

# Analisis Usability pada Website Narasi.tv Menggunakan Metode Unmoderated Remote Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)

Annisa Wahidhatun Ni'mah Al Kautsar<sup>1</sup>, Tenia Wahyuningrum<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

<sup>1</sup>[19102167@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102167@ittelkom-pwt.ac.id)

<sup>2</sup>[tenia@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:tenia@ittelkom-pwt.ac.id)

**Abstrak**— Kebutuhan manusia dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era saat ini sudah sampai dalam lingkup yang sangat luas. *Website* adalah salah satu contoh media yang sering digunakan oleh manusia untuk memfasilitasi interaksi mereka untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satu *website* yang menyediakan beragam informasi seputar kejadian terkini, baik yang sedang terjadi di Indonesia maupun yang sedang terjadi di berbagai negara adalah Narasi.tv milik PT. Narasi Citra Sahwahita. Tercatat pada *website* SimilarWeb, terdapat sebanyak 81.600 pengguna yang telah mengunjungi *website* Narasi.tv per April 2022. Hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan suatu *website* sebagai sumber informasi memegang peran yang penting untuk keberhasilan suatu perusahaan. Akan tetapi, dalam pemanfaatannya masih banyak *website* yang mengalami suatu kendala sehingga menyebabkan kurangnya rasa puas yang dialami oleh pengguna saat mengunjungi *website* tersebut. Untuk itu, perlu dilakukan upaya pengujian *usability* guna mengetahui tingkat *usability* pada *website* Narasi.tv. Penelitian ini menggunakan *Unmoderated Remote Usability Testing* sebagai metode pengujian dan untuk upaya perhitungan tingkat *usability* yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat *usability* pada *website* Narasi.tv serta memberikan rekomendasi desain kepada perusahaan berdasarkan hasil pengukuran. Teknik uji yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan *One Sample T Test* yang dihitung menggunakan SPSS. Hasil perhitungan pada kuesioner UEQ menghasilkan skor pada kategori *Attractiveness* (daya tarik) sebesar 1,344. Kategori *Perspicuity* (kejelasan) menghasilkan skor rata-rata 1,408. Kategori *Efficiency* (efisiensi) menghasilkan skor rata-rata 1,358. Kategori *Dependability* (ketepatan) menghasilkan skor rata-rata 1,308. Kategori *Stimulation* (stimulasi) menghasilkan skor rata-rata 1,375. Serta pada kategori *Novelty* (kebaruan) menghasilkan skor rata-rata 0,475.

**Kata Kunci**— *user experience (ux)*, *usability*, *unmoderated remote usability testing*, *user experience questionnaire (ueq)*, *website*

## I. PENDAHULUAN

Tingkat kebutuhan manusia dalam pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini bukan hanya sebagai saluran yang melibatkan interaksi antar individu, melainkan sudah dalam lingkup yang lebih luas seperti antar lembaga, wilayah, dan juga negara [1]. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi komunikasi pada era saat ini adalah penggunaan *website* yang menjadi bagian penting dalam hal penyedia informasi, sehingga setiap *website* diharapkan mampu menyediakan data-data yang dibutuhkan oleh pengguna agar

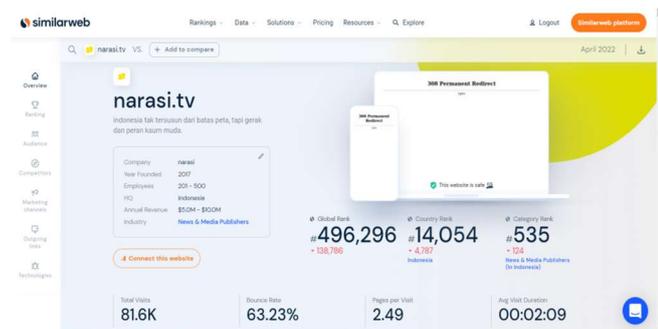
yang dapat memperoleh suatu informasi secara cepat dan akurat [2]. Fitur-fitur yang terdapat dalam suatu *website* sudah seharusnya dirancang dan dilengkapi sesuai dengan kebutuhan pengguna yang bertujuan untuk mempermudah, mempercepat, dan mengakuratkan proses penerimaan suatu informasi [3].

Salah satu *website* yang menyediakan informasi yang lengkap dan terkini adalah Narasi.tv milik PT. Narasi Citra Sahwahita yang didirikan oleh Najwa Shihab, Dahlia Citra, dan Catharina Davy. Website ini dirancang untuk menghasilkan program-program yang berisi artikel, foto, serta video yang dapat diakses dan dikonsumsi oleh seluruh masyarakat Indonesia [4]. Program-program yang berada pada *website* "Narasi.tv" saat ini berjumlah 28 program (contohnya seperti Mata Najwa, Catatan Najwa, BONGKAR, WMN By Narasi, Klub Buku Narasi, Narasi Pagi, dan sebagainya) yang dapat dinikmati secara gratis melalui *website* tersebut.



