

ANALISIS PERBANDINGAN *USABILITY* DAN *USER SATISFACTION* PADA WEBSITE PESANSAJA.COM DAN KULINERAN.COM

Reza Agustian¹, Yuliana Rachmawati Kusumaningsih², Suraya³

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri

³Program Studi Rekayasa Komputer, Fakultas Sains Terapan
Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta

^{1,2,3}Email: rezagustian30@gmail.com¹, yuliana@akprind.ac.id², suraya@akprind.ac.id³

ABSTRACT

In the culinary field, many are using information technology to convey information to the public through one of the information systems (websites). Culinary information systems (websites) that offer a variety of culinary delights in Yogyakarta, one of which is the information system (website) pesansaja.com and culinary.com. Both websites still have problems ranging from a poor user interface, features and information that should be available but not on the website and links that don't work or are broken. Measurements on the information systems (websites) of pesansaja.com and kulineran.com can be measured using usability and user satisfaction analysis, namely the process of optimizing the interaction between users and the system and user satisfaction. Frequency distribution analysis and descriptive analysis were also used as measurements of respondent data, followed by statistical tests on usability and user satisfaction variables. The results of the tests carried out then obtained values for the level of usability and user satisfaction as well as the percentage level of usability and user satisfaction factors. Based on the comparison of the analysis of user satisfaction levels on pesansaja.com and kulineran.com websites, it was found that the culinary websites were better than pesansaja.com.

Keywords: *Usability; User Satisfaction; Analysis, Statistics; kulineran.com; pesansaja.com.*

INTISARI

Dibidang kuliner mulai banyak yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat melalui salah satunya sistem informasi (website). Sistem informasi (website) kuliner yang menawarkan berbagai macam kuliner yang ada di Yogyakarta salah satunya adalah sistem informasi (website) pesansaja.com dan kulineran.com. Kedua website tersebut masih memiliki permasalahan mulai dari *user interface* yang kurang baik, fitur dan informasi yang seharusnya tersedia namun tidak ada pada website tersebut serta tautan yang tidak bekerja atau rusak. Pengukuran pada sistem informasi (website) pesansaja.com dan kulineran.com dapat diukur dengan menggunakan analisis *usability* dan *user satisfaction*, yaitu proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem dan kepuasan pengguna. Analisis distribusi frekuensi dan analisis deskriptif juga digunakan sebagai pengukuran data responden yang dilanjutkan dengan uji statistik terhadap variabel-variabel *usability* dan *user satisfaction*. Hasil dari pengujian yang dilakukan maka diperoleh nilai untuk tingkat *usability* dan *user satisfaction* serta tingkat persentase faktor *usability* dan *user satisfaction*. Berdasarkan perbandingan analisis tingkat *user satisfaction* pada website pesansaja.com dan kulineran.com didapatkan bahwa website kulineran.com lebih baik di bandingkan pesansaja.com.

Kata kunci: *Usability, User Satisfaction; Analisis; Statistic; kulineran.com; Pesansaja.com.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak yang sangat besar dalam berbagai sisi kehidupan, mulai dari pemerintahan, administrasi, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Dibidang kuliner mulai banyak yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat melalui salah satunya sistem informasi (website) khususnya sistem informasi (website) yang menawarkan tentang kuliner. Sistem informasi (website) kuliner yang menawarkan berbagai macam kuliner yang ada di Yogyakarta adalah sistem informasi (website) pesansaja.com dan kulineran.com. Pada sistem informasi (website) pesansaja.com dibuat karena melihat Yogyakarta sebagai kota pelajar dan memberikan informasi tentang kulineran yang ada di jogja serta secara otomatis menjadikan bisnis makanan di Jogja tumbuh subur. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pilihan tempat makan baik yang berdekatan maupun yang tersebar dengan beragam pilihan menu. pesansaja.com melayani layanan pesan antar kuliner bagi sekitar 92 gerai makanan di Yogyakarta. Sistemnya adalah *Cash On Delivery* bagi wilayah Yogyakarta. Selain menjual makanan, pesansaja.com juga menjual oleh-oleh yang bisa dipesan dan diantarkan di hotel tempat menginap. Tak hanya memfasilitasi bagi pemesan makanan yang malas keluar rumah, pesansaja.com juga melayani wisatawan yang terlalu sibuk bahkan tidak sempat membeli oleh-oleh di Yogyakarta.

