

# Evaluasi Pemanfaatan Website Rapor Online menggunakan Metode *WEBUSE* (Studi Kasus: SD Kecamatan Bubutan Surabaya)

Rizqika Arofah<sup>1</sup>, Dwi Fatrianto Suyatno<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[rizqikaarofah16051214002@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizqikaarofah16051214002@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>[dwifatrianto@unesa.ac.id](mailto:dwifatrianto@unesa.ac.id)

**Abstrak**— Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman sangatlah pesat perkembangannya. Hal tersebut berpengaruh terhadap berbagai sektor mulai dari sektor ekonomi, pemerintah, kesehatan, dan sebagainya. Salah satu pengaruhnya yaitu dalam bidang pendidikan. Penerapan perkembangan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia contohnya yaitu rapor *online*. Rapor *online* adalah suatu website untuk mempermudah guru dalam mencatat nilai rapor peserta didik yang dilakukan secara *online*. Penerapan rapor *online* di Surabaya sudah dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas. Namun didalam rapor *online* dalam penggunaannya terdapat beberapa masalah. Metode *Website Usability Evaluation* (*WEBUSE*) dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi website rapor *online* dari sisi *usability* setelah itu rekomendasi solusi dibuat dari permasalahan *usability* yang ada. Setelah data terkumpul yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada 80 responden yang merupakan guru SD se-kecamatan Bubutan Surabaya. Maka diperoleh hasil evaluasi *usability* dengan metode *WEBUSE* mendapatkan poin sebesar 0,66 yang termasuk level *usability* yang “baik”, namun masih terdapat kekurangan yaitu dari segi *Performance and Effectiveness* yang memiliki waktu tunggu yang lama saat pengguna membuka rapor *online*.

**Kata Kunci**— evaluasi, *usability*, *website*, rapor *online*, metode *WEBUSE*

## I. PENDAHULUAN

Pada saat ini penerapan perkembangan teknologi di bidang pendidikan Indonesia masih belum menyeluruh. Hal ini dikarenakan masih adanya sekolah yang belum mampu menerapkan teknologi. Namun ada sekolah yang sudah mampu menerapkan teknologi yang digunakan untuk mempermudah proses bisnisnya. Mulai dari proses belajar mengajar hingga proses administrasinya.

Penerapan perkembangan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia contohnya yaitu rapor *online*. Rapor *online* adalah suatu website yang disediakan oleh dinas pendidikan untuk mempermudah guru dalam mencatat nilai rapor peserta didik berdasarkan kurikulum 2013 dilakukan secara *online* [1]. Tidak hanya itu rapor *online* juga bisa digunakan oleh orang tua peserta didik untuk dapat mengetahui perkembangan akademik dan non akademik dari waktu ke waktu.

Dinas Pendidikan di kota Surabaya sedang berusaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan khususnya pada bidang pendidikan. Penerapan rapor *online* di Surabaya sudah dimulai

dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas. Rapor *online* di Surabaya dapat di akses dengan alamat <http://rapor.dispendik.surabaya.go.id> oleh guru dan wali murid peserta didik.

Pada hak akses guru rapor *online* digunakan untuk mencatat hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada hak akses wali murid digunakan untuk melihat nilai rapor peserta didik saja. Namun dalam pelaksanaan rapor *online* terdapat beberapa masalah dalam penggunaannya.

Salah satu program pelayanan pendidikan yang menjadi pembahasan yaitu *website* rapor *online* dari dinas pendidikan kota Surabaya. Program rapor *online* menjadi pembahasan pada penelitian ini karena rapor *online* termasuk salah satu inovasi pelayanan publik terbaik kementerian aparatur negara menurut Detik News [2].