Gbr. 1 Tampilan Website "Narasi.tv"

Gambar 1 menunjukkan tampilan awal dari *website* "Narasi.tv" yang berisi program-program yang terdapat pada *website* tersebut, seperti: *Live*, *Program*, *Event*, *Kolaborasi*, dan *Academy*. Estimasi masyarakat yang mengunjungi *website* "Narasi.tv" per April 2022 berjumlah 81.600 dengan rata-rata kunjungan *website* selama dua menit [5].



Gbr. 2 Jumlah rata-Rata Kunjungan Website “Narasi.tv”

Gambar 2 menunjukkan data dari jumlah rata-rata user atau pengguna yang mengunjungi website “Narasi.tv”. Selain itu, terdapat pula data dari jumlah rata-rata durasi di tiap kunjungan, peringkat website secara global, peringkat website di Indonesia, serta peringkat website dengan kategori berita & publikasi media.

Berdasarkan data di atas, pemanfaatan suatu website sebagai sumber informasi memegang peran penting untuk keberhasilan suatu perusahaan. Namun, dalam pemanfaatannya masih banyak website yang mengalami suatu kendala sehingga kurang menarik pengguna yang menyebabkan kurang berfungsinya suatu website secara maksimal [6]. Salah satu contoh permasalahan yang sering ditemui pada suatu website adalah aspek *usability* yang mengakibatkan menurunnya tingkat kepuasan pengguna. Berdasarkan standar yang dikeluarkan oleh badan standarisasi internasional mengenai *usability* menyebutkan bahwa salah satu standar yang perlu dilihat adalah *satisfaction* (kepuasan pengguna) dimana hal tersebut berfokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan sebuah produk dan jasa yang sudah digunakan dan nantinya dapat diukur menurut teknik pengukuran yang telah ditentukan [7].

Situasi di masa pandemi *Covid-19* dan era *New Normal* menyebabkan proses pengujian *usability* yang semula dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan melalui cara lain yaitu menggunakan *Unmoderated Remote Usability Testing* [8]. Untuk melihat temuan permasalahan *usability* secara komprehensif, maka metode pengukuran *Unmoderated Remote Usability Testing* perlu ditambahkan metode lain yaitu perhitungan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan kenyamanan para *user* dalam menggunakan website “Narasi.tv”, sehingga dapat menganalisis apa yang dialami dan dirasakan oleh *user* [9]. Terdapat 6 skala yang akan digunakan sebagai pedoman pengukuran pada UEQ, di antaranya adalah *Attractiveness* (Daya tarik), *Efficiency* (Efisiensi), *Perspicuity* (Kejelasan), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Data yang

dihasilkan dari keenam skala tersebut nantinya akan diolah menggunakan *UEQ tool analysis* [10].

Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas mengenai pengukuran tingkat *usability* pada website “Narasi.tv” menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diketahui bahwa dalam penggunaan sebuah website, aspek *usability* adalah hal yang penting untuk dianalisis guna mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Namun, dikarenakan masih berada di situasi pandemi *Covid-19* dan era *New Normal*, maka teknik pengukuran dilakukan menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing* serta penambahan metode lain yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mempermudah melakukan penelitian pada website “Narasi.tv”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan memberikan rekomendasi desain berdasarkan hasil pengukuran menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Narasi.tv

“Narasi.tv” merupakan salah satu media digital di Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 2017 dan didirikan oleh Najwa Shihab, Dahlia Citra, dan Catharina Davy serta sering menyajikan konten-kontennya melalui platform website, instagram, dan youtube [4]. Website “Narasi.tv” memiliki banyak fitur atau layanan yang diantaranya adalah “LIVE” yang digunakan saat sedang melangsungkan *livestream* pada acara tertentu, lalu terdapat “PROGRAM” yang berisi seputar program atau konten yang berada di dalam bagian dari Narasi.tv seperti Mata Najwa, Catatan Najwa, Bongkar, Shihab & Shihab, *Narasi Daily*, *WMN By Narasi*, *Get Started*, *Narasi People*, *Narasi Creative Ecosystem*, Klub Buku Narasi, Surat Untuk Najwa, Narasi Pagi, dan sebagainya [11].

### B. Website

Website adalah suatu media online yang berfungsi sebagai media pemasaran suatu produk sekaligus untuk melakukan kegiatan transaksi (jual-beli) pada produk barang atau jasa berdasarkan pada fitur yang tersedia di suatu perusahaan dalam waktu, lokasi, dan kondisi yang tidak terbatas [12]. Website juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman web yang saling terhubung, berisi file-file yang saling terkait, dan terdiri dari page atau halaman yang bila digabung menjadi satu dinamakan *homepage* (berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya) dan di bawah *homepage* terdapat *child-page* (berisi *hyperlink*) yang nantinya

apabila di-klik akan menuju ke halaman lain dalam *web* tersebut [13].