Sedangkan kulineran.com dibuat sebagai untuk membantu masyarakat Yogyakarta sebagai pengganti Katalog Kuliner Yogyakarta. Sistem pemesanan di kulineran.com adalah dengan memasukkan area pemesan, kemudian memilih café atau restoran yang diinginkan, lalu pesan menu yang disukai, selanjutnya kulineran.com akan melakukan pengantaran ke lokasi pemesan. Pengukuran pada sistem informasi (website) pesansaja.com dan kulineran.com dapat di ukur dengan menggunakan analisis *usability* dan *user satisfaction*. *Usability* merupakan proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik [1]. *User satisfaction* merupakan kebebasan dari ketidak nyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem [2]. Analisis *usability* yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada teori Nielsen yang indikatornya meliputi *easy to learn*, *efficient to use*, *easy to remember*, *pleasant to use*, dan *user satisfaction* [3], sedangkan pada analisis *user satisfaction* mengacu pada teori Raymond [4] dengan menggunakan metode *servqual* yang indikatornya meliputi *tangibles*, *reliability*, *responsiveness*, *assurance* dan *empathy*. Berdasarkan penguraian dari latar belakang di atas, telah memberikan ide bagi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap *usability* dan *user satisfaction* pada aplikasi pesansaja.com dan kulineran.com. Mengembangkan penelitian terdahulu, penelitian ini akan menggunakan aspek *usability* dengan menggabungkan metode Nielsen Heuristik, dan *user satisfaction* menggunakan metode ServQual.

B. METODE PENELITIAN

Lokasi/Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta, yaitu melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian dengan mengunjungi situs web dari pesansaja.com dan kulineran.com.

Bahan dan Alat Penelitian

Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah data tentang alamat website pesansaja.com dan kulineran.com dari DIY.

Alat Penelitian

Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Kuisiner

Kisi-kisi instrument pada penelitian ini yaitu:

a. *Usability*

Kuesioner *usability* dibuat sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada teori menggunakan teori Nielsen [3], yang terdiri dari 1) Mudah untuk dipelajari (*Easy to learn*), 2) Penggunaannya yang efisien (*Efficient to use*), 3) Mudah di ingat (*Easy to remember*), 4) Kesalahan (*Few Error*), 5) Menyenangkan untuk digunakan (*Pleasant to use*).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Usability*

Dimensi <i>Usability</i>	No. Item	Total
Mudah untuk dipelajari (<i>Easy to learn</i>)	1, 2, 3, 4	4
Penggunaannya yang efisien (<i>Efficient to use</i>)	5, 6, 7, 8	4
Mudah di ingat (<i>Easy to remember</i>)	9, 10, 11, 12	4
Kesalahan (<i>Few Error</i>)	13, 14	2
Menyenangkan untuk digunakan (<i>Pleasant to use</i>)	15, 16, 17, 18	4
Jumlah		18

Pada tabel 1. menjelaskan kisi-kisi instrument yang terdiri dari 5 dimensi atau pembahasan (*Easy tom Learn, Efficent to Use, Easy to Remember, Few Error, Pleasant to use*) yang masing-masing dimensi memiliki nomor item (nomor pertanyaan dan total pertanyaan). Pertanyaan tersebut dijadikan dalam bentuk kuesioner.

b. *User Satisfaction*

Kuesioner *user satisfaction* dibuat sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada metode Servqual yang terdiri dari tangibles, reliability, responsiveness, assurance dan empathy [4]. Berikut adalah kisi-kisi instrumen *user satisfaction* pada tabel III.2 adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen *User Satisfaction*