Metode *website usability evaluation tool* (*WebUsE*) bertujuan pada evaluasi *usability website* dengan cara meminta pengguna mengisi kuisisioner yang dapat mengumpulkan kepuasan subyektif pengguna *website* dan kesan pengguna *website* dengan terstruktur dan akurat [3]. Oleh sebab itu metode *WEBUSE* digunakan sebagai *user based method* dalam menilai *usability website*.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *WEBUSE* untuk mengevaluasi *usability website* rapor *online* dari persepsi pengguna sebagai guru. Penelitian ini tidak membandingkan *website* rapor *online* tertentu dengan *website* sejenisnya. Namun, hasil dari penelitian ini dapat digunakan menjadi masukan informasi untuk pengembangan *website* karena hasil dari penelitian ini menyediakan informasi tingkat *usability* pada *website*.

Penelitian yang relevan terkait dengan evaluasi pemanfaatan rapor *online* dengan metode *WEBUSE* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rahman Kadafi pada tahun 2016 yang membahas evaluasi *usability website* sekolah menggunakan metode *WEBUSE*, penelitian ini dilakukan pada sekolah islam terpadu Nurul Fikri Depok [4]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rahman Kadafi yaitu mempunyai tujuan mengukur seberapa baik level *usability website*. Sedangkan perbedaannya terletak pada obyek penelitian dimana pada penelitian Abdul Rahman Kadafi menggunakan *website* portal sekolah.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Qurrata Aynayya, dkk, pada tahun 2018 yang membahas evaluasi *usability website* dan kualitas *website* seleksi mahasiswa dari sisi pengguna menggunakan metode

WEBUSE, WEBQUAL 4.0 dan perhitungan *Importance Performance Analysis* (IPA) [5]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Qurrata Aynayya, dkk, yaitu mempunyai tujuan mengukur seberapa baik level *usability website*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian Qurrata Aynayya, dkk, juga mempunyai tujuan meningkatkan kualitas layanan *website*.

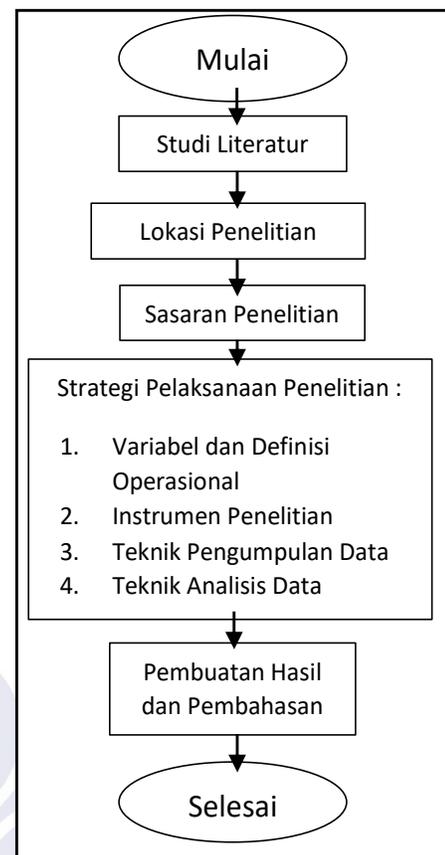
Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Iunike Kartika D., Yusi Tyroni M., dan Rekyan Regasari M. D. pada tahun 2018 yang membahas analisis *usability* menggunakan metode WEBUSE dan *Heuristic Evaluation* pada aplikasi *mobile* pemesanan layanan taksi untuk mengukur seberapa baik level *usability* aplikasi *mobile* serta menemukan permasalahan pada aplikasi [6]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Iunike Kartika D., Yusi Tyroni M., dan Rekyan Regasari M. D. yaitu mempunyai tujuan mengukur seberapa baik level *usability* aplikasi *mobile*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian Iunike Kartika D., Yusi Tyroni M., dan Rekyan Regasari M. D. juga mempunyai tujuan menggali kesulitan pengguna aplikasi dengan metode *Heuristic Evaluation*.

Penelitian keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lestari Fajrin Rohmah, dkk, pada tahun 2018 yang membahas perbandingan *website* toko buku *online* menggunakan WEBUSE untuk mengetahui tingkat *usability* pada kedua *website* tersebut [7]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari Fajrin Rohmah, dkk, yaitu mempunyai tujuan mengukur seberapa baik level *usability website*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian Lestari Fajrin Rohmah, dkk, juga mempunyai tujuan membandingkan antara kedua *website* toko buku *online*.