### C. User Experience (UX)

*User Experience (UX)* pada suatu *website* merupakan hal yang sangat penting karena berkaitan dengan "Apa yang user rasakan?" saat sedang menggunakan *website* tersebut, sehingga setiap *website* harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bisa memenuhi semua kebutuhan *user* [14]. Sebuah UX yang baik akan membuat para *user* merasa senang, menimbulkan rasa puas, dan selalu mendapatkan kemudahan dari setiap aktivitas yang dijalankan pada *website* tersebut [15]. Meski demikian, UX memiliki sifat yang dinamis, bergantung pada kondisi di suatu kebiasaan, lingkungan, dan juga nilai-nilai yang pernah dialami oleh *user* saat menggunakan suatu *website* [16].

### D. User Interface (UI)

*User Interface (UI)* merupakan faktor yang tidak kalah penting karena UI berperan sebagai penghubung antara suatu sistem dengan *user*, dengan kata lain UI adalah tampilan dari suatu sistem yang dibuat dengan baik dan semenarik mungkin, namun tetap memperhatikan prinsip-prinsip pada UI yaitu mudah dipahami oleh *user* agar tidak terjadi kegagalan saat sistem sedang dijalankan [16]. Desain UI yang baik dapat membuat suatu sistem (dalam hal ini adalah *website*) agar dapat membantu perusahaan untuk mempromosikan produknya dengan baik, sehingga tingkat penjualan pada suatu perusahaan bisa menjadi semakin tinggi, oleh sebab itu penting bagi perusahaan untuk dapat merancang UI dari *website*-nya secara maksimal dan sesuai dengan kebutuhan *user* agar nantinya menghasilkan UI serta UX yang baik [13].

### E. Usability Testing

*Usability* adalah salah satu bagian dari cabang keilmuan *Human Computer Interaction (HCI)*, yaitu sebuah ilmu yang berfokus dalam mempelajari desain antarmuka dan interaksi antar manusia dengan komputer [17]. *Usability* itu sendiri pada umumnya membahas seputar pengalaman para *user* ketika sedang menggunakan suatu *website*, aplikasi, dan teknologi lainnya [18]. *Usability testing* digunakan sebagai faktor penentu kualitas pada suatu sistem saat sedang digunakan oleh *user* berdasarkan gabungan antara tujuan dibuatnya sistem tersebut serta cara penggunaan sebuah sistem melalui pengujian pada *user* untuk meminimalisir hingga menghilangkan kegagalan [19].

### F. Unmoderated Remote Usability Testing (URUT)

*Unmoderated Remote Usability Testing (URUT)* merupakan metode pengujian suatu produk yang dilakukan

secara *online* (melalui platform berbasis *web* atau seluler) yang bertujuan untuk memberikan nilai pada suatu produk dan menghasilkan data kuantitatif. Metode pengujian jarak jauh menggunakan URUT juga membutuhkan biaya operasional yang sedikit namun tetap mampu menjangkau ke banyak orang sehingga dapat menghasilkan data yang lebih banyak [20].

### G. User Experience Questionnaire (UEQ)

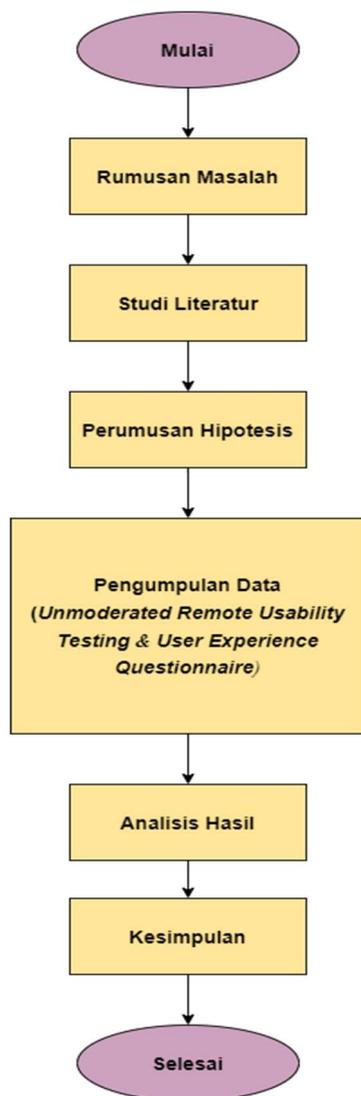
*User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu *website* secara cepat sekaligus dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada suatu *website* [21]. Hingga saat ini, UEQ memiliki 36 versi bahasa yang diantaranya adalah bahasa Indonesia, Inggris, Jepang, Cina, Jerman, dan sebagainya, serta memiliki 26 parameter penilaian yang nantinya digunakan sebagai bahan untuk menganalisis suatu *website* dengan kategori penilaian meliputi *bad* (buruk), *below average* (di bawah rata-rata), *above average* (diatas rata-rata), *good* (baik), dan *excellent* (sangat baik) [22]. Jumlah minimum responden yang dapat mengisi kuesioner UEQ adalah sebanyak 25 orang [23].

