

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Identifikasi *Task* dan *User*

Sementara itu hasil dari identifikasi *task* dari melaksanakan interview kepada calon *user* supaya memperoleh desain fitur yang cocok pada *website Smart Village* ini. Dari sesi interview ini *output* yang didapatkan ialah rincian *task* tiap calon *user*; bisa dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.7 *Task* Operator dan Pengguna

<i>Task</i>	
Operator	Pengguna
1. Mempublikasi informasi yang berhubungan dengan desa seperti data penduduk, menyampaikan pengumuman desa, ataupun berita desa.	1. Melihat informasi desa seperti profil, data, dana desa dan sebagainya yang berhubungan dengan informasi desa.
2. Memberikan pelayanan administrasi desa seperti surat menyurat.	2. Membuat surat.
3. Memberikan dukungan peningkatan literasi.	3. Membuat pengaduan.

Setelah didapatkan hasil dari identifikasi *task* dan *user* sebagaimana disajikan dalam Tabel 4.7, maka *task* yang didapatkan dari *user* yaitu operator dan pengguna akan diimplementasikan ke *website Smart Village* sebagai menu utama seperti persuratan untuk pelayanan administrasi desa, perpustakaan digital untuk peningkatan literasi, form pengaduan masyarakat, dan fitur keuangan sebagai informasi penggunaan dana desa.

4.2 Hasil *User-Centered Requirement Analysis*

4.2.1 Hasil *User Persona*

Dalam sesi wawancara didapatkan hasil *user persona* seperti pada Tabel 4.5, pengguna mengharapkan agar *website* mudah dan nyaman untuk digunakan serta tampilan UI yang tidak monoton hingga menimbulkan kebosanan saat berinteraksi. Selain itu, pengguna juga berharap agar tampilan bersih dan minimalis, karena desain yang bersih dengan tata letak yang minimalis akan

meningkatkan fokus pada konten utama dan mempermudah pengguna dalam memahami informasi yang disajikan.

Tabel 4.8 *User Persona* Pengguna

Pertanyaan	Jawaban
Nama	Toharudin
Umur	25 tahun
Tempat Tinggal	Desa Jayamukti
Pendidikan	S1
Jenis kelamin	Laki-laki
Bahasa	Indonesia
Tujuan menggunakan <i>website</i> desa	Agar bisa menerima pelayanan yang berkualitas serta efisien
Motivasi menggunakan <i>website</i> desa	Mencoba hal baru seperti pembuatan surat via online tanpa harus datang ke desa, dengan begitu bisa menghemat waktu dan biaya
Apa kriteria aplikasi web yang mudah dan nyaman digunakan?	Menggunakan kombinasi warna yang selaras, tombol navigasi yang mudah dipahami, tampilan yang terlihat tidak kaku dan membosankan
Apakah pernah menggunakan <i>website</i> desa sebelumnya? Jika sudah, kendala apa yang ada pada saat pengoperasiannya? Jika belum, apa gambaran dan harapan jika ada <i>website</i> desa tersebut?	Pernah, kendalanya yaitu tulisannya terlalu kecil, dan juga ada beberapa fitur yang sebenarnya tidak penting, halaman beranda terlalu banyak menu.
Harapan atau saran untuk <i>website Smart Village</i>	Yang pasti nyaman dan mudah digunakan serta mudah dipahami

Tabel 4.9 *User Persona* Operator

Pertanyaan	Jawaban
Nama	Andri
Umur	29 tahun
Tempat Tinggal	Desa Jayamukti
Pendidikan	S1
Jenis kelamin	Laki-laki
Bahasa	Indonesia
Tujuan menggunakan <i>website</i> desa	Agar bisa memberikan pelayanan secara efektif kepada masyarakat
Motivasi menggunakan <i>website</i> desa	Membantu memudahkan segala urusan masyarakat yang

Pertanyaan	Jawaban
	mempunyai kebutuhan terhadap desa, seperti membuat memudahkan dalam pembuatan surat, memberikan informasi yang cepat dan akurat
Apa kriteria aplikasi web yang mudah dan nyaman digunakan?	Yang paling utama desain yang minimalis agar mudah dipahami serta fitur utama yang menonjol dan tidak tersembunyi, hingga tidak perlu waktu untuk mencarinya
Apakah pernah menggunakan <i>website</i> desa sebelumnya? Jika sudah, kendala apa yang ada pada saat pengoperasiannya? Jika belum, apa gambaran dan harapan jika ada <i>website</i> desa tersebut?	Belum, gambaran dan harapannya yaitu dengan adanya <i>website</i> tersebut bisa membantu mengatasi kebutuhan layanan masyarakat terhadap desa dengan mudah
Harapan atau saran untuk <i>website Smart Village</i>	Harapannya yaitu dengan adanya web tersebut kerjaan semakin efisien, kebutuhan masyarakat terpenuhi.

