

## Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi Simpatika Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama

Umdatur Rosyidah<sup>1)</sup>, Kusri<sup>2)</sup>, Henderi<sup>3)</sup>

<sup>1)2)3)</sup>Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jalan Ring Road Utara, Condongcatur, Kabupaten Sleman Yogyakarta Telp. (0274) 884201

e-mail: [email\\_rosyidah@yahoo.com](mailto:email_rosyidah@yahoo.com)<sup>1)</sup>, [kusri@amikom.ac.id](mailto:kusri@amikom.ac.id)<sup>2)</sup>, [henderi@ugm.ac.id](mailto:henderi@ugm.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstrak

*Usability* untuk mengukur kemudahan suatu antarmuka menjadi salah satu aspek penentu keberhasilan suatu sistem informasi. Banyaknya sistem informasi milik pemerintah yang gagal dan ditinggalkan penggunaannya menjadi latar belakang peneliti melakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang seberapa mudah aplikasi SIMPATIKA bisa digunakan oleh pengguna dengan menggunakan model *Usability Nielsen* yang terdiri dari lima variabel yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. SIMPATIKA adalah aplikasi pengelola tunjangan profesi guru milik Kementerian Agama. Penelitian ini dilaksanakan dengan menyebar kuisioner dan wawancara kepada pengguna di Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo serta *Focus Group Discussion* untuk dapat mengambil kesimpulan dan rekomendasi. Hasilnya diperoleh bahwa *usability* pada aplikasi SIMPATIKA memiliki persentase sebesar 71,54% yang berarti pengguna mudah menggunakan aplikasi SIMPATIKA dan variabel *efficiency* paling signifikan berhubungan dengan SIMPATIKA. Namun berdasarkan hasil kuisioner ada beberapa variabel yang memiliki persentase dibawah 70,00%. Penambahan fitur pendeteksi kesalahan, fitur pengganti tanda tangan, tambahan kotak dialog petunjuk navigasi, kotak dialog pemberitahuan update dan disable menu yang belum saatnya diakses menjadi rekomendasi berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* guna meningkatkan *usability* pada SIMPATIKA.

**Kata kunci:** *usability*, evaluasi, nielsen, simpatika

### 1. Pendahuluan

Manusia pada umumnya sangat menyukai kemudahan. Banyaknya sistem informasi / *software* yang digunakan manusia pada saat ini menjadi salah satu bukti bahwa manusia suka dimanjakan oleh kemudahan. Hal tersebut terjadi karena pada dasarnya sistem informasi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Namun, ada juga sistem informasi yang dianggap gagal kemudian ditinggalkan oleh penggunaannya. Sebagai contoh sistem informasi yang gagal dari sumber dari media massa, adalah website DPR-RI, proyek IT Pemilu di KPU, *E Government* Pemkab Selayar, dan SIM Smart alat bayar kena tilang. Keempat contoh sistem informasi yang

gagal tersebut adalah milik pemerintah yang menelan biaya ratusan milyar rupiah.

Dalam pengembangan suatu *software* atau perangkat lunak, salah satu faktor penentu keberhasilan suatu sistem adalah faktor *usability*. Faktor *usability* ini menentukan manfaat dari sistem, penerimaan user dan lama waktu penggunaan sistem. Pengukuran *usability* sistem sangat penting untuk mengetahui tinggi atau rendahnya tingkat *usability*. Sistem yang memiliki *usability* yang tinggi akan digunakan dalam jangka waktu yang lama karena banyak orang merasakan manfaat dari sistem. Sedangkan sistem yang memiliki *usability* yang rendah pada akhirnya akan diabaikan oleh pengguna[1]. *Usability* dapat digunakan sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah antarmuka[2].

SIMPATIKA merupakan aplikasi milik Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Ditjen Pendis) Kementerian agama (Kemendikbud) untuk mengelola seluruh kepentingan PTK (Pendidik dan Tenaga Kependidikan) utamanya untuk mengelola tunjangan profesi guru (TPG). Pertama kali dirilis pada tanggal 20 Mei 2013 dengan nama Padamu Negeri milik Kemendikbud, kemudian dikembangkan oleh Kemendikbud dan pada tanggal 17 Agustus 2015 berganti nama menjadi SIMPATIKA.