## III. METODE PENELITIAN

Menurut latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* pada *website* "Narasi.tv" menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Adapun subjek pada penelitian ini adalah 30 anggota Komunitas Narasi yang pernah mengakses *website* "Narasi.tv". Sedangkan objek pada penelitian ini adalah *website* "Narasi.tv".

Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat yang digunakan untuk membantu proses penelitian, di antaranya adalah *Hardware* (perangkat keras) dan *Software* (perangkat lunak), serta bahan dari penelitian ini adalah hasil pengumpulan data dari 30 responden yang mengisi kuesioner mengenai 26 parameter penilaian pada UEQ.

Gambar 3 merupakan diagram alir yang disusun secara urut untuk memudahkan peneliti melakukan suatu penelitian. Selain itu, diagram alir yang dibuat harus terstruktur, jelas, dan mudah dipahami. Diagram alir menggambarkan alur proses penelitian yang dimulai dari tahap pertama (rumusan masalah) hingga tahap terakhir (kesimpulan).



Gbr. 3 Diagram Alir Penelitian

Tahap pertama pada penelitian ini adalah menentukan rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Perumusan masalah harus dilakukan dengan baik agar peneliti mampu menemukan tujuan dan manfaat penelitian ini dengan tepat. Tahap kedua adalah melakukan studi literatur yang bertujuan untuk mencari teori dan informasi yang berasal dari jurnal/penelitian sebelumnya dengan subjek dan objek yang relevan dengan penelitian ini.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah melakukan perumusan hipotesis untuk membuat dugaan sementara pada penelitian ini. Hipotesis yang telah dibuat selanjutnya akan dihitung menggunakan teknik uji *One Sample T Test* yang nantinya dihitung menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Tahap keempat adalah pengumpulan data-data yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* sesuai dengan metode *Unmoderated Remote*

*Usability Testing*. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui *google form* kepada 30 responden yang berisi 26 parameter penilaian yang sesuai dengan metode *User Experience Questionnaire*.

Tahap yang kelima adalah melakukan analisis terhadap data-data yang telah berhasil dikumpulkan. Analisis yang dilakukan adalah dengan memasukkan data-data yang telah diperoleh dari responden ke dalam file *Excel* yang telah diunduh dari *website* [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org). Tahap yang terakhir adalah penarikan kesimpulan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang sebelumnya telah tercantum pada Bab 1. Pada tahapan ini peneliti juga akan menambahkan mengenai kekurangan dan kelebihan dari metode yang digunakan, yaitu *Unmoderated Remote Usability Testing (URUT)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Setelah melakukan tahap-tahap tersebut, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian menggunakan SPSS untuk mendapatkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan oleh peneliti untuk menguji kevalidan dari suatu data-data pada kuesioner. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan cara melihat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka item kuesioner dinyatakan sudah valid, sedangkan apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka item kuesioner dinyatakan tidak valid.

Uji reliabilitas digunakan oleh peneliti untuk menguji kuesioner tersebut apakah sudah dapat dipercaya sebagai suatu alat ukur atau belum. Apabila nilai *Cronbach Alpha*  $> 0,60$  artinya kuesioner tersebut dinyatakan reliabel. Akan tetapi, apabila nilai *Cronbach Alpha*  $< 0,60$  artinya kuesioner tersebut dinyatakan tidak reliabel.

#### IV. PEMBAHASAN

Berikut adalah gambar parameter penilaian UEQ yang menunjukkan 26 parameter penilaian yang digunakan sebagai kuesioner untuk pengumpulan data dari para responden yang di dalamnya sudah termuat enam skala penilaian, yang diantaranya adalah *attractiveness* (daya tarik), *efficiency* (efisiensi), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan) [22].

