor *ease of learning* tertinggi yaitu responden mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website tribunews ini yaitu sebesar 77,5%.

Dan untuk faktor *satisfaction* tertinggi yaitu sebesar 77,5% terdapat pada website nya menyenangkan untuk digunakan dan aplikasinya nyaman untuk digunakan.

Tabel 6: Hasil Perhitungan Usability website Tribunews Menggunakan Skala Likert

Faktor	Pertanyaan	Presentase Nilai	Ket
USEFULNESS	1. <i>Website</i> ini membantu Anda menjadi lebih efektif?	72,5%	S
	2. <i>Website</i> ini membantu Anda lebih produktif?	70%	S
	3. <i>Website</i> ini berguna?	87,5%	SS
	4. <i>Website</i> ini membuat hal – hal yang ingin Anda selesaikan menjadi lebih mudah?	72,5%	S
	5. <i>Website</i> ini bisa menghemat waktu Anda saat menggunakannya?	70%	S
	6. <i>Website</i> ini dapat memenuhi kebutuhan Anda?	67,5%	S
	7. <i>Website</i> ini dapat melakukan semua yang Anda harapkan?	62,5%	S
EASE OF USE	8. <i>Website</i> ini mudah digunakan?	82,5%	SS
	9. <i>Website</i> ini <i>User friendly</i> ?	70%	S
	10. <i>Website</i> ini sederhana untuk digunakan?	82,5%	SS
	11. <i>Website</i> ini bersifat fleksibel?	75%	SS
	12. <i>Website</i> ini mudah diakses?	85%	SS
	13. Anda dapat menggunakannya tanpa membutuhkan instruksi tertulis?	82,5%	SS
	14. Baik pengguna yang jarang mengaksesnya maupun yang sering mengaksesnya akan menyukai <i>website</i> ini?	67,5%	S

	15. Anda dapat melakukan <i>recovery</i> dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?	67,5%	S
	16. Anda dapat menggunakannya dengan sukses setiap saat?	72,5%	S
EASE OF LEARNING	17. Anda belajar menggunakannya dengan cepat?	75%	SS
	18. Anda mudah mengingat bagaimana cara menggunakannya?	77,5%	SS
	19. Anda dengan cepat menjadi terampil dengan <i>website</i> tersebut?	72,5%	S
SATISFACTION	20. Anda puas dengan <i>website</i> tersebut?	75%	SS
	21. Anda akan merekomendasikan ini kepada teman?	75%	SS
	22. <i>Website</i> ini sangat menyenangkan untuk digunakan?	77,5%	SS
	23. Ini bekerja seperti yang Anda inginkan?	70%	S
	24. <i>Website</i> nya mengagumkan?	75%	SS
	25. Anda merasa perlu mengaksesnya?	67,5%	S
	26. <i>Website</i> ini nyaman untuk digunakan?	77,5%	SS

Penutup

Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan analisisnya, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya:

1. Berdasarkan hasil perhitungan usability website Okezone menggunakan Skala Likert, untuk faktor usefulness tertinggi yaitu website okezone membantu Anda menjadi lebih efektif dan website berguna menurut penilaian responden yaitu sebesar 75%. Kemudian untuk faktor ease of use tertinggi yaitu website ini

mudah digunakan yaitu sebesar 80%. Untuk faktor ease of learning tertinggi yaitu responden belajar menggunakannya dengan cepat dan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website Okezone ini yaitu sebesar 72,5%. Dan untuk faktor satisfaction tertinggi yaitu sebesar 82,5% terdapat pada responden puas dengan website tersebut.

2. Berdasarkan hasil perhitungan usability website Tribunnews menggunakan skala Likert, untuk faktor Usefulness tertinggi yaitu website tribunnews berguna menurut penilaian responden yaitu sebesar 87,5%. Kemudian untuk faktor ease of use tertinggi yaitu website ini mudah diakses yaitu sebesar 85%. Untuk faktor ease of learning tertinggi yaitu responden mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website tribunnews ini yaitu sebesar 77,5%. Dan untuk faktor satisfaction tertinggi yaitu sebesar 77,5% terdapat pada website nya menyenangkan untuk digunakan dan aplikasinya nyaman untuk digunakan.

Evaluasi dua portal berita ini berdasarkan dari kepuasan pengguna dari salah satu perusahaan konsultasi lingkungan. Untuk mendapatkan evaluasi yang lebih mendalam dapat ditambahkan jumlah responden dari berbagai perusahaan. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan usability metric yang lain untuk mendapatkan hasil evaluasi yang beragam dan dapat menjadi masukan bagi perkembangan dua portal berita tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] P. Yudha, "APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa", diakses daring di <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>, pada 19 Januari 2020.
- [2] J. H. Dwi, "Indonesia Peringkat Kelima Dunia dalam Jumlah Pengguna Internet", diakses daring di <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/11/indonesia-peringkat-kelima-dunia-dalam-jumlah-pengguna-internet>, pada 19 Januari 2020.
- [3] Tony Wijaya, "Manajemen Kualitas Jasa", Edisi 2, Indeks, Jakarta, 2018.
- [4] S. Budhi, "Analisis Perbandingan Website Perpustakaan UII Dengan Website Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri Di Yogyakarta (UGM, UNY, UIN Sunan Kalijaga dan ISI)", Jurnal Pustaka Budaya, Volume 1, No. 2, p18-p32, 2018.
- [5] A. Noordin, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)", Journal of Computer, information system, & technology management, Volume. 1, No. 2, p17-p21, 2018.
- [6] Tom Tullis and Bill Albert, "Measuring the User Experience", Morgan Kaufmann, Massachusetts, 2013
- [7] Arnold L, "Measuring Usability with the USE Questionnaire", http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0110_measuring_with_use.html, 2011.
- [8] Suryo Guritno & Untung Rahardja, "Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi", Andi, Yogyakarta, 2011.