

SKRIPSI

**ANALISIS *USABILITY* PADA *WEBSITE* DINAS TENAGA KERJA DAN
TRANSMIGRASI KABUPATEN BANTUL DENGAN METODE
*HEURISTIC EVALUATION***

***USABILITY ANALYSIS OF BANTUL MANPOWER AND
TRANSMIGRATION DEPARTMENT'S WEBSITE, USING HEURISTIC
EVALUATION METHOD***



BAGAS SETIAWAN

165610075

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2021

SKRIPSI

**ANALISIS *USABILITY* PADA *WEBSITE* DINAS TENAGA KERJA DAN
TRANSMIGRASI KABUPATEN BANTUL DENGAN METODE
*HEURISTIC EVALUATION***

***USABILITY ANALYSIS OF BANTUL MANPOWER AND
TRANSMIGRATION DEPARTMENT'S WEBSITE, USING HEURISTIC
EVALUATION METHOD***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata

Satu(S1)

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM

Yogyakarta

Disusun Oleh:

BAGAS SETIAWAN

165610075

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2021

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS *USABILITY* PADA *WEBSITE* DINAS TENAGA KERJA DAN
TRANSMIGRASI KABUPATEN BANTUL DENGAN METODE
HEURISTIC EVALUATION

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

BAGAS SETIAWAN


165610075

Telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Pada tanggal
Yogyakarta.....26 Januari 2021

Susunan Tim Penguji

Pembimbing/Penguji

Penguji


Edi Faizal S.T., M.Cs.
NIP/NPP. 161207


Dara Kusumawati, S.E., M.M.
NIP/NPP. 921041

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar sarjana komputer
pada tanggal ..03.FEB 2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Fitri Suryati, S.Kom., M.Cs.

NIP/NPP. 19780315 200501 2 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar ahli Madya/Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam pustaka.

Yogyakarta, 26 Januari 2021



Bagas Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin,

Pertama-tama puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dengan ini penulis persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Orang tua saya, bapak dan ibu yang selalu memberikan saya fasilitas dan membiayai kuliah. Terimakasih karena selalu mendoakan yang terbaik serta selalu mendukung dalam saya mengejar impian apapun itu.
2. Kakak-kakak tersayang Kapten Rudian Candra Purnama dan Bripta Harimukti Dwi Hanggara. Tiada yang paling menyenangkan saat kumpul akur bersama, walaupun sering bertengkar, tapi hal itu selalu memberikan warna yang tidak akan bisa digantikan dengan apapun.
3. Bapak Edi Faizal S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan dari awal sampai akhir terselesaikannya skripsi ini.
4. Teman-teman Angkatan 2016, dan Angkatan 2017, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih telah membagi cerita, ilmu dan pengalaman kalian selama saya masih aktif di kampus.

Terimakasih untuk semuanya.

MOTTO

Teruslah menebar kebaikan dan kebermanfaatan dan hindarilah melakukan kejahatan. Karena kebaikan sekecil apapun tetaplah kebaikan, dan kejahatan sebanyak apapun tetaplah kejahatan.

Bagas Setiawan

“Barang siapa datang dengan (membawa) kebaikan, maka dia akan mendapat (pahala) yang lebih baik daripada kebaikannya itu.”

(QS. Al-Qashas ayat 84).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
KATA PENGANTAR.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Website DISNAKERTRANS	11
2.2.2 Analisis deskriptif	12
2.2.3 User Interface.....	12
2.2.4 User Experience.....	13

2.2.5 Usability.....	14
2.2.6 Heuristic Evaluation.....	15
2.2.7 Populasi dan Sampel.....	18
2.2.8 Uji Validitas.....	19
2.2.9 Uji Reliabilitas	20
2.2.10 Skala Likert.....	20
2.2.11 Analisis Data Skala Likert	21
2.2.12 Analisis Data.....	22
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Analisis Kebutuhan.....	24
3.2 Bahan	24
3.3 Peralatan.....	24
3.1.1 Perangkat Keras.	25
3.1.2 Perangkat Lunak.	25
3.4 Prosedur Kerja dan Pengumpulan Data	25
3.4.1 Studi Literatur	26
3.5 Observasi.....	26
3.6 Kuesioner	26
3.7 Gambaran Umum Penelitian.....	27
3.8 Analisis Perancangan	27
3.8.1 Proses Alur Penelitian.....	27
3.8.1.1 Tahap I.....	28
3.8.1.2 Tahap II.....	29
3.8.1.3 Tahap III	29
3.8.1.4 Tahap IV	30
3.8.1.5 Tahap V.....	30