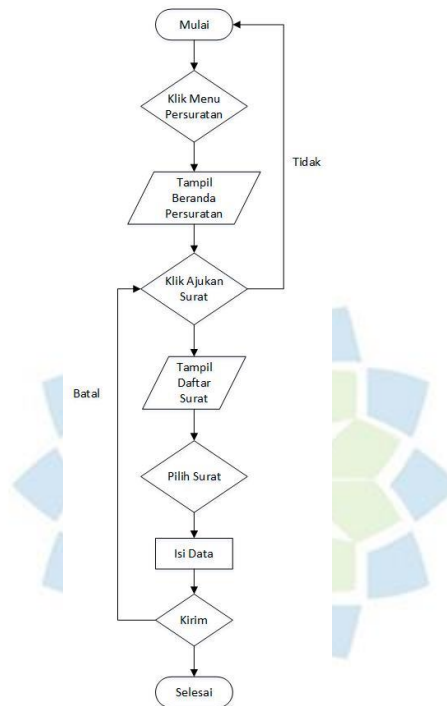
Setelah mendapatkan hasil dari *user persona* pengguna sebagaimana disajikan dalam Tabel 4.8, dimana harapan pengguna untuk desain web yaitu menggunakan kombinasi warna yang selaras. Maka dari itu penulis dalam membuat desain web akan menggunakan kombinasi warna biru tua dan biru muda. Karena menurut psikologi, warna biru adalah warna yang memberikan kesan ketenangan, damai, aman, dan teratur, sehingga warna ini akan memberikan rasa kenyamanan kepada pengguna [33]. Serta navigasi yang pendek agar mudah dipahami seperti meletakkan menu utama pada halaman atas atau tengah-tengah *website* dan membuatnya tampak lebih besar dibandingkan fitur lain.

Kemudian hasil dari *user persona* operator yang disajikan pada Tabel 4.9, dimana peneliti menggunakan hasil *user persona* tersebut sebagai referensi atau acuan dalam mendesain *website Smart Village*. Harapan dari pengguna operator yaitu menginginkan desain yang minimalis, maka peneliti akan membuat desain yang tidak begitu banyak fitur yang tidak perlu atau menambah widget yang tidak terlalu penting seperti waktu dan *maps* seperti yang digunakan pada *website* desa

pada umumnya, karena hal ini dapat membuat tampilan *website* menjadi penuh hingga fitur utama tidak akan menonjol.