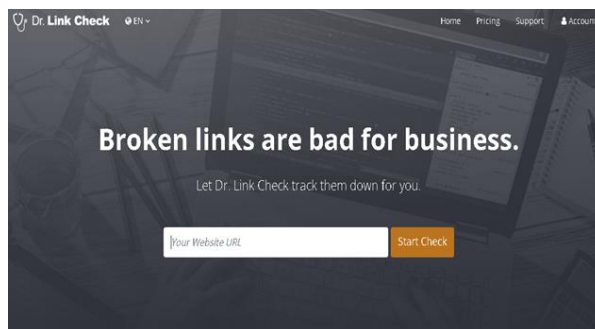
Dimensi <i>User Satisfaction</i>	No Item	Total
<i>Tangibles</i>	1, 2, 3, 4	4
<i>Reliability</i>	5, 6, 7	3
<i>Responsiveness</i>	8, 9, 10	3
<i>Assurance</i>	11, 12, 13, 14	4
<i>Empathy</i>	15, 16, 17	3
Jumlah		17

Pada tabel 2. menjelaskan kisi-kisi instrument yang terdiri dari 5 dimensi (*Tangibles Reliability Responsiveness Assurance Empathy*) atau pembahasan yang masing-masing dimensi memiliki nomor item (nomor pertanyaan dan total pertanyaan). Pertanyaan tersebut dijadikan dalam bentuk kuesioner.

2. Tools www.drlinkcheck.com

Digunkan untuk mengetahui atau mengecek kerusakan tautan atau interface yang ada pada website. Tanda dari tautan yang sudah rusak adalah jika kita mengakses tautan tersebut maka akan muncul pesan "Page not found". penyebab dari broken link yang sering

dijumpai adalah blog yang dihapus atau Alamat URL yang sudah diganti. Dan untuk mengetahui seberapa banyak link yang rusak di blog atau web, dapat melakukan pengecekan secara online menggunakan web pihak ketiga seperti www.drlinkcheck.com [5]



Gambar 1 Halaman Kerja www.drlinkcheck.com

3. Perangkat Lunak Ms. Excel
Digunakan untuk perhitungan nilai atau data yang diperoleh
4. Perangkat Lunak SPSS.
Digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner.
5. OS Windows 10 Pro
6. Laptop ASUS X550D AMD A10 Processor AMD QuadCore A10-5750M Clockspeed 2.5 Ghz, Ram 4gb DDR3.

Metode Pengumpulan Data

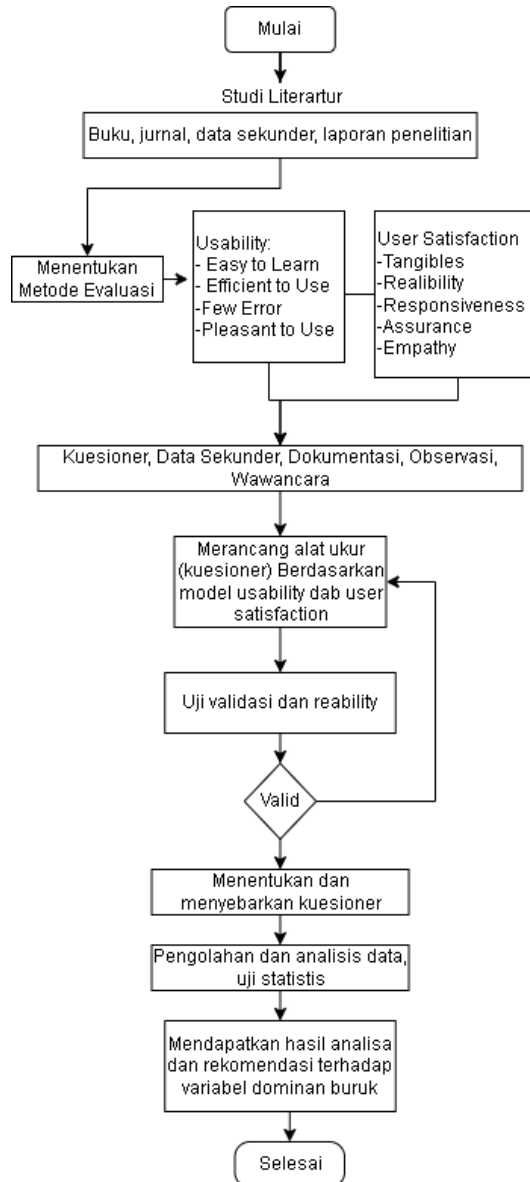
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner: Penilaian kuisisioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.
2. Data Sekunder: Merupakan data yang diperoleh dari studi pustaka berupa data teoritis yang berhubungan dengan tema yang akan diteliti yaitu buku, thesis, dan jurnal.
3. Dokumentasi: Metode dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh keterangan-keterangan yang berasal dari jurnal-jurnal dan buku-buku yang berhubungan dengan obyek penelitian.
4. Observasi: Untuk memperoleh data pendukung penelitian, dilakukan observasi dengan cara melakukan pengamatan, dan peninjauan langsung terhadap aplikasi pesansaja.com dan kulineran.com
5. Wawancara: Bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai objek penelitian maka peneliti melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang berwenang dan berhubungan dengan pokok masalah yang sedang diteliti.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini menjabarkan jalannya penelitian yang dilakukan secara bertahap dan lengkap. Secara garis besar penelitian yang dilakukan akan melalui sembilan tahapan. Tahap pertama adalah studi literatur dengan memanfaatkan buku, jurnal penelitian sebelumnya, data sekunder, dan laporan penelitian lain. Tahapan kedua adalah penentuan metode evaluasi. Tahapan ketiga adalah pengumpulan data dan informasi yang berasal dari data primer, wawancara, dan observasi. Tahapan keempat adalah merancang kuesioner berdasarkan model *usability* dan *user satisfaction*, pada tahap ini peneliti merancang pertanyaan pada kuesioner yang mengacu pada variabel-variabel yang digunakan. Tahapan kelima adalah menguji kuesioner dengan metode uji validiasi dan reabiliti, jika kuesioner lolos uji maka tahapan keenam adalah menentukan responden dan menyebarkan kuesioner. Tahapan ketujuh adalah pengolahan dan analisis data kuesioner