Penelitian kelima yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prsetyo Herfiyanto, Bambang Hariadi, dan Nunuk Wahyuningtyas pada tahun 2018 yang membahas analisis pola penerimaan pengguna terhadap sistem pada sistem rapor *online* dari SMA Negeri 8 Surabaya menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) [1]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Prsetyo Herfiyanto, Bambang Hariadi, dan Nunuk Wahyuningtyas yaitu obyek penelitian yang digunakan rapor *online*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian Prsetyo Herfiyanto, Bambang Hariadi, dan Nunuk Wahyuningtyas mempunyai tujuan menganalisa pola penerimaan guru menggunakan metode UTAUT.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif merupakan metode jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dikarenakan penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan perhitungan statistik dalam analisis datanya [8]. Alur dari tahapan pengerjaan penelitian yang ditunjukkan pada Gbr. 1.



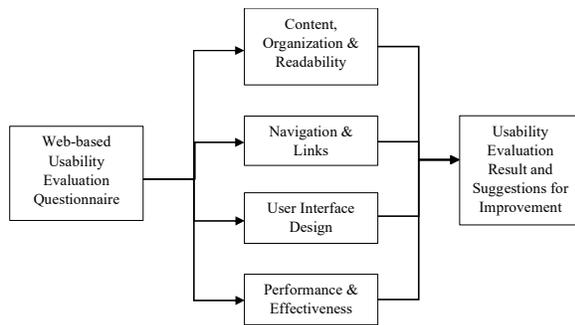
Gbr. 1 Alur Penelitian

Alur pada Gbr. 1 merupakan rancangan penelitian yang dilakukan pada saat implementasi penelitian. Di dalam alur tersebut terdapat studi literatur, penentuan lokasi penelitian, penentuan sasaran penelitian, strategi pelaksanaan penelitian serta pembuatan hasil dan pembahasan.

### A. Website Usability Evaluation (WEBUSE)

Pada tahun 2003 Thiam Kian Chiew dan Siti Salwa telah mengembangkan *Metode Website Usability Evaluation* (WEBUSE) dari 4 buah *usability evaluation tool* berupa kuesioner yang dapat digunakan untuk semua jenis *website*. Selain itu menurut Thiam Kian Chiew dan Siti Salwa Salim evaluasi menggunakan WEBUSE dari pengguna sudah mendapatkan hasil yang memuaskan dan sudah *reliable* [3].

Evaluasi *usability* web kuesioner terbagi dari 4 kategori *usability* yang mempunyai 24 pertanyaan dengan 5 opsi jawaban sebagai klasifikasi *usability* kriteria evaluasi dan 6 pertanyaan untuk setiap kategori. Proses yang dilakukan dengan menggunakan metode WEBUSE ditunjukkan pada Gbr. 2.



Gbr. 2 Proses Evaluasi Metode Webuse

Sebelum melakukan evaluasi *usability* peneliti menentukan *website* terlebih dahulu, kemudian menyebarkan kuesioner evaluasi *website usability* pada responden. Setelah itu, responden menjawab kuesioner evaluasi *website usability* lalu jawaban dari responden dikirim ke peneliti untuk diproses. Kemudian pada kuesioner evaluasi *website usability* tersedia lima pilihan jawaban untuk setiap pernyataan, lalu hasil dari jawaban kuesioner evaluasi *website usability* diubah dalam bentuk skala merit [3], seperti berikut ini :

- Jika pilihan jawaban sangat tidak setuju maka memperoleh merit 0,00.
- Jika pilihan jawaban tidak setuju maka memperoleh merit 0,25.
- Jika pilihan jawaban netral maka memperoleh merit 0,50.
- Jika pilihan jawaban setuju maka memperoleh merit 0,75.
- Jika pilihan jawaban sangat setuju maka memperoleh merit 1,00.