Penerima maupun alokasi dana untuk TPG meningkat setiap tahunnya. Hal tersebut berbanding lurus dengan banyaknya pengguna yang harus menggunakan SIMPATIKA. Aplikasi SIMPATIKA yang merupakan sistem informasi milik instansi pemerintah di Indonesia, telah beberapa kali mengalami *update* sejak pertama kali diluncurkan. Namun sejak tahun 2013 aplikasi SIMPATIKA belum sekalipun dievaluasi kinerjanya. Evaluasi adalah mencari sesuatu yang berharga (*worth*)[3]. Peneliti memandang SIMPATIKA perlu untuk dievaluasi agar tidak ditinggalkannya oleh penggunaannya seperti sistem informasi milik pemerintah lainnya.

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan

informasi-informasi yang berguna bagi pihak *decision maker* untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan[4].

Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan di dalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program, produksi serta alternatif prosedur tertentu. Karenanya evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula[5].

Dari dua pendapat diatas maka dapat disimpulkan evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan, pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program[6].

Kajian tentang *usability* (kegunaan) merupakan bagian dari bidang ilmu multi disiplin Human Computer Interaction (HCI). Disampaikan oleh Nugroho (2009:2) Human Computer Interaction merupakan bidang ilmu yang berkembang sejak tahun 1970 yang mempelajari bagaimana mendesain tampilan layar komputer dalam suatu aplikasi sistem informasi agar nyaman dipergunakan oleh pengguna. *Usability* berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna[7].

*Usability* (kebergunaan) adalah atribut kualitas yang menunjukkan seberapa mudah suatu antarmuka digunakan. Atribut kualitas yang dimaksud adalah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Kata "*Usability*" juga mengacu pada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses perancangan[8].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan evaluasi menggunakan metode *usability* menurut Nielsen dengan tujuan sesuai rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Apakah PTK mudah menggunakan aplikasi SIMPATIKA?
- b) Diantara variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*, mana yang

paling signifikan berhubungan dengan tingkat *usability* aplikasi SIMPATIKA?

- c) Apa saja rekomendasi untuk aplikasi SIMPATIKA berdasarkan hasil penelitian agar dapat lebih mudah digunakan oleh user?

Penelitian ini dilakukan pada PTK sekolah di bawah naungan Ditjen Pendis Kemenag, yaitu Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA) di wilayah Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini diharapkan akan memberikan masukan kepada Ditjen Pendis tentang salah satu melakukan evaluasi terhadap aplikasi SIMPATIKA.

Penelitian sebelumnya [6] tentang pengukuran user experience dengan pendekatan *usability* pada *website* Pariwisata Di Asia Tenggara yang bertujuan untuk mengukur *user experience* pada *website* resmi pariwisata Indonesia dibandingkan dengan negara kompetitor yaitu Malaysia, Singapura dan Thailand dengan pendekatan *usability*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa Hasil pengukuran menunjukkan bahwa "Fitur Bantuan dan Dokumentasi", "Standar dan Konsistensi", dan "Kendali dan Kebebasan Pengguna" memiliki *severity rating* yang lebih tinggi dari aspek *usability* yang lain. Dan hasil FGD yang melibatkan 7 partisipan memberikan rekomendasi pengembangan fungsional konten, stimulus bagi pengguna agar tertarik pada tempat wisata, dan rekomendasi tujuan wisata.

Penelitian lainnya [9] tentang analisis *usability* aplikasi Gojek di Palembang menggunakan perpaduan model Nielsen dan ISO 9241 dengan jumlah responden 100 orang. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* sudah baik karena para responden dominan menjawab setuju. Namun responden masih banyak yang kurang puas dengan adanya sebagian kecil variabel dengan jawaban kurang setuju, sehingga Gojek diharapkan memperbaiki aplikasinya berdasarkan variabel tersebut.