menggunakan uji statistik terhadap variabel-variabel *usability* dan *user satisfaction*. Tahapan kedelapan adalah memberikan rekomendasi terhadap variabel yang dominan buruk.



Gambar 2. Alur Penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHSAN

Hasil Uji Instrument

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketepatan suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya. Teknik yang digunakan untuk uji validitas adalah korelasi Pearson Product Moment. Instrumen pengukuran dikatakan memiliki validitas yang tinggi, apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan tingkat signifikansi 5%. Pada penelitian ini menggunakan alat statistik SPSS 16 untuk melakukan pengolahan data. Arikunto [8] mengemukakan bahwa untuk mengukur validitas, peneliti

menggunakan kuesioner yang telah diberikan kepada responden. Apabila hasil uji diperoleh hasil:

r hitung > r tabel, maka soal atau instrument tersebut valid

r hitung < r tabel, maka soal atau instrument tersebut dikatakan tidak valid

Di mana (r) yaitu korelasi. Untuk menentukan valid atau tidaknya nilai korelasi tersebut, harus dibandingkan dengan degree of freedom (r tabel) apakah nilai korelasi atau r hitung lebih besar (valid) atau lebih kecil (tidak valid) dari r tabel. Nilai r tabel ditentukan berdasarkan jumlah reponden.

a. Uji Validitas Pesansaja

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Pesansaja

Variabel	Nilai <i>Product moment</i>	Nilai R Tabel	Keterangan
Usability			
<i>Easy To Learn</i>			
Item 1	0,795	0,362	Valid
Item 2	0,526	0,362	Valid
Item 3	0,624	0,362	Valid
Item 4	0,830	0,362	Valid
<i>Efficient to use</i>			
Item 1	0,589	0,362	Valid
Item 2	0,482	0,362	Valid
Item 3	0,609	0,362	Valid
Item 4	0,468	0,362	Valid
<i>Easy to remember</i>			
Item 1	0,481	0,362	Valid
Item 2	0,538	0,362	Valid
Item 3	0,390	0,362	Valid
Item 4	0,598	0,362	Valid
<i>Few error</i>			
Item 1	0,536	0,362	Valid
Item 2	0,727	0,362	Valid
<i>Pleasant to use</i>			
Item 1	0,431	0,362	Valid
Item 2	0,804	0,362	Valid
Item 3	0,465	0,362	Valid
Item 4	0,745	0,362	Valid
User Satisfaction			
<i>Tangible</i>			
Item 1	0,770	0,362	Valid
Item 2	0,725	0,362	Valid
Item 3	0,695	0,362	Valid
Item 4	0,395	0,362	Valid
<i>Reliability</i>			
Item 1	0,718	0,362	Valid
Item 2	0,729	0,362	Valid
Item 3	0,694	0,362	Valid
<i>Responsiveness</i>			
Item 1	0,505	0,362	Valid
Item 2	0,665	0,362	Valid
Item 3	0,570	0,362	Valid
<i>Assurance</i>			
Item 1	0,488	0,362	Valid