Setelah itu merit diakumulasi berdasarkan keempat kategori *usability* dan poin *usability* dari setiap kategori didapatkan dari nilai rata-rata dari setiap kategori. Berikut ini rumus poin *usability* pada setiap kategori x mengacu pada "(1)" [6].

$$x = \frac{\sum a}{b} \quad (1)$$

Keterangan :

- x* : Poin *usability* pada setiap kategori
- a* : Merit setiap pertanyaan pada kategori
- b* : Jumlah pertanyaan

Nilai rata-rata dari poin *usability* yang berasal dari keempat kategori *usability* merupakan hasil keseluruhan poin *usability website*. Hasil akhir dari evaluasi *usability* berupa laporan *usability* dari 4 kategori *usability*. Pada Tabel I ditunjukkan hubungan level *usability* dan poin *usability* [3].

TABEL I  
 HUBUNGAN ANTARA POIN *USABILITY* DAN *USABILITY LEVEL*

Point, x	0<= x<= 0.2	0.2<x <=0.4	0.4<x<=0.6	0.6<x <=0.8	0.8<x<=1.0
Usability Level	Bad	Poor	Moderate	Good	Excellent

### B. Rapor Online

Rapor *online* adalah suatu website yang disediakan oleh dinas pendidikan untuk mempermudah guru dalam mencatat nilai rapor peserta didik berdasarkan kurikulum 2013 dilakukan secara *online* [1]. Program rapor *online* menjadi pembahasan pada penelitian ini karena rapor *online* termasuk salah satu inovasi pelayanan publik terbaik kementerian aparaturnegara menurut Detik News [2].

Pada jenjang sekolah dasar di kota Surabaya sudah menerapkan rapor *online* sebagai solusi kurikulum 2013. Jadi sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 harus menerapkan rapor *online* dalam mencatat hasil evaluasi peserta didik. Sehingga data penilaian peserta didik disimpan ke dalam sistem tidak secara manual dan memperkecil resiko dari terjadinya kehilangan rapor. Rapor *online* di Surabaya dapat di akses dengan alamat <http://rapor.dispendik.surabaya.go.id> oleh guru dan wali murid peserta didik.

Timbulnya beberapa masalah yang terjadi saat menggunakan sistem rapor *online*, maka perlunya evaluasi *usability* dalam penggunaan sistem rapor *online*. Evaluasi ini dilakukan untuk menjadi tolak ukur keberhasilan pengembangan *website*.

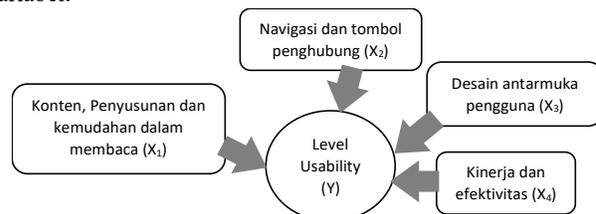
### C. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian dilakukan pada guru sekolah dasar yang menggunakan rapor online. Populasi yang diambil yaitu jumlah guru sebanyak 409 orang pada Kecamatan Bubutan Kota Surabaya yang terdapat 29 sekolah dasar [9]. Dengan melihat jumlah guru maka penelitian ini menggunakan metode teknik *simple random sampling* sebagai teknik *sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan dengan cara *random* tanpa memandang tingkatan dalam populasi [8].

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus slovin, maka sampel penelitian yang didapat pada penelitian ini yaitu 80 sampel dimana terdiri dari guru sekolah dasar yang menggunakan rapor *online* di Kecamatan Bubutan Kota Surabaya.

### D. Variabel Penelitian

Terdapat variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana variabel bebas yang digunakan adalah Konten, penyusunan, dan kemudahan dalam membaca (*X*<sub>1</sub>); Navigasi dan tombol penghubung (*X*<sub>2</sub>); Desain antarmuka pengguna (*X*<sub>3</sub>); Kinerja dan efektivitas (*X*<sub>4</sub>). Sedangkan variabel terikat yang digunakan yaitu level *usability* (*Y*). Pada Gbr. 3 ditunjukkan hubungan antar variabel.