Penelitian lain [10] yang bertujuan untuk mengukur pengaruh *usability* dari *service desks manager software* terhadap efisiensi pelayanan pada *Brazilliannational Cancer Institute*, berkesimpulan bahwa perubahan *service desks manager software*, terutama yang secara langsung mempengaruhi kinerja dari aktifitas organisasi, membutuhkan usaha dalam proses sosialisasi / penyebaran informasi tentang perubahan yang ada. Dengan adanya proses sosialisasi / penyebaran informasi yang baik tentang perubahan aplikasi, tentu akan sangat berdampak pada kemudahan dan kenyamanan *user* ketika menggunakan aplikasi.

Keseluruhan penelitian di atas bertujuan mengukur tingkat *usability* pada suatu aplikasi dan menghasilkan rekomendasi guna memperbaiki tingkat kebergunaannya.

Penulis melakukan penelitian untuk mengukur tingkat *usability* pada aplikasi SIMPATIKA dan menghasilkan rekomendasi untuk memperbaiki tingkat kebergunaan pada aplikasi SIMPATIKA.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analisis. Penelitian deskriptif analisis menggunakan satu variabel atau lebih tetapi bersifat mandiri dan dilakukan melalui pengujian hipotesis[11]. Dalam penelitian ini dilakukan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif didasari pada asumsi, kemudian ditentukan variabel dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode-metode penelitian yang valid, terutama dalam penelitian kuantitatif[12].

Berdasarkan model Nielsen, penelitian ini memiliki lima (5) hipotesis sebagai berikut :

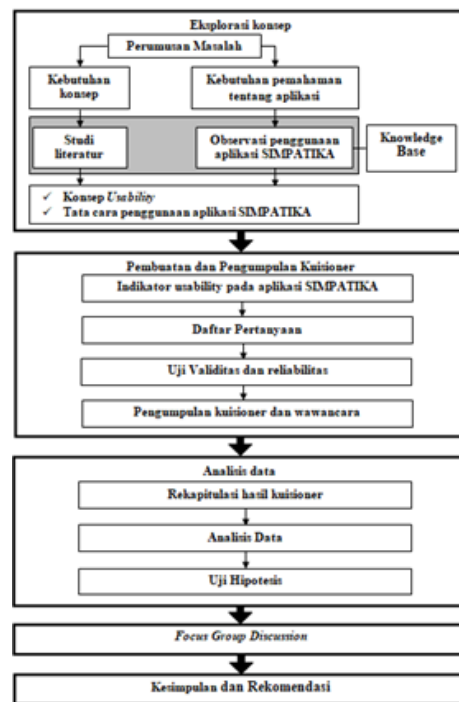
- H1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara *learnability* dengan *usability*. User merasa mudah menggunakan aplikasi SIMPATIKA dilihat dari mudahnya antarmuka aplikasi tersebut dipelajari.
- H2 : Terdapat hubungan yang signifikan antara *efficiency* dengan *usability*. Kemudahan aplikasi. Maksudnya efisiensi dalam pengoperasian antarmuka SIMPATIKA akan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan aplikasi tersebut.
- H3 : Terdapat hubungan yang signifikan antara *memorability* dengan *usability*. Kemudahan untuk navigasi yang ditawarkan oleh desain SIMPATIKA akan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan aplikasi tersebut.
- H4 : Terdapat hubungan yang signifikan antara *errors* dengan *usability*. Sedikit banyaknya error yang terjadi ketika penggunaan antarmuka SIMPATIKA akan memberikan pengaruh terhadap mudahnya aplikasi tersebut.
- H5 : Terdapat hubungan yang signifikan antara *satisfaction* dengan *usability*. Kebebasan dari ketidaknyamanan yang menentukan kepuasan *user* terhadap antarmuka SIMPATIKA akan mempengaruhi tingkat kemudahan aplikasi tersebut.

Kuisiomer pada penelitian ini terdiri pertanyaan tertutup (*close questionnaire*) dan pertanyaan terbuka (*open questionnaire*). Pertanyaan tertutup di dalam kuisiomer yang mencakup 5 aspek pada model Nielsen : 1) *learnability*, 2) *efficiency*, 3) *memorability*, 4) *error*, dan 5) *satisfaction*. Responden menjawab dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu dari 4 (empat) pilihan jawaban yang terdiri dari : sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Sedangkan pertanyaan terbuka di dalam kuisiomer berisi harapan responden terhadap aplikasi SIMPATIKA.