Item 2	0,507	0,362	Valid
Item 3	0,627	0,362	Valid
Item 4	0,539	0,362	Valid
<i>Emphaty</i>			
Item 1	0,594	0,362	Valid
Item 2	0,701	0,362	Valid
Item 3	0,601	0,362	Valid

b. Uji Validitas Kulineran

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Kulineran

Usability			
<i>Easy To Learn</i>			
Item 1	0,441	0,362	Valid
Item 2	0,670	0,362	Valid
Item 3	0,396	0,362	Valid
Item 4	0,606	0,362	Valid
<i>Efficient to use</i>			
Item 1	0,412	0,362	Valid
Item 2	0,679	0,362	Valid
Item 3	0,518	0,362	Valid
Item 4	0,537	0,362	Valid
<i>Easy to remember</i>			
Item 1	0,508	0,362	Valid
Item 2	0,471	0,362	Valid
Item 3	0,537	0,362	Valid
Item 4	0,518	0,362	Valid
<i>Few error</i>			
Item 1	0,659	0,362	Valid
Item 2	0,779	0,362	Valid
<i>Pleasant to use</i>			
Item 1	0,796	0,362	Valid
Item 2	0,544	0,362	Valid
Item 3	0,468	0,362	Valid
Item 4	0,688	0,362	Valid
User Satisfaction			
<i>Tangible</i>			
Item 1	0,649	0,362	Valid
Item 2	0,580	0,362	Valid
Item 3	0,802	0,362	Valid
Item 4	0,548	0,362	Valid
<i>Reliability</i>			
Item 1	0,662	0,362	Valid
Item 2	0,536	0,362	Valid
Item 3	0,554	0,362	Valid
<i>Responsiveness</i>			
Item 1	0,491	0,362	Valid
Item 2	0,544	0,362	Valid
Item 3	0,803	0,362	Valid
<i>Assurance</i>			
Item 1	0,460	0,362	Valid
Item 2	0,659	0,362	Valid

Item 3	0,551	0,362	Valid
Item 4	0,476	0,362	Valid
<i>Emphaty</i>			
Item 1	0,762	0,362	Valid
Item 2	0,507	0,362	Valid
Item 3	0,454	0,362	Valid

Pada tabel 3 dan 4 menunjukkan hasil nilai produk moment (r hitung) dari setiap item (soal kuesioner) yang didapatkan dengan mengumpulkan jawaban nilai seluruh reponden pada masing-masing soal kuesioner (item). Contohnya pada item 1 pada bagian (dimensi) Easy to Learn tabel 3, seluruh nilai jawaban responden untuk item tersebut (item 1) dikumpulkan, kemudian mencari nilai korelasinya dengan menggunakan fitur *Analyze Correlate* pada perangkat lunak SPSS, maka didapatkan hasil nilai product moment yaitu 0,795 yang menunjukkan bahwa nilai 0,795 tersebut adalah lebih besar dari nilai r tabel yaitu sebesar 0,361 atau item kuesioner (soal) dinyatakan valid. Nilai r tabel tersebut telah ditentukan berdasarkan jumlah rensponden. Jumlah rensponden adalah 30 orang. Maka pada pada penentuan nilai r tabel, jumlah 30 responden menunjukkan nila 0,361.

Uji Reliabilitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat memberikan hasil yang konsisten bila digunakan untuk mengukur obyek yang sama dengan alat ukur yang sama.