Gbr. 3 Hubungan antar Variabel

Berdasarkan Gbr. 3 diatas maka dimunculkan hipotesa dari pengujian terhadap tingkat *usability website* rapor *online* :

H0 : Tidak terdapat hubungan antara variabel X1, X2, X3, dan X4 dengan variabel Y.

H1 : Terdapat hubungan antara variabel X1, X2, X3, dan X4 dengan variabel Y.

Pengujian hipotesa dilakukan dengan cara Uji-t (Regresi Parsial). Dalam pengujian Uji-t terdapat beberapa kriteria dalam pengujiannya sebagai berikut [8] :

a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel X1, X2, X3, dan X4 terhadap variabel Y.

b. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka H0 diterima dan H1 ditolak. Sehingga hal ini menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari variabel X1, X2, X3, dan X4 terhadap variabel Y.

Setiap variabel mempunyai definisi dan indikator masing – masing. Pada variabel konten, penyusunan dan kemudahan dalam membaca (X1) mempunyai definisi yaitu suatu *website* mempunyai konten yang jelas dan mempunyai penyusunan *website* yang baik sehingga pengguna mudah dalam membaca *website* [10]. Pada variabel X1 memiliki indikator sebagai berikut :

- Ketersediaan informasi.
- Kemudahan menemukan informasi.
- Konten terorganisir dengan baik.
- Kemudahan membaca isi konten.
- Kemudahan Bahasa yang digunakan
- Penggunaan *scroll* pada *website*.

Pada variabel navigasi dan tombol penghubung (X2) mempunyai definisi yaitu suatu *website* mempunyai navigasi untuk mencari informasi dan mengakses di situs *website* serta mempunyai tombol penghubung yang digunakan untuk memilih dan membuka halaman baru [10]. Pada variabel X2 memiliki indikator sebagai berikut :

- Kemudahan mengetahui posisi halaman.
- Adanya keterangan pada tampilan *icon*.
- Kemudahan menjelajah *website*.
- terpelihara dan diperbarui tautan dalam *website*.
- Banyaknya jendela baru yang terbuka.
- Penempatan menu dan tautan (*link*).

Pada variabel desain antarmuka pengguna (X3) mempunyai definisi yaitu saat perancangan dan pengembangan suatu *website* mempunyai desain antarmuka yang memiliki pertimbangan dengan baik dan matang [10]. Pada variabel X3 memiliki indikator sebagai berikut :

- Desain antarmuka menarik.
- Kenyamanan dengan warna dalam *website*.
- Adanya fitur yang mengganggu.
- Tampilan yang konsisten.
- Banyaknya iklan dalam *website*.
- Kemudahan pemahaman dan dipelajari oleh pengguna.

Pada variabel kinerja dan efektivitas (X4) mempunyai definisi yaitu suatu *website* mempunyai kecepatan *website* pada saat melakukan proses dan ketepatan dalam pemberian

informasi dari *website* untuk penggunaanya [10]. Pada variabel X4 memiliki indikator sebagai berikut :

- Waktu menunggu saat membuka halaman.
- Kemudahan membedakan tautan.
- Akses *website* sepanjang waktu.
- Pemberian respon yang sesuai.
- Penggunaan *website* tanpa membuang waktu, tenaga maupun biaya.
- Ketersediaan informasi yang jelas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Analisa Data Statistik

Pada penelitian ini analisa data statistik yang untuk menguji instrumen penelitian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas sedangkan uji-t untuk menguji hipotesa penelitian. Berikut ini penjelasan dari masing-masing analisa data statistik :

##### 1) Uji Validitas

Dalam penelitian ini uji validitas hanya dilakukan terhadap 30 responden dengan sebanyak 48 pernyataan yang diujikan. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai  $r_{hitung}$  (*Pearson Product Moment*)  $> r_{tabel}$  sebesar 0,361 untuk derajat kebebasan (df) = 30 – 2 = 28, dengan taraf kepercayaan 0,05, maka pernyataan dikatakan valid dan sebaliknya. Hasil uji validitas instrumen ditunjukkan dalam Tabel II.