Setelah kuisiomer dijawab oleh responden, peneliti akan melakukan wawancara tidak terstruktur kepada

responden yang bertujuan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang jawaban dari pertanyaan terbuka di dalam kuisiomer yang telah dijawab oleh responden. Wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*) merupakan wawancara yang bebas dan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan[13].

Penelitian yang dilaksanakan terdiri dari lima tahapan yang digambarkan seperti pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Kegiatan pada SIMPATIKA secara umum dibagi menjadi 2 bagian yaitu kegiatan yang bersifat rutin dan kegiatan yang bersifat tidak rutin. Kegiatan yang bersifat rutin terjadi pada aplikasi SIMPATIKA bergulir di setiap semesternya, meliputi aktifasi akun, pengajuan SKMT (Surat Keterangan Menjalankan Tugas) dan penerbitan SKBK (Surat Keterangan Beban Kerja). Sedangkan kegiatan yang bersifat tidak rutin meliputi edit portofolio, VerVal (Verifikasi dan Validasi) akun, NRG dan *Inpassing* serta kegiatan-kegiatan baru setelah terjadi *update* pada SIMPATIKA.

Kegiatan pada SIMPATIKA baik yang rutin maupun tidak rutin secara umum memiliki navigasi yang panjang serta membutuhkan campur tangan admin sekolah, admin Kabupaten/Kota, admin Provinsi, Kepala Sekolah dan Kepala Kantor Kemenag Kabupaten/Kota.

Rincian variabel dan indikator *usability* menurut Nielsen serta daftar pertanyaan pada kuisioner SIMPATIKA dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rincian variabel dan indikator *usability* menurut Nielsen serta daftar pertanyaan

Variabel dan Indikator	Pernyataan dan Kode Pertanyaan
<i>Learnability</i>	<i>User</i> mudah memahami teks pada aplikasi SIMPATIKA (LA1).
- <i>Easy to understand</i>	<i>User</i> mudah dalam mendapatkan informasi tertentu pada desain aplikasi SIMPATIKA, termasuk ketika setelah SIMPATIKA mengalami <i>update</i> (LA2).
- <i>Easy to reach for specific information.</i>	<i>User</i> mudah mengerti tentang navigasi (jalan menuju suatu tujuan tertentu pada aplikasi, misal aktivasi akun, melengkapi portofolio, VerVal serta pengajuan SKMT dan SKBK) yang ditawarkan pada desain aplikasi SIMPATIKA (LA3).
<i>Efficiency</i>	Segala tujuan yang terkait dengan kegunaan aplikasi SIMPATIKA dapat dicapai dengan mudah oleh <i>user</i> (EF1).
- <i>Easy to reach quickly.</i>	<i>User</i> setuju terkait kemudahan navigasi yang ditawarkan pada desain aplikasi SIMPATIKA (EF2).
<i>Memorability</i>	<i>User</i> mudah mengingat semua fitur dan navigasi pada aplikasi SIMPATIKA (MA1).
- <i>Easy to remember.</i>	Meskipun sudah lama tidak mengaksesnya, <i>user</i> dapat dengan mudah mengoperasikan SIMPATIKA kembali tanpa mempelajarinya lagi (MA2).
- <i>Easy to reestablish</i>	<i>User</i> tidak menemui adanya <i>error</i> atau kesalahan dalam mengakses aplikasi SIMPATIKA (ER1).
<i>Errors</i>	<i>User</i> mudah memperbaiki kesalahan yang dilakukan pada saat mengakses aplikasi SIMPATIKA (ER2).
- <i>Number of error detected.</i>	SIMPATIKA memiliki alat / bantuan / peringatan untuk mencegah terjadinya kesalahan / <i>error</i> yang dapat dimengerti dengan mudah oleh <i>user</i> (ER3).
- <i>Easy to Fix</i>	<i>User</i> mempunyai kesan baik terhadap hasil yang didapatkan dari desain pada aplikasi SIMPATIKA (ST1).
<i>Satisfaction</i>	<i>User</i> nyaman dalam mengakses desain aplikasi SIMPATIKA (ST2).
- <i>System pleasant to use.</i>	
- <i>Comfort to use</i>	