Uji reliabilitas dengan cara membandingkan angka cronbach alpha dengan ketentuan nilai *cronbach alpha* minimal 0,6. Artinya jika nilai *cronbach alpha* yang didapatkan dari hasil perhitungan SPSS lebih besar dari 0,6 maka disimpulkan kuesioner tersebut reliabel, sebaliknya jika cronbach alpha lebih kecil dari 0,6 maka disimpulkan tidak *reliable* [9] [10].

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Pesansaja

Variabel	Nilai <i>Crouncbach Aplha</i>	Nilai Tabel	Keterangan
Usability			
<i>Easy To Learn</i>	0,777	0,6	Reliabel
<i>Efficient to use</i>	0,665	0,6	Reliabel
<i>Easy to remember</i>	0,630	0,6	Reliabel
<i>Few error</i>	0,701	0,6	Reliabel
<i>Pleasant to use</i>	0,722	0,6	Reliabel
User Satisfaction			
<i>Tangible</i>	0,756	0,6	Reliabel
<i>Reliability</i>	0,779	0,6	Reliabel
<i>Responsiveness</i>	0,670	0,6	Reliabel
<i>Assurance</i>	0,669	0,6	Reliabel
<i>Emphaty</i>	0,721	0,6	Reliabel

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Kulineran

Usability			
<i>Easy To Learn</i>	0,656	0,6	Reliabel
<i>Efficient to use</i>	0,663	0,6	Reliabel
<i>Easy to remember</i>	0,635	0,6	Reliabel
<i>Few error</i>	0,765	0,6	Reliabel
<i>Pleasant to use</i>	0,736	0,6	Reliabel

User Satisfaction			
<i>Tangible</i>	0,750	0,6	Reliabel
<i>Reliability</i>	0,673	0,6	Reliabel
<i>Responsiveness</i>	0,706	0,6	Reliabel
<i>Assurance</i>	0,669	0,6	Reliabel
<i>Emphaty</i>	0,678	0,6	Reliabel

Pada tabel 5 dan 6 menunjukkan hasil nilai *Crouncbach Aplha* (untuk menentukan reabilitas) dari setiap dimensi atau variable (tema kuesioner) yang didapatkan dengan menggabungkan nilai jawaban seluruh reponden dari dimensi tersebut. Contohnya pada pada dimensi atau variabel *Easy to Learn* tabel 5, seluruh nilai jawaban responden untuk variabel tersebut dikumpulkan, kemudian mencari nilai reliabelitasnya dengan menggunakan fitur *Reliability Analysis* pada perangkat lunak SPSS, maka didapatkan hasil nilai *Crouncbach Aplha* yaitu 0,777 yang

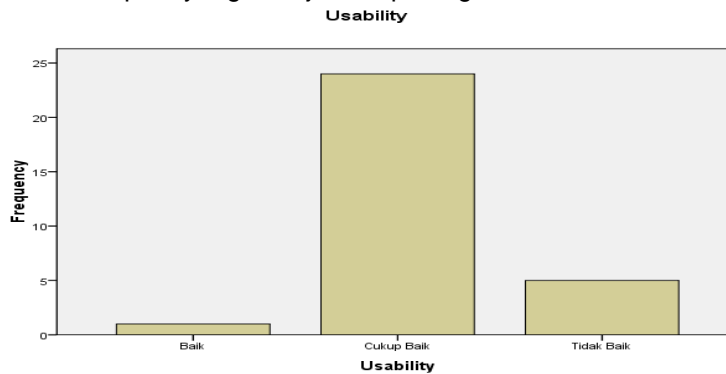
Pengolahan Data dan Analisis
Distribusi Usability Responden

Usability diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 18 item pernyataan.