3.8.2 Rancangan formulir skenario tugas.....	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Kriteria Responden	38
4.1.1 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	38
4.1.2 Berdasarkan Usia	39
4.1.3 Berdasarkan Pemakaian Website Dalam 1 Bulan.....	39
4.1.4 Responden yang Diperlukan	40
4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas	42
4.3 Visibility of System Status pada website DISNAKERTRANS.....	43
4.3.1 Visibility of System Status pada website berdasarkan Jawaban Responden	43
4.3.2 Tingkat Visibility of System Status pada website Berdasarkan usia. ...	45
4.3.3 Evaluasi Visibility of System Status pada website	47
4.4 Match Between System and The Real World pada Website.....	48
4.4.1 Match Between System and The Real World menurut Jawaban Responden	48
4.4.2 Tingkat Match Between System and The Real World pada website	50
4.4.3 Evaluasi Match Between System and The Real World) Pada website	52
4.5 User Control and Freedom pada website	53
4.5.1 User Control and Freedom pada Website Menurut Jawaban Responden	53
4.5.2 Tingkat User Control and Freedom di Website	55
4.5.2 Evaluasi User Control and Freedom pada Website	56
4.6 Consistency and Standards pada website DISNAKERTRANS.....	57
4.6.1 Consistency and Standards pada website Menurut Jawaban Responden	57
4.6.2 Tingkat Consistency and Standards pada website	58

4.6.3 Evaluasi Consistency and Standards pada website DISNAKERTRANS	60
4.7 Error Prevention Pada website DISNAKERTRANS.....	61
4.7.1 Error Prevention pada website Menurut Jawaban Responden.....	61
4.7.2 Tingkat Error Prevention pada website.....	62
4.7.3 Evaluasi Error Prevention pada Website DISNAKERTRANS	63
4.8 Recognition Rather Than Recall pada Website	64
4.8.1 Recognition Rather Than Recall pada Website Menuru Jawaban Responden.....	64
4.8.2 Tingkat Recognition Rather Than Recall pada Website	65
4.8.3 Evaluasi Recognition Rather Than Recall pada Website DISNAKERTRANS	67
4.9 Flexibility and Efficiency of Use pada Website DISNAKERTRANS	68
4.9.1 Flexibility and Efficiency of Use Pada website Menurut Jawaban Responden	68
4.9.2 Tingkat Flexibility and Efficiency of Use pada Website	69
4.9.3 Evaluasi Flexibility and Efficiency of Use Pada Website DISNAKERTRANS	71
4.10 Desain Aesthetic and Minimalist Design pada Website	72
4.10.1 Aesthetic and Minimalist Design pada Website Menurut Jawaban Responden	72
4.10.2 Tingkat Aesthetic and Minimalist pada Website	73
4.10.3 Evaluasi Aesthetic and Minimalist Design pada Website.....	75
4.11 Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors pada Website.....	76
4.11.1 Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors Pada Website Menurut Jawaban Responden	76