Dilakukan uji validitas terhadap butir-butir pertanyaan pada tabel 1 menggunakan korelasi *bivariate*. Hasil pengujian validitas disajikan dalam tabel 2 berikut ini :

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas

Butir Pertanyaan	Nilai Pearson Correlation	Nilai r table ( $\alpha = 1\%$ , $df = 202-2$ )	Valid / Tidak Valid
LA1	0,696	0,1809	Valid
LA2	0,619	0,1809	Valid
LA3	0,761	0,1809	Valid
EF1	0,756	0,1809	Valid
EF2	0,768	0,1809	Valid
MA1	0,768	0,1809	Valid
MA2	0,714	0,1809	Valid
ER1	0,777	0,1809	Valid
ER2	0,734	0,1809	Valid
ER3	0,742	0,1809	Valid
ST1	0,689	0,1809	Valid
ST2	0,751	0,1809	Valid

Berdasarkan uji validitas menggunakan korelasi *bivariate* yang disajikan pada tabel 2, disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan pada kuisioner penelitian ini dinyatakan valid.

Untuk menunjukkan stabilitas dan konsistensi instrumen pengukuran, dilakukan uji reliabilitas menggunakan perhitungan *Cronbach's Alpha* pada penelitian ini. Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada tabel 3 berikut ini :

**Tabel 3.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Cut Off	Reliabel / Tidak Reliabel
<i>Learnability</i>	0,823	0,6	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,740	0,6	Reliabel
<i>Memorability</i>	0,799	0,6	Reliabel
<i>Errors</i>	0,808	0,6	Reliabel
<i>Satisfaction</i>	0,639	0,6	Reliabel

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan perhitungan *Cronbach's Alpha* yang disajikan pada tabel 3, disimpulkan bahwa pengukuran yang dipakai pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada tenaga pendidik dan kependidikan di 15 MI, MTs, dan MA di Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo. Responden terdistribusi pada penelitian ini sebanyak 202 responden yaitu 41% laki-laki dan 59% perempuan.

Sebanyak 76 % responden menjawab pertanyaan harapan *user* terhadap SIMPATIKA, dengan rincian jawaban sebagai berikut:

**Tabel 4.** Rekapitulasi jawaban pertanyaan terbuka

Jawaban Pertanyaan Terbuka	Persentase Responden (%)
SIMPATIKA lebih mudah dioperasikan	59
Desai SIMPATIKA lebih baik lagi	6
Pelatihan untuk pengoperasian SIMPATIKA	5
Error pada SIMPATIKA berkurang	3
SIMPATIKA sinkron dengan EMIS	2,7
Tidak diperlukan perbaikan pada SIMPATIKA	0,3
<b>Jumlah</b>	<b>76</b>

Berdasarkan jawaban pertanyaan terbuka pada tabel 4, dilakukan wawancara tidak terstruktur kepada 30 PTK yang menjawab pertanyaan terbuka tersebut dan dipilih secara acak. Rangkuman hasil dari wawancara tidak terstruktur adalah sebagai berikut :

- Meskipun navigasi pada SIMPATIKA relatif mudah dipahami namun alur kegiatan pada SIMPATIKA yang terjadi pada satu semester sangat panjang.
- User menilai SIMPATIKA tidak praktis, karena harus mencetak beberapa dokumen dalam setiap fase kegiatan.
- Sering terjadi *update* pada SIMPATIKA dan PTK tidak mengetahui *update* tersebut.