Tabel 7 Distribusi Usability Responden Pesansaja

Usability	N	%
Baik	1	3,3
Cukup Baik	24	80
Tidak Baik	5	16,7
Jumlah	30	100

Pada tabel 7 di atas menunjukkan bahwa *easy to learn* sebagian besar responden adalah dengan tingkat baik yaitu 3,3% dan cukup baik yaitu 80% dari total 30 responden. Berdasarkan distribusi frekuensi di atas (tabel 7) dapat dibuat histogram distribusi frekuensi seperti yang ditunjukkan pada gambar 8 berikut:

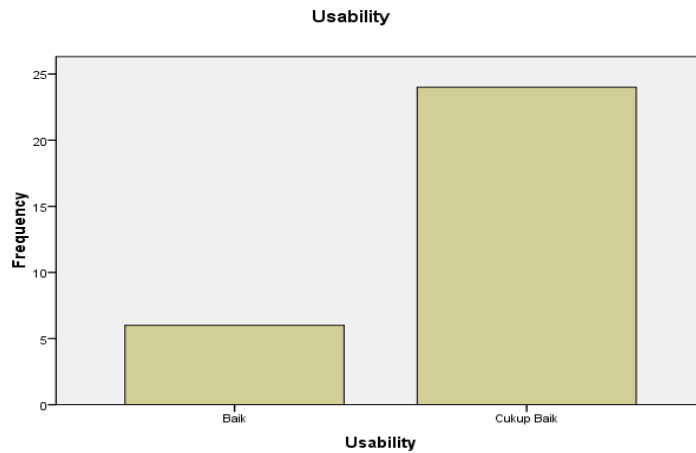


Gambar 3 Distribusi Usability Responden Pesansaja

Gambar 8 Distribusi Usability Responden Pesansaja

Usability	N	%
Baik	6	20
Cukup Baik	24	80
Jumlah	30	100

Pada tabel 8 di atas menunjukkan bahwa *easy to learn* sebagian besar responden adalah dengan tingkat baik yaitu 20% dan cukup baik yaitu 80% dari 30 responden. Berdasarkan distribusi frekuensi di atas (tabel 8) dapat dibuat histogram distribusi frekuensi seperti yang ditunjukkan pada gambar 4 berikut:



Gambar 4 Distribusi Usability Responden Kulineran

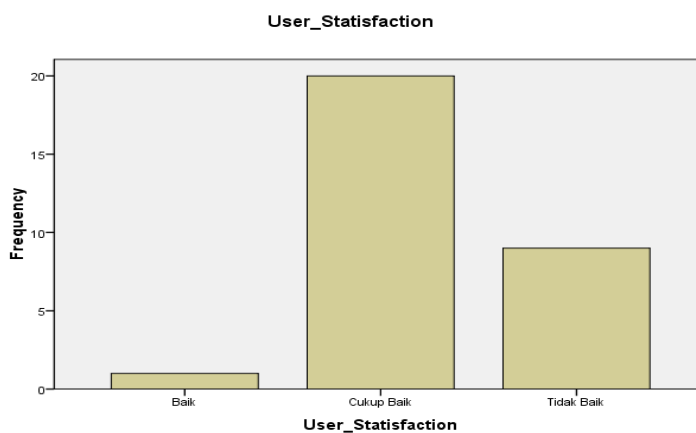
Distribusi User Satisfaction Responden

User satisfaction diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 17 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran user satisfaction responden adalah sebagai berikut:

Tabel 9 Distribusi User Satisfaction Responden Pesansaja

User Satisfaction	N	%
Baik	1	3,3
Cukup Baik	20	66,7
Tidak Baik	9	30
Jumlah	30	100

Pada tabel 9 di atas menunjukkan bahwa *easy to learn* sebagian besar responden adalah dengan tingkat cukup baik yaitu 66,7% dari 30 responden. Berdasarkan distribusi frekuensi di atas (tabel 9) dapat dibuat histogram distribusi frekuensi seperti yang ditunjukkan pada gambar 5 berikut:



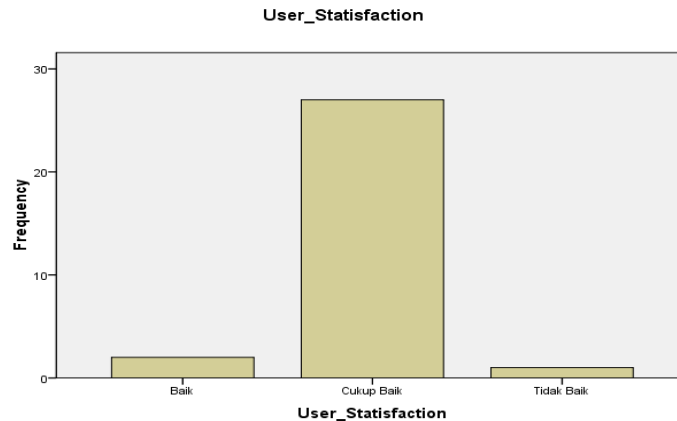
Gambar 5 Distribusi User Satisfaction Responden Pesansaja