TABEL II  
HASIL UJI VALIDITAS

Variabel	Pernyataan	$r_{hitung}$	Keputusan
Konten, penyusunan dan kemudahan dalam membaca (X1)	1	0,532	Valid
	2	- 0,086	Gugur
	3	0,549	Valid
	4	0,227	Gugur
	5	0,547	Valid
	6	0,037	Gugur
	7	0,675	Valid
	8	0,164	Gugur
	9	0,591	Valid
	10	- 0,232	Gugur
	11	- 0,365	Gugur
	12	0,364	Valid
Navigasi dan tombol penghubung (X2)	13	0,533	Valid
	14	- 0,059	Gugur
	15	0,483	Valid
	16	0,086	Gugur
	17	0,488	Valid
	18	0,293	Gugur
	19	0,462	Valid
	20	0,080	Gugur
	21	0,086	Gugur
	22	0,389	Valid
	23	0,607	Valid
	24	0,057	Gugur
Desain antarmuka pengguna (X3)	25	0,375	Valid
	26	0,170	Gugur
	27	0,396	Valid

Variabel	Pernyataan	$r_{hitung}$	Keputusan	
	28	0,192	Gugur	
	29	0,184	Gugur	
	30	0,460	Valid	
	31	0,384	Valid	
	32	0,323	Gugur	
	33	- 0,220	Gugur	
	34	0,491	Valid	
	35	0,459	Valid	
	36	0,245	Gugur	
	Kinerja dan efektivitas (X4)	37	- 0,493	Gugur
		38	0,393	Valid
39		0,656	Valid	
40		- 0,656	Gugur	
41		0,778	Valid	
42		- 0,526	Gugur	
43		0,599	Valid	
44		- 0,624	Gugur	
45		0,778	Valid	
46		- 0,526	Gugur	
47		0,419	Valid	
48		- 0,259	Gugur	

Berdasarkan hasil uji validitas dari Tabel II, dari 48 butir pernyataan yang diujikan terdapat 24 butir pernyataan yang valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data selanjutnya. Sedangkan terdapat 24 butir pernyataan yang gugur atau dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk pengambilan data selanjutnya.

### 2) Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas kemudian dilakukan pengujian reliabilitas. Dalam pengujian reliabilitas ini hanya pernyataan yang valid saja yang diujikan menggunakan program SPSS versi 21. Hasil uji reliabilitas ditunjukkan dalam Tabel III.

TABEL III  
HASIL UJI RELIABILITAS

Cronbach alpha	Jumlah Item
0,693	24

Berdasarkan tabel III dapat diperoleh hasil nilai Cronbach Alpha instrumen adalah sebesar 0,693. Hal ini berarti instrumen memiliki nilai Cronbach Alpha yang lebih besar dari 0,600 yang berarti instrumen dinyatakan memenuhi persyaratan atau reliabel.

### 3) Uji - t

Dari perhitungan program SPSS versi 21 diperoleh  $t_{hitung}$ , yang ditunjukkan pada Tabel IV.

TABEL IV  
HASIL UJI - T

Variabel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Prob. Sig	Keterangan
Konten, penyusunan dan kemudahan dalam membaca	3,153	2,048	0,004	0,05 Berpengaruh Signifikan

Variabel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Prob. Sig		Keterangan
(X1)					
Navigasi dan tombol penghubung (X2)	3,578	2,048	0,002	0,05	Berpengaruh Signifikan
Desain antarmuka pengguna (X3)	2,601	2,048	0,015	0,05	Berpengaruh Signifikan
Kinerja dan efektivitas (X4)	2,066	2,048	0,049	0,05	Berpengaruh Signifikan

Nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan 0,05 dan derajat kebebasan  $df (n-2) = 28$  adalah senilai 2,048. Oleh karena itu diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Sehingga kaidah kriteria pengambilan keputusan maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dari variabel X1, X2, X3, X4 terhadap variabel Y.