Setelah kuisioner terkumpul, hasil dari pertanyaan tertutup dihitung untuk diketahui persentase masing-masing pertanyaan. Hasil persentase masing-masing pertanyaan pada tabel 4 berikut ini :

**Tabel 4.** Hasil persentase per item pertanyaan

Item Pertanyaan	Nilai Persentase (%)
LA1	79,83
LA2	77,48
LA3	73,14
EF1	66,96
EF2	68,56
MA1	68,94
MA2	67,95
ER1	73,76
ER2	68,56
ER3	63,12
ST1	72,52
SR2	72,65

Dari tabel 4 terlihat persentase terendah berada pada item ER3, dimana item tersebut membahas tentang alat/bantuan/peringatan untuk mencegah terjadinya

kesalahan/error pada antarmuka SIMPATIKA yang mudah dimengerti oleh *user*.

Setelah persentase masing-masing pertanyaan diketahui, kemudian dihitung nilai persentase setiap variabel *usability*. Persentase tersebut kemudian diubah menjadi kategori kategori sangat mudah (75%-100%), mudah (50%-74,99%), sulit (25%-49,99%), atau sangat sulit (0%-24,99%), dengan hasil pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5.** Kategori setiap variabel berdasarkan hasil kuisioner

Variabel	Nilai Persentase (%)	Kategori
<i>Learnability</i>	78,65	Mudah
<i>Efficiency</i>	69,55	Mudah
<i>Memorability</i>	68,44	Mudah
<i>Errors</i>	68,48	Mudah
<i>Satisfaction</i>	72,59	Mudah
<b><i>Usability</i></b>	<b>71,54</b>	<b>Mudah</b>

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini yang disajikan pada tabel 5, terlihat bahwa seluruh variabel dan *usability* memiliki nilai persentase > 49,99 %, dengan kata lain *usability* dan seluruh variabel pada SIMPATIKA dinyatakan mudah oleh *user*.

Untuk menjawab rumusan masalah point 2, dilakukan uji hipotesis menggunakan koefisien korelasi *Rank Spearman*. Hasil uji hipotesis penelitian ini tertuang pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Signifikansi	Koefisien Korelasi	Diterima / Ditolak
<b>H1</b>	0,000	0,563	Diterima
<b>H2</b>	0,000	0,890	Diterima
<b>H3</b>	0,000	0,838	Diterima
<b>H4</b>	0,000	0,792	Diterima
<b>H5</b>	0,000	0,766	Diterima

Dari tabel 6 terlihat signifikansi <0,05 sehingga seluruh hipotesis pada penelitian ini diterima. Kolom koefisien korelasi pada tabel 6 menunjukkan tingkat korelasi setiap hipotesis. H2 memiliki koefisien korelasi tertinggi, dengan kata lain *efficiency* memiliki korelasi sempurna/sangat kuat terhadap *usability*.

H3 memiliki koefisien korelasi tertinggi kedua. H3 yang mewakili variabel *Memorability* pada SIMPATIKA memiliki hubungan yang signifikan terhadap *usability* dengan tingkat korelasi sempurna dan bernilai positif.

H4 yang memiliki koefisien korelasi 0,792 mewakili variabel *Errors* pada SIMPATIKA. dengan kata lain *Errors* memiliki hubungan yang signifikan terhadap

*usability* dengan tingkat korelasi sempurna dan bernilai positif.

Sedangkan *Satisfaction* yang diwakili oleh H5 memiliki hubungan yang signifikan terhadap *usability* dengan tingkat korelasi sempurna dan bernilai positif. *Satisfaction* memiliki koefisien korelasi 0,766 terhadap SIMPATIKA.

*Learnability* yang diwakili oleh H1 memiliki koefisien korelasi terendah dibanding variabel lainnya yaitu 0,563. Dengan kata lain *Learnability* memiliki hubungan yang signifikan terhadap *usability* dengan tingkat korelasi sedang dan bernilai positif.

Pada penelitian ini Focus Group Discussion melibatkan orang, yaitu diantaranya 1 orang moderator, 1 orang notulis, dan 4 orang stakeholder yang terdiri dari orang 2 user, 1 orang operator, 1 orang admin kabupaten/kota. Berikut adalah hasil rekomendasi untuk *usability* aplikasi SIMPATIKA berdasarkan *Focus Group Discussion* dengan mengacu pada hasil analisis data dan wawancara:

1. Tambahkan fitur pendeteksi kesalahan
2. Tambahkan fitur pengganti tanda tangan
3. Tambahkan kotak dialog petunjuk navigasi
4. *Disable* menu yang belum saatnya diakses
5. Tambahkan kotak dialog pemberitahuan *update*.