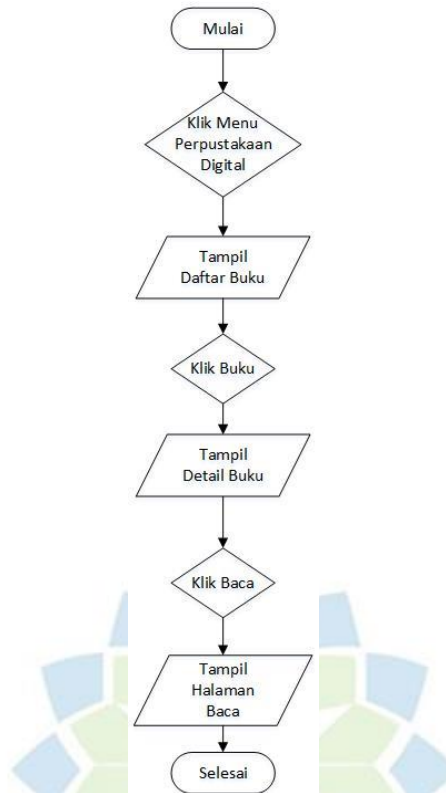
4.2.2 Hasil *User Flow*

4.2.2.1 *User Flow* Pengguna



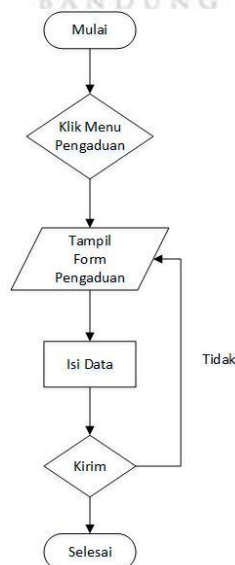
Gambar 4.1 *User Flow* Pembuatan Surat

Gambar 4.1 menjelaskan mengenai alur pembuatan surat, yang dimana diawali dengan klik menu persuratan, kemudian akan diarahkan ke beranda persuratan, selanjutnya pengguna bisa klik ajukan surat, pilih surat, isi data yang dibutuhkan dalam pengajuan surat, dan kirim.



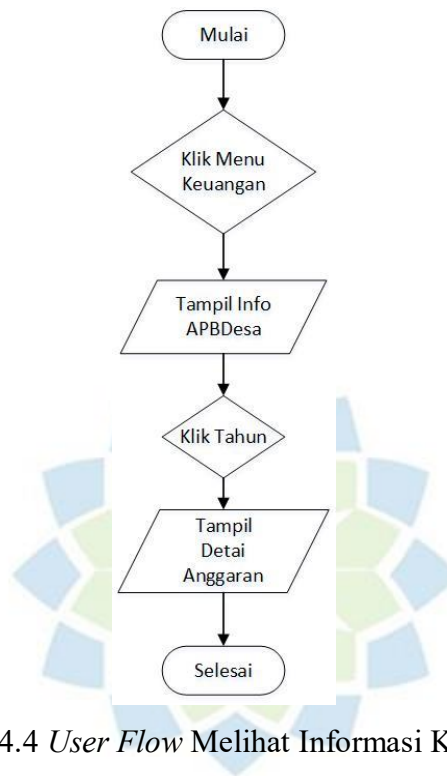
Gambar 4.2 *User Flow* Membaca Buku

Gambar 4.2 menjelaskan alur membaca buku pada menu perpustakaan digital, yang dimulai pada mengklik menu perpustakaan digital dan akan diarahkan pada menu beranda perpustakaan digital, dimana disana terdapat list buku. Pengguna bisa langsung membaca buku dengan cara klik buku yang ada pada daftar, lalu klik baca.



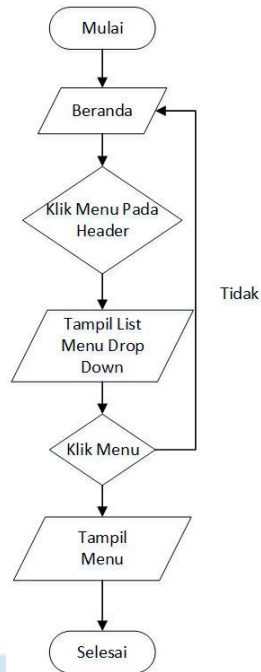
Gambar 4.3 *User Flow* Mengajukan Pengaduan

Gambar 4.3 menjelaskan tentang alur untuk mengajukan pengaduan, pengguna harus mengklik menu pengaduan kemudian akan muncul *form* pengaduan, setelah itu isi data kemudian kirim.



Gambar 4.4 *User Flow* Melihat Informasi Keuangan

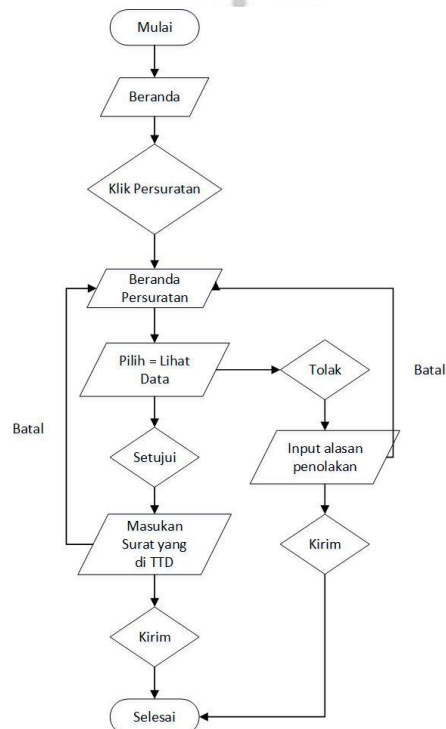
Pada Gambar 4.4 menjelaskan alur untuk melihat informasi keuangan, hanya dengan sekali klik pada menu keuangan, maka akan disajikan informasi tentang keuangan desa.