##### A. Implementasi *Unmoderated Remote Usability Testing (URUT)*

Pengumpulan data untuk keperluan analisis *website* Narasi.tv dilakukan menggunakan metode *interview* (wawancara) kepada 30 anggota Komunitas Narasi yang telah memiliki akun di *website* Narasi.tv. Kegiatan wawancara ini dilaksanakan pada bulan Mei - Juni 2023 melalui *platform* Zoom yang meliputi proses *testing* (pengujian) pada tiga *task* yang telah diberikan oleh peneliti dan dilanjut pengisian kuesioner oleh setiap responden. Kuesioner yang dibagikan

oleh peneliti kepada responden menggunakan *platform Google Form* berisikan *form data diri* serta 26 item pertanyaan untuk penilaian terhadap *website Narasi.tv* menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Responden diminta untuk mengisi kuesioner tersebut sesuai dengan pengalaman mereka saat menggunakan *website Narasi.tv*.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gbr. 4 Parameter Penilaian UEQ

### B. Hasil Analisis

Tahapan ini adalah tahapan yang memaparkan dan menjelaskan mengenai hasil analisis dari pelaksanaan penelitian ini melalui teknik *interview (wawancara)* untuk pengujian *website* dan penyebaran kuesioner UEQ. Berikut adalah daftar *task* yang diberikan dan harus dikerjakan oleh responden (terdapat pada tabel 1) serta hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada pemaparan selanjutnya.

TABEL 1

DAFTAR TASK PENGUJIAN WEBSITE NARASI.TV

No	Task Pengujian
1	Mencari informasi yang termasuk ke dalam topik “Narasi Daily”
2	Mendaftarkan diri di salah satu <i>event</i> Narasi
3	Mendaftarkan diri di salah satu <i>Narasi Academy</i>

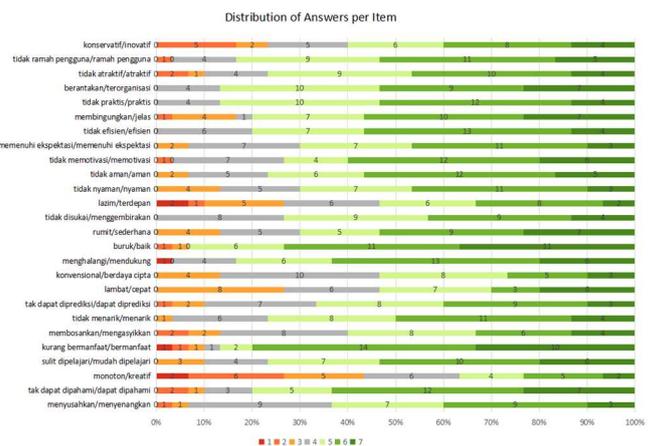
### C. Hasil Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan menggunakan *platform Zoom & Google Form* pada tanggal 19 Juni 2023 menghasilkan data bahwa skala UEQ *Novelty* (kebaruan) pada *website Narasi.tv* berada di skala *below average* (di bawah rata-rata). Kemudian skala UEQ *Attractiveness* (daya tarik), *Perspicuity* (kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Dependability* (ketepatan) berada di skala *above average* (di atas rata-rata). Sedangkan skala UEQ *Stimulation* (stimulasi) berada di skala *good* (baik).

Para responden memberikan respon dan pendapat mereka mengenai kekurangan yang dirasakan saat menggunakan *website Narasi.tv*, diantaranya seperti tampilan *website* yang masih sedikit monoton dan kurang inovatif. Sedangkan, kelebihan yang mereka rasakan saat menggunakan *website Narasi.tv* adalah kelengkapan informasi yang disajikan, kemudahan mencari suatu informasi, serta keberhasilan suatu perusahaan dalam menjunjung identitas mereka melalui warna *website* yang dimiliki.

### D. Hasil Kuesioner

Kepada sebanyak 30 anggota Komunitas Narasi dilakukan penyebaran kuesioner setelah mereka selesai melakukan *testing* pada *website Narasi.tv* menggunakan *platform Zoom*. Kuesioner UEQ yang dibagikan melalui *platform Google Form* diberikan kepada responden untuk mendapatkan data yang guna mengukur pengalaman pengguna ketika menggunakan *website* tersebut. Proses pengisian kuesioner yang berisi pengisian data diri responden & 26 item instrumen UEQ dilakukan setelah responden melakukan semua *task* yang diberikan oleh peneliti. Hasil dari pengisian kuesioner UEQ ditunjukkan pada gambar 5 di bawah ini.



Gbr. 5 Distribution of Answer per Item

Gambar 5 menunjukkan gambar distribusi per *item* dari jawaban pada setiap pertanyaan UEQ. Sebanyak 26 pertanyaan

telah dijawab seluruhnya oleh 30 responden. Masing-masing pertanyaan UEQ dijawab berdasarkan pengalaman responden saat menggunakan *website* Narasi.tv. Setiap warna yang tertera pada gambar *distribution of answer per item* tersebut menunjukkan nilai dari skala UEQ yang telah dipilih oleh responden. Adapun contohnya pada item pertama yaitu item konservatif/inovatif. Pada *item* ini, sebanyak 5 responden memilih jawaban bernilai 2, 2 responden lainnya memilih jawaban bernilai 3, 5 responden lainnya memilih jawaban bernilai 4, 6 responden lainnya memilih jawaban bernilai 5, 8 responden lainnya memilih jawaban bernilai 6, dan 4 responden sisanya memilih jawaban bernilai 7.