4.11.2 Tingkat Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors pada Website	77
4.11.3 Evaluasi Help users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors pada Website	78
4.12 Help and Documentation pada website DISNAKERTRANS	79
4.12.1 Help and Documentation pada Website Menurut Jawaban Responden	79
4.12.2 Tingkat Help and Documentation pada Website	80
4.12.3 Evaluasi Help and Documentation Pada Website DISNAKERTRANS	82
4.13 Hasil Tingkat Usability Website DISNAKERTRANS Berdasarkan 10 Indikator Heuristic Evaluation	83
4.14 Hasil Tingkat Usability pada Website Berdasarkan Usia dari 10 Indikator Heuristic Evaluation.	85
4.15 Hasil Tingkat Usability pada Website DISNAKERTRANS Berdasarkan Pemakaian Perbulan dari 10 Indikator Heuristic Evaluation.	86
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	87
5.1 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Website DISNAKERTRANS Kabupaten Bantul	11
Gambar 3.1 proses alur penelitian.....	28
Gambar 3.2 Total Data Pengunjung Website.....	30
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Usia.....	39
Gambar 4.3 Responden Berdasarkan Pemakaian website	39
Gambar 4.4 Persentase Pertanyaan Visibility of System Status	45
Gambar 4.5 Tampilan menu Informasi Publik.....	48
Gambar 4.6 Persentase Pertanyaan Match Between System and The RealWorld	50
Gambar 4.7 Profil website DISNAKERTRANS	53
Gambar 4.8 Persentase Pernyataan User Control and Freedom	54
Gambar 4.9 Tampilan Menu Kontak	56
Gambar 4.10 Presentase Pernyataan Consistency and Standards	58
Gambar 4.11 tampilan header dan footer.....	60
Gambar 4.12 Persentase Pernyataan Error Prevention	61
Gambar 4.13 Menu PPID Pembantu.....	63
Gambar 4.14 Persentase Pernyataan Recognition Rather Than Recall.....	65
Gambar 4.15 Menu home.....	67
Gambar 4.16 Persentase Pernyataan Flexibility and Efficiency of Use.....	69
Gambar 4.17 Tampilan home website	71

Gambar 4.18 Persentase Pernyataan Aesthetic and Minimalist Design	73
Gambar 4.19 Tampilan Menu Berita	75
Gambar 4.20 Persentase Pernyataan Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors	76
Gambar 4.21 bagian pencarian.....	78
Gambar 4.22 Persentase Pernyataan Help and Documentation	80
Gambar 4.23 Menu Kontak.....	82
Gambar 4.24 Tingkat Usability pada Website DISNAKERTRANS.....	84
Gambar 4.25 Tingkat Usability Berdasarkan Usia	85
Gambar 4.26 Tingkat Usability Berdasarkan Pemakaian Perbulan	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian.....	9
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian (lanjutan)	10
Tabel 2.2 Penafsiran nilai keberhasilan	23
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 4.2 Karakteristik berdasarkan pemakaian perbulan	41
Tabel 4.3 Uji Validitas	42
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas	43
Tabel 4.5 Visibility of System Status pada menurut jawaban responden	44
Tabel 4.6 Tingkat Visibility of System Status Berdasarkan Usia	45
Tabel 4.7 Tingkat Visibility of System Status Berdasarkan Pemakaian Perbulan	46
Tabel 4.8 Tingkat Tingkat Visibility of System Status secara keseluruhan	47
Tabel 4.9 Match Between System and The Real World Menurut Jawaban Responden	49
Tabel 4.10 Tingkat Match Between System and The Real World Berdasarkan Usia	50
Tabel 4.11 Tingkat Match Between System and The Real World BerdasarkanPemakaian Perbulan	51
Tabel 4.12 Tingkat Match Between System and The Real World.....	52
Tabel 4.13 User Control and Freedom MenurutJawaban Responden.....	54

Tabel 4.14 Tingkat User Control and Freedom Berdasarkan Usia.....	55
Tabel 4.15 Tingkat User Control and Freedom Berdasarkan Pemakaian Perbulan	55
Tabel 4.16 Tingkat User Control and Freedom	56
Tabel 4.17 Consistency and Standards Menurut Jawaban Responden	57
Tabel 4.18 Tingkat Consistency and Standards Berdasarkan Usia.....	58
Tabel 4.19 Tingkat Consistency and Standards Berdasarkan Pemakaian Perbulan	59
Tabel 4.20 Tingkat Consistency and Standards	59
Tabel 4.21 Error Prevention Menurut Jawaban Responden.....	61
Tabel 4.22 Tingkat Error Prevention Berdasarkan Usia	62
Tabel 4.23 Tingkat Error Prevention Berdasarkan Pemakaian Perbulan.....	62
Tabel 4.24 Tingkat Error Prevention	63
Tabel 4.25 Reconition Rather Than Recall Menurut Jawaban Responden	64
Tabel 4.26 Tingkat Recognition Rather Than Recall Berdasarkan Usia	65
Tabel 4.27 Tingkat Recognition Rather Than Recall Berdasarkan Pemakaian Perbulan	66
Tabel 4.28 Tingkat Recognition Rather Than Recall.....	66
Tabel 4.29 Flexibility and Efficiency of Use Menurut Jawaban Responden	68
Tabel 4.30 Tingkat Flexibility and Efficiency of Use Berdasarkan Usia	69