Gambar 4.5 *User Flow* Melihat Menu Pada *Header*

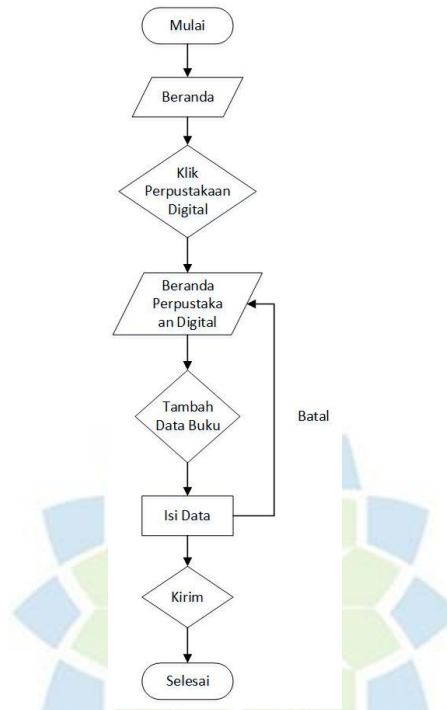
Gambar 4.5 Menjelaskan alur untuk melihat menu yang ada pada *header*, klik menu yang diinginkan, lalu akan muncul menu *drop down*, kemudian klik menu yang tersedia pada *drop down*.

4.2.2.2 *User Flow* Operator



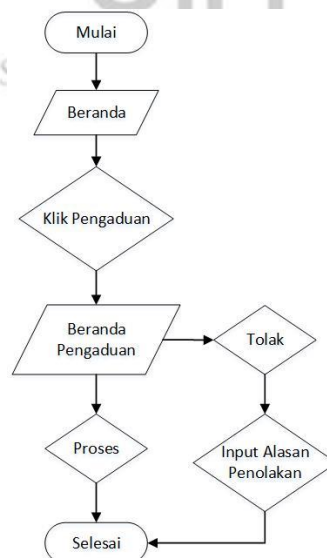
Gambar 4.6 *User Flow* Persetujuan Pengajuan Surat

Gambar 4.6 menjelaskan alur persetujuan surat oleh operator yang diajukan pengguna, dimana operator bisa menyetujui ataupun menolak ajuan persuratan sesuai dengan aturan yang berlaku.



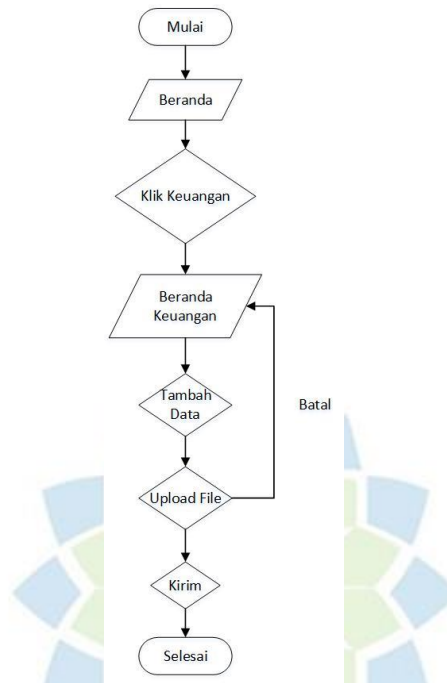
Gambar 4.7 *User Flow* Menambah Data Buku

Gambar 4.7 menjelaskan tentang bagaimana operator menambah data buku, pada saat tambah data buku, operator cukup mengisi data dan upload file buku.



Gambar 4.8 *User Flow* Memproses Pengaduan

Gambar 4.8 menjelaskan tentang alur untuk memproses pengaduan dari pengguna, operator bisa memproses ataupun menolak pengaduan yang diajukan pengguna.



Gambar 4.9 *User Flow* Tambah Data Keuangan

Gambar 4.9 menjelaskan mengenai alur operator untuk menambah data keuangan, dengan cara tambah data, upload file, kemudian kirim.