Tabel 10 Distribusi User Satisfaction Responden Kulineran

User Satisfaction	N	%
Baik	2	6,7
Cukup Baik	27	90

Tidak Baik	1	3,3
Jumlah	30	100

Pada tabel 10 di atas menunjukkan bahwa *easy to learn* sebagian besar responden adalah dengan tingkat cukup baik yaitu 90% dari 30 responden. Berdasarkan distribusi frekuensi di atas (tabel 10) dapat dibuat histogram distribusi frekuensi seperti yang ditunjukkan pada gambar 6 berikut:



Gambar 6 Distribusi *User Satisfaction* Responden Kulineran

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab IV diperoleh tingkat *usability* pada website pesansaja.com bahwa sebanyak 1 orang (3,3%) dari total 30 responden menyatakan tingkat baik, 24 orang (80%) dari total 30 responden menyatakan tingkat cukup baik, 5 orang (16,7%) dari total 30 responden menyatakan tingkat tidak baik. Dan pada tingkat *user satisfaction* pada website pesansaja.com yaitu sebanyak 1 orang (3,3%) dari total 30 responden menyatakan tingkat baik, 20 orang (66,7%) dari total 30 responden menyatakan tingkat cukup baik, 9 orang (30%) menyatakan tingkat tidak baik. Sedangkan tingkat *usability* pada website kulineran.com bahwa sebanyak 6 orang (20%) dari total 30 responden menyatakan tingkat baik, 24 orang (80%) dari total 30 responden menyatakan tingkat cukup baik. Dan pada tingkat *user satisfaction* pada website kulineran.com yaitu sebanyak 2 orang (6,7%) dari total 30 responden menyatakan tingkat baik, 27 orang (90%) dari total 30 responden menyatakan tingkat cukup baik, 1 orang (3,3%) menyatakan tingkat tidak baik. Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa perbandingan analisis tingkat *usability* pada website pesansaja.com dan kulineran.com didapatkan bahwa website kulineran.com lebih baik di bandingkan pesansaja.com. Dan perbandingan analisis tingkat *user satisfaction* pada website pesansaja.com dan kulineran.com didapatkan bahwa website kulineran.com lebih baik di bandingkan pesansaja.com

E. DAFTAR PUSTAKA

[1] H. Sastramihardja, "Perancangan Kerja dalam Perangkat Lunak, Interaktif," *Jurnal Informatika ITB*, vol. 1, no. pp, pp. 13-16, 1999.

[2] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi," *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, vol. 6, pp. 661-671, 2014.

[3] J. Nielsen, "Guerrilla HCI: using discount usability engineering to penetrate the intimidation barrier," *Digital Library*, 1 Januari 1994. [Online]. Available: <https://dl.acm.org/doi/10.5555/186524.186639>. [Accessed 9 Desember 2021].

[4] R. McLeod, *Management Information Systems*, New Jersey: Pearson/Prentice Hall, 2007.

- [5] Yudha, "Cara Cek Broken Link/Link Rusak di Blog untuk Menaikan Kualitas Blog," LADANGTEKNO, [Online]. Available: <https://www.ladangtekno.com/2020/06/cara-cek-broken-linklink-rusak-di-blog.html>. [Accessed 12 Desember 2021].
- [6] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: CV. Alfabeta, 2013.
- [7] W. J. Haryadi Sarjono, "SPSS vs LISREL : sebuah pengantar aplikasi untuk riset," Salemba Empat, Jakarta, 2011.
- [8] S. Arikunto, Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- [9] I. Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS, Semarang: Universitas Diponegoro, 2007.
- [10] I. H. B. Jum C Nunnally, Psychometric theory (3rd ed.), New York: McGraw-Hill, 1994.