Tabel 4.31 Tingkat Flexibility and Efficiency of Use Berdasarkan Pemakaian Perbulan	70
Tabel 4.32 Tingkat Flexibility and Efficiency of Use.....	70
Tabel 4.33 Aesthetic and Minimalist Design Menurut Jawaban Responden	72
Tabel 4.34 Tingkat Aesthetic and Minimalist Design Berdasarkan Usia	73
Tabel 4.35 Tingkat Aesthetic and Minimalist Design Berdasarkan Pemakaian Perbulan	74
Tabel 4.36 Tingkat Aesthetic and Minimalist Design	74
Tabel 4.37 Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors Menurut Jawaban Responden	76
Tabel 4.38 Tingkat Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors Berdasarkan Usia.....	77
Tabel 4.39 Tingkat Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors Berdasarkan Pemakaian Perbulan	77
Tabel 4.40 Tingkat Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors	78
Tabel 4.41 Help and Documentation Menurut Jawaban Responden	79
Tabel 4.42 Tingkat Help and Documentation Berdasarkan Usia.....	80
Tabel 4.43 Tingkat Help and Documentation Berdasarkan Pemakaian Perbulan	81
Tabel 4.44 Tingkat Help and Documentation	81

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang menjadi salah satu syarat program studi Sistem Informasi Strata-1 STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait dalam menyelesaikan skripsi serta memberi dukungan moral dan juga bimbingannya.

Ucapan terima kasih ini kami tujukan kepada :

1. Bapak Ir.Totok Suprawoto , M.M., M.T, selaku ketua STMIK AKAKOM YOGYAKARTA
2. Bapak Edi Faizal S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing skripsi.
3. Ibu Istirul Widilastuti, SIP, MPA., Ibu Sutarti, A.Md., selaku pembimbing dan Para karyawan serta staf yang bertugas di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Bantul
4. Kedua Orang Tua saya dan teman-teman saya yang ikut mendukung proses skripsi sampai selesai, serta Semua pihak yang mungkin belum saya sebutkan yang telah membantu saya sehingga terselesaikan skripsi ini,

Penulis menyadari bahwa ini telah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun jika ada kritik dan saran apapun yang sifatnya membangun bagi penulis, dengan senang hati akan penulis terima,

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 26 Januari 2021

Penulis

ABSTRAK

Website DISNAKERTRANS (Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi) Kabupaten Bantul merupakan *website* yang dimiliki oleh lembaga pemerintahan yang mempunyai fungsi membina, mengendalikan, pengawasan di bidang ketenagakerjaan, dan pelatihan bagi calon pekerja agar memiliki keahlian khusus sesuai dengan permintaan para pencari tenaga kerja, memberikan kesempatan kerja secara luas, dan peningkatan pelayanan penempatan tenaga kerja serta untuk memberikan informasi pasar kerja dan bursa kerja

Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *heuristic evaluation* versi Molich dan Nielsen (1990) dengan total pertanyaan yang disebar sebanyak 25 pertanyaan menggunakan skala likert yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi pihak terkait.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata sebesar 85% dari sepuluh *heuristic evaluation*. Rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa *website* DISNAKERTRANS telah berhasil membantu pengguna yang mengunjungi *website*.

Kata kunci : *Heuristic Evaluation, usability, user experience, user interface.*

ABSTRACT

The DISNAKERTRANS (Manpower and Transmigration Office) website of Bantul Regency is a website owned by a government agency that has the function of fostering, controlling, monitoring in the labor sector, and training prospective workers to have special skills in accordance with the demands of job seekers, providing job opportunities broadly, and improve employment placement services and to provide labor market and job market information.

The questionnaire used in this study used the heuristic evaluation method by Molich and Nielsen (1990) with a total of 25 questions distributed using a Likert scale which later can be used as evaluation material for related parties.

Based on the research results, it was obtained an average value of 85% of the ten heuristic evaluations. On average, it can be stated that the DISNAKERTRANS website has succeeded in helping users who visit the website.

Keywords: Heuristic Evaluation, usability, user experience, user interface.