### 3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan di bagian atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIMPATIKA tergolong mudah digunakan oleh *user*. Hal ini terbukti dengan tingkat *usability* pada SIMPATIKA sebesar 71,54%.

Variabel yang memiliki hubungan paling signifikan dengan *usability* aplikasi SIMPATIKA adalah *efficiency*. Terbukti dengan hasil uji hipotesis variabel *efficiency* pada SIMPATIKA sebesar 0,890 yang termasuk dalam tingkat korelasi sangat kuat.

Beberapa variabel *usability* pada SIMPATIKA masih memiliki tingkat *usability* di bawah 70,00%. Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion*, perlu adanya tambahan fitur dan kotak dialog untuk meningkatkan *usability* pada SIMPATIKA, antara lain tambahan fitur pendeteksi kesalahan, fitur pengganti tanda tangan, tambahan kotak dialog petunjuk navigasi,

kotak dialog pemberitahuan *update* dan *disable* menu yang belum saatnya diakses.

Untuk pengembangan atau lanjutan penelitian berikutnya, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat melibatkan responden yang lebih banyak, tidak hanya pendidik dan tenaga kependidikan di Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo saja. Aplikasi SIMPATIKA digunakan oleh pendidik dan tenaga kependidikan Kemenag di seluruh Indonesia. Dengan melibatkan responden lebih banyak, akan mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.

Selanjutnya evaluasi mengenai aplikasi SIMPATIKA dapat menggunakan model selain Nielsen. Evaluasi mengenai SIMPATIKA juga dapat dengan menggunakan lebih dari satu model evaluasi agar dapat dibandingkan hasil analisis dari metode-metode tersebut.

### Daftar Pustaka

- [1]. N.L.A.K.Y. Sarja, Analisis Pengukuran Faktor Usability Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem dan Informatika Stikom Bali, Prosiding Semnasteknomedia 2016, pp. 127-131, 2016.
- [2]. L.D. Farida, Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website Pariwisata Di Asia Tenggara), Prosiding Semnasteknomedia 2016, pp. 55-60, 2016.
- [3]. B. R. Worthen, & J. R. Sanders, Educational Avaluation : Theory and Practice, Belmont, C. A. : Wadsworth, 1979.
- [4]. Arikunto, Manajemen Penelitian, Jakarta : Rineka Cipta, 2005.
- [5]. A. Hasan, Marketing, Yogyakarta, Media Presindo, 2008.
- [6]. A. Sriwulandari, H. Hidayati & B. Pudjoatmojo, Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing, e-Proceeding of Engineering : Vol.1, No.1 Desember 2014, 2014.
- [7]. W. Dimuksa, P.D. Abda'u, & J. Karaman, Usability Evaluation pada Website STKIP PGRI Pacitan, Prosiding Semnasteknomedia 2016, pp. 115-119, 2016.
- [8]. J. Nielsen, Usability Engineering, AP Professional, 1995.
- [9]. S.L.F.D.C. Silva, S.B.D. Oliveira & A.A. Goncalves, Service Desk Software Usability Evaluation: The Case Braziliannational Cancer Institute. Conference on ENTERprise Information System/International Conference on Project MANagement/Conference Health and Social Care Information System and Technologies, CENTERIS/ProjMAN/Hcist 2016, October 5-7 2016.
- [10]. T. Oktaviana, L.Y. Syah, L.A. Abdillah, Analisis Aplikasi Gojek Dengan Menggunakan Metode Usability, SEMNASTIK 2016, 2016.
- [11]. Misbahuddin & I. Hasan, Analisis Data Penelitian dengan Statistik, Edisi Ke-2, Cetakan Ke-2, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- [12]. N. Sudjana & Ibrahim, Penelitian dan Penilaian Pendidikan, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.
- [13]. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2010.