### B. Karakteristik Responden

Banyaknya jumlah responden yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu 80 orang. Berdasarkan olah data kuesioner, terdapat karakteristik responden yang paling banyak memiliki umur 41 tahun - 50 tahun.

Berdasarkan olah data hasil kuisisioner terdapat karakteristik responden yang paling banyak memiliki jenis kelamin perempuan. Berdasarkan olah data hasil kuisisioner, terdapat karakteristik responden yang paling banyak berasal dari SD Roudlotul Ulum.

### C. Hasil Perhitungan WEBUSE

Berdasarkan data hasil penyebaran kuesioner mendapatkan 80 responden dari pengguna rapor online. Kemudian hasil tersebut dihitung menggunakan rumus WEBUSE. Hasil dari perhitungan WEBUSE dari setiap kategori ditunjukkan dalam Tabel V.

TABEL V  
POINT DAN LEVEL USABILITY PER KATEGORI

Variabel	Indikator	Point Usability	Level Usability
Content, Organization and Readability	COR1	0,69	GOOD
	COR2	0,68	GOOD
	COR3	0,67	GOOD
	COR4	0,68	GOOD
	COR5	0,72	GOOD
	COR6	0,65	GOOD
Navigation and Links	NL1	0,65	GOOD
	NL2	0,67	GOOD
	NL3	0,72	GOOD
	NL4	0,65	GOOD
	NL5	0,69	GOOD
	NL6	0,68	GOOD
User Interface Design	UID1	0,64	GOOD
	UID2	0,65	GOOD
	UID3	0,70	GOOD
	UID4	0,66	GOOD

Variabel	Indikator	Point Usability	Level Usability
Performance and Effectiveness	UID5	0,72	GOOD
	UID6	0,68	GOOD
	PE1	0,60	GOOD
	PE2	0,66	GOOD
	PE3	0,63	GOOD
	PE4	0,64	GOOD
	PE5	0,66	GOOD
	PE6	0,68	GOOD

Setelah mengetahui poin *usability* dan level *usability* pada setiap kategori, maka selanjutnya analisis *usability* untuk mengetahui tingkat *usability* pada *website* rapor *online*. Hasil dari perhitungan WEBUSE pada setiap kategori *usability* dari data yang sudah diolah ditunjukkan dalam Tabel VI.

TABEL VI  
POINT DAN LEVEL *USABILITY WEBSITE*

Variabel	Point Usability	Level Usability	Point Usability Website	Level Usability Website
Content, Organization and Readability	0,68	GOOD	0,66	GOOD
Navigation and Links	0,68	GOOD		
User Interface Design	0,67	GOOD		
Performance and Effectiveness	0,64	GOOD		

Berdasarkan tabel VI, maka perhitungan poin *usability website* rapor *online* mengacu pada "(2)" sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{usability level}}{\text{jumlah kategori}} \quad (2)$$

$$x = \frac{0,68+0,68+0,67+0,64}{4}$$

$$x = \frac{2,67}{4} = 0,66$$

Berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa tingkat *usability website* rapor *online* terdapat pada level *GOOD* atau baik. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa tingkat *usability* pada *website* rapor *online* sudah sesuai dengan permintaan penggunanya.

#### D. Rekomendasi Solusi

Secara keseluruhan tingkat *usability* pada *website* rapor *online* sudah baik dan dapat diterima oleh penggunanya. Namun, pada hasil penelitian ini terdapat point *usability* 0,64 didapatkan pada salah satu kategori *Performance and Effectiveness* yang memiliki tingkat terendah dibandingkan kategori yang lainnya. Maka hal ini menunjukkan bahwa *usability* belum sepenuhnya tercapai pada kategori *Performance and Effectiveness*. Dari permasalahan tersebut