E. Hasil Analisis UEQ

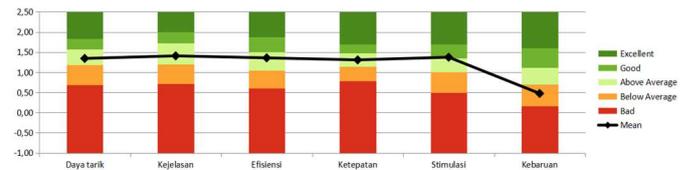
Hasil jawaban kuesioner yang telah diisi oleh 30 responden lalu diukur menggunakan *UEQ Analysis Tools* yang telah tersedia pada *Microsoft Excel* sehingga menghasilkan data pada tabel 2 di bawah ini.

TABEL II  
 HASIL KUESIONER UEQ

No	Scale	Mean	Comparisson to benchmark
1	Attractiveness	1,344	Above average
2	Perspiciuity	1,408	Above average
3	Efficiency	1,358	Above average
4	Dependability	1,308	Above average
5	Stimulation	1,375	Good
6	Novelty	0,475	Below average

Pada tabel 2 telah didapatkan hasil rata-rata kuesioner UEQ. Pada kategori skala *Attractiveness* (daya tarik) menghasilkan skor rata-rata 1,344. Pada kategori skala *Perspiciuity* (kejelasan) menghasilkan skor rata-rata 1,408. Pada kategori skala *Efficiency* (efisiensi) menghasilkan skor rata-rata 1,358. Pada kategori skala *Dependability* (ketepatan) menghasilkan skor rata-rata 1,308. Pada kategori skala *Stimulation* (stimulasi) menghasilkan skor rata-rata 1,375. Pada kategori skala *Novelty* (kebaruan) menghasilkan skor rata-rata 0,475.

F. UEQ Benchmark



Gbr. 6 UEQ Benchmark

Pada gambar 6 adalah hasil *UEQ Benchmark* dari pengujian *website* Narasi.tv. Berdasarkan gambar tersebut, terdapat enam kategori yang menunjukkan letak mean dari tiap skala penilaian yang telah didapatkan dari perhitungan UEQ. Hasil dari *UEQ Benchmark* tersebut menunjukkan bahwa skala *UEQ Novelty* (kebaruan) pada *website* Narasi.tv berada di skala *below average* (di bawah rata-rata) yang berarti bahwa *website* Narasi.tv terdapat pada kisaran 50% di bawah hasil terbaik dari suatu produk dan di atas 25% dari produk lain yang memiliki nilai buruk. Kemudian skala *UEQ Attractiveness* (daya tarik), *Perspiciuity* (kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Dependability* (ketepatan) berada di skala *above average* (di atas rata-rata) yang berarti bahwa *website* Narasi.tv terdapat pada kisaran 25% di bawah hasil terbaik dari suatu produk dan di atas 50% dari produk lain yang memiliki nilai buruk. Sedangkan skala *UEQ Stimulation* (stimulasi) berada di skala *good* (baik) yang berarti bahwa *website* Narasi.tv terdapat pada kisaran 10% di bawah hasil terbaik dari suatu produk dan di atas 75% dari produk lain yang memiliki nilai buruk.

G. Inconsistencies

*Inconsistencies* digunakan untuk mendeteksi data kuesioner UEQ yang telah didapatkan karena dikhawatirkan ada responden yang kurang serius dalam menjawab pertanyaan. Berikut adalah gambar 7 hasil *inconsistencies* data yang telah dihitung dari tiap responden yang telah dikelompokkan berdasarkan skala penilaian.

Scales with inconsistent answers						
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	Critical
						0
	1					1
				1		1
1						1
1						1
						0
			1			1
			1			1
						0
						0
						0
					1	1
						0
	1					1
						0
						0
						0
						0
1						1
						0
					1	1
				1		1
						0
					1	1
						0
					1	1
						1
				1		1

Gbr. 7 Inconsistencies Kuesioner UEQ

Pada gambar 7, apabila terdapat nilai *critical* yang lebih besar dari 3 (>3), maka bisa dikatakan bahwa data tersebut bermasalah. Apabila terdapat nilai *critical* dengan nilai sebesar 2 atau 3, maka data tersebut masih bisa digunakan walaupun sedikit mencurigakan. Sedangkan, apabila terdapat nilai *critical* yang bernilai 0 atau 1 maka data tersebut sudah sesuai dan dapat digunakan.