maka rekomendasi solusinya yaitu memperbaiki waktu tunggu *website* dengan cara meningkatkan performa server, memperbaiki konfigurasi sistem, dan sebagainya. Sehingga perlunya fokus pengembangan *website* pada kategori *Performance and Effectiveness* dalam pengembangan *website* rapor *online* selanjutnya supaya dapat ditingkatkan penggunaannya.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi rapor *online* menggunakan metode WEBUSE didapatkan jumlah poin keseluruhan sebesar 0,66 maka hal ini menunjukkan bahwa tingkat *usability website* rapor *online* terdapat pada kategori baik yang berarti *website* rapor *online* sudah dapat diterima oleh penggunanya. Berdasarkan hasil olah data kuesioner kategori *usability* yang berperan penting dalam suatu *website* yaitu *Performance and Effectiveness*, sehingga hal ini dapat menjadikan *Performance and Effectiveness* sebagai tolak ukur pertama dalam pengembangan *website* rapor *online*. Rekomendasi solusi yang diusulkan berdasarkan permasalahan dari daftar *usability* pada kategori *Performance and Effectiveness* yaitu tentang memperbaiki waktu tunggu *website* rapor *online*.

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat memperluas jangkauan sampelnya sehingga sampelnya dari seluruh kelompok pengguna, tidak hanya untuk guru saja.

#### REFERENSI

- [1] P. Herfiyanto, B. Hariyadi, dan N. Wahyuningtyas, "Analisa Pola Penerimaan Guru Terhadap Rapor Online Menggunakan Metode UTAUT (Studi Kasus Pada SMA Negeri 8 Surabaya)," *Jurnal Sistem Informasi dan Komputersasi Akuntansi*, Vol. 7 No. 1, pp. 1-9, 2018.
- [2] Detik News. (2014) Rapor Online Masuk 15 Inovasi Pelayanan Publik Terbaik Kemenpan, [Online] <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-2585824/rapor-online-masuk-15-inovasi-pelayanan-publik-terbaik-kemenpan>, tanggal akses : 27 Februari 2020.
- [3] T. K. Chiew, dan S. S. Salim, "Webuse: Website usability evaluation tool," *Malaysian Journal of Computer Science*, Vol. 16 No. 1, pp. 47–57. 2003.
- [4] Kadafi, Abdul Rahman, "Evaluasi Usability Website Sekolah Islam Terpadu Nurul Fikri Depok Menggunakan Web Usability," *Konferensi Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Vol. 1 No. 1, 91–96, 2016.
- [5] Q. Aynayya, M. C. Saputra, dan D. Pramono, "Evaluasi usability dan rekomendasi perbaikan tampilan website seleksi mahasiswa (selma) universitas brawijaya," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2 No. 4, pp. 1446-1456, 2018.
- [6] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, dan R. R. M. Putri, "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2 No. 8, pp. 2909-2918, 2018.
- [7] L. F. Rohmah, H. Aryadita, dan Y. T. Mursityo, "Analisis Perbandingan Website Toko Buku Online Menggunakan Website Usability Evaluation Tool (Studi Pada Bukukita dan Tokopedia)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2 No. 8, pp. 2604-2613, 2018.
- [8] Sugiyono. "Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)," Alfabeta, Bandung, 2012.
- [9] Dapodikdasmn, (2020) *Data Sekolah*, [Online] <https://dapo.dikdasmn.kemdikbud.go.id/sp/3/056025>, tanggal akses : 27 Februari 2020.
- [10] N. A. Hutagalung, R. I. Zainal dan Afriyudi, "Evaluasi Website Pemerintah Kota Prabumulih melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (Webuse)," *Jurnal Betrik*, Vol. 16 No. 1, pp. 1-6, 2019.

- [11] A. Assila, K.M.D. Oliveira, dan H. Azzedine, "Standardized Usability Questionnaires: Features and Quality Focus," *Jurnal Computer Science and Information Technology*, Vol 6, No. 1, 2016.
- [12] R. A. Purnomo, "Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPS," Wade Group, Ponorogo, 2016.
- [13] Statistikian, (2016) Pengertian spss, [Online] <https://www.statistikian.com/spss>, tanggal akses : 26 Februari 2020.
- [14] T. P. Ryan, "Sample Size Determination and Power," John Wiley dan Sons Inc, Hoboken, New Jersey, 201