H. Uji Validitas Pearson

Uji validitas digunakan oleh peneliti untuk menguji kevalidan dari suatu data-data pada kuesioner. Uji validitas pada UEQ dilakukan dengan cara mengubah item-item pada data yang telah diperoleh dari kuesioner UEQ, dari yang awalnya adalah item pertanyaan bersifat negatif, kemudian diubah menjadi item pertanyaan yang bersifat positif. Selanjutnya, dilakukan pengujian pada SPSS dan menghasilkan data uji validitas pearson seperti pada tabel 3 di bawah ini.

TABEL III  
HASIL KUESIONER UEQ

No	Item Pertanyaan	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	Q1	0,437	0,361	Valid
2	Q2	0,610	0,361	Valid
3	Q3	0,668	0,361	Valid
4	Q4	0,594	0,361	Valid

5	Q5	0,588	0,361	Valid
6	Q6	0,781	0,361	Valid
7	Q7	0,771	0,361	Valid
8	Q8	0,672	0,361	Valid
9	Q9	0,636	0,361	Valid
10	Q10	0,611	0,361	Valid
11	Q11	0,591	0,361	Valid
12	Q12	0,765	0,361	Valid
13	Q13	0,676	0,361	Valid
14	Q14	0,805	0,361	Valid
15	Q15	0,721	0,361	Valid
16	Q16	0,728	0,361	Valid
17	Q17	0,714	0,361	Valid
18	Q18	0,676	0,361	Valid
19	Q19	0,590	0,361	Valid
20	Q20	0,538	0,361	Valid
21	Q21	0,572	0,361	Valid
22	Q22	0,674	0,361	Valid
23	Q23	0,718	0,361	Valid
24	Q24	0,518	0,361	Valid
25	Q25	0,648	0,361	Valid
26	Q26	0,632	0,361	Valid

Pada tabel 3 menyajikan data hasil pengujian apakah item kuesioner UEQ telah benar atau tidak, sehingga ditentukan dengan melihat nilai t<sub>hitung</sub> dan t<sub>tabel</sub>. Jika nilai t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub> maka item kuesioner dinyatakan sudah valid, sedangkan apabila nilai t<sub>hitung</sub> < t<sub>tabel</sub> maka item kuesioner dinyatakan tidak valid. Penelitian kepada 30 responden dengan nilai signifikansi 5% pada r<sub>tabel</sub> sebesar 0,361 [29]. Oleh sebab itu, hasil kuesioner

yang telah didapatkan melalui pengujian pada Tabel 3 telah dinyatakan valid.

#### H. Uji Reliabilitas Cronbach Alpha

Uji validitas digunakan oleh peneliti untuk menguji apakah kuesioner tersebut dapat dipercaya sebagai suatu alat ukur. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4 di bawah.

TABEL IV  
HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability Statistic			
Nilai Acuan	Cronbach Alpha	N of Items	Keterangan
0,6	0,943	26	Reliabel

Pada tabel 4 menyajikan data hasil pengujian reliabilitas Cronbach Alpha sebesar 0,943 dengan nilai acuan sebesar 0,6. Apabila nilai Cronbach Alpha > 0,60 artinya kuesioner tersebut dinyatakan reliabel. Akan tetapi, apabila nilai Cronbach Alpha < 0,60 artinya kuesioner tersebut dinyatakan tidak reliabel. Oleh karena itu, berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan maka hasil tersebut dinyatakan telah reliabel karena nilai Cronbach Alpha yang dihasilkan > 0,6.

#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis usability pada website Narasi.tv menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing*, maka dihasilkan kesimpulan sebagai berikut: Penelitian ini menggunakan metode *Unmoderated Remote Usability Testing* dimana metode tersebut merupakan suatu metode pengujian suatu produk yang tidak dilakukan secara tatap muka langsung dan dalam penelitian ini kegiatan pengujian dilakukan menggunakan platform Zoom kepada 30 anggota Komunitas Narasi. Kemudian, para responden dilanjutkan mengisi kuesioner UEQ yang digunakan untuk mengukur tingkat usability dari website Narasi.tv tersebut. Pengukuran tingkat usability pada website Narasi.tv dilakukan menggunakan kuesioner UEQ (*User Experience Questionnaire*) yang harus diisi oleh semua responden setelah mengerjakan 3 task yang telah diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil perhitungan UEQ, didapatkan perolehan data pada kategori skala *Attractiveness* (daya tarik) menghasilkan skor rata-rata 1,344. Pada kategori skala *Perspicuity* (kejelasan) menghasilkan skor rata-rata 1,408. Pada kategori skala *Efficiency* (efisiensi) menghasilkan skor rata-rata 1,358. Pada kategori skala *Dependability* (ketepatan) menghasilkan skor rata-rata 1,308. Pada kategori skala *Stimulation* (stimulasi)

menghasilkan skor rata-rata 1,375. Pada kategori skala *Novelty* (kebaruan) menghasilkan skor rata-rata 0,475. Para responden memberikan tanggapan mengenai kekurangan yang dirasakan saat menggunakan website Narasi.tv, diantaranya seperti tampilan website yang masih sedikit monoton dan kurang inovatif. Serta, memberikan tanggapan mengenai kelebihan yang mereka rasakan saat menggunakan website Narasi.tv adalah kelengkapan informasi yang disajikan, kemudahan mencari suatu informasi, serta keberhasilan suatu perusahaan dalam menjunjung identitas mereka melalui warna website yang dimiliki.

#### REFERENSI

- [1] S. S. Yoga Dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry, "Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia dan Perkembangan Teknologi Komunikasi," 2018.
- [2] M. S. Hartawan, "Analisis User Experience Untuk User Interface Pada Website FORTIS.ID," 2019.
- [3] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review," J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun., vol. 15, no. 3, pp. 26–40, Oct. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.
- [4] Tjin Cindy Nevada Giovana Yamin, "Model Bisnis Media Online: Studi Kasus Inovasi Media Online Narasi. TV," 2019, [Online]. Available: <https://kc.umn.ac.id/13074/>
- [5] SimilarWeb, "Tampilan Website SimilarWeb," 2022. [https://pro.similarweb.com/?workspace=marketing&feature=media\\_buying#/digitalsuite/websiteanalysis/overview/website-performance/narasi.tv/\\*999/3m?webSource=Total](https://pro.similarweb.com/?workspace=marketing&feature=media_buying#/digitalsuite/websiteanalysis/overview/website-performance/narasi.tv/*999/3m?webSource=Total)
- [6] D. Pangastuti, M. Haviz, and M. Son, "Analisis Usability Website Universitas Tridinanti Palembang Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool." [Online]. Available: <http://www.univ-tridinanti.ac.id/>.
- [7] D. Fatrianto Suyatno and I. Hanim Rochana, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Website Dengan Menggunakan Usability Testing." [Online]. Available: <http://if.unesa.ac.id>.
- [8] A. Relawati, Y. Primanda, and G. M. Zamroni, "Unmoderated Remote Usability Testing: An Approach during Covid-19 Pandemic." [Online]. Available: [www.ijacsa.thesai.org](http://www.ijacsa.thesai.org)
- [9] R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, and M. Anggriani, "Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt., vol. 4, no. 2, pp. 173–178, Oct. 2021, doi: 10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178.
- [10] S. Rasio Henim and R. Perdana Sari, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [11] T. K. Ahsyar, A. Jakawendra, and S. Syaifullah, "Analisa Usability Website Berita Online Menggunakan Metode User Centered Design," J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf., vol. 6, no. 2, pp. 165–172, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/9822>.
- [12] G. Putu, A. P. Wulantari, N. Kadek, A. Wirdiani, and P. Wira Buana, "Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X)," 2021.
- [13] J. Manajemen Informatika, A. Astriany Rizky, I. Ramdhani, T. Informatika Politeknik Piksi Ganesha, and M. Informatika Politeknik Piksi Ganesha, "J A M I K A Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL di PT. RIA INDAH MANDIRI".
- [14] L. Hardiansyah and K. Iskandar, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)," J. Ilm. INTECH (Information Technol. Journal) UMUS, vol. 01, no. 01, pp. 11–21, 2019.

- [15] A. DI STKIP PGRI PACITAN Akbarullah, M. Suyanto, J. Ring Roud Utara, and C. Catur, "Evaluasi User Experience Pada Sistem Informasi."
- [16] K. F. Sanjiwani, A. A. KOMPIANG, O. Sudana, I. Putu, and A. Dharmadi, "Pengembangan UI dan UX SIMRS Pada Bagian Front Office," 2020.
- [17] J. Sains, D. Teknologi, P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi".
- [18] F. W. Kardbri, D. Dwi, J. Suwawi, and A. Herdiani, "Perancangan User Interface Fitur SAN Class untuk Guru pada Aplikasi SANEDU Menggunakan Metode Goal-Directed Design."
- [19] A. Yudano Perdana Putra and B. W. Soedijono A, "Evaluasi Tingkat Usability Website KPPN Kabupaten ABC Menggunakan Prinsip Usability".
- [20] B. Bağan, "Web Page Redesign With the User Experience Component of Usability: The TKSD Case Study."
- [21] N. Saputra et al., "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik BALI Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182763.
- [22] M. Azman Maricar, D. Pramana, D. R. Putri, and P. Korespondensi, "Evaluasi Penggunaan SLiMS Pada E-Library Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 8, no. 2, pp. 319–328, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202184443.
- [23] S. Fauziah Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce SOCIOLLA.COM Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)," 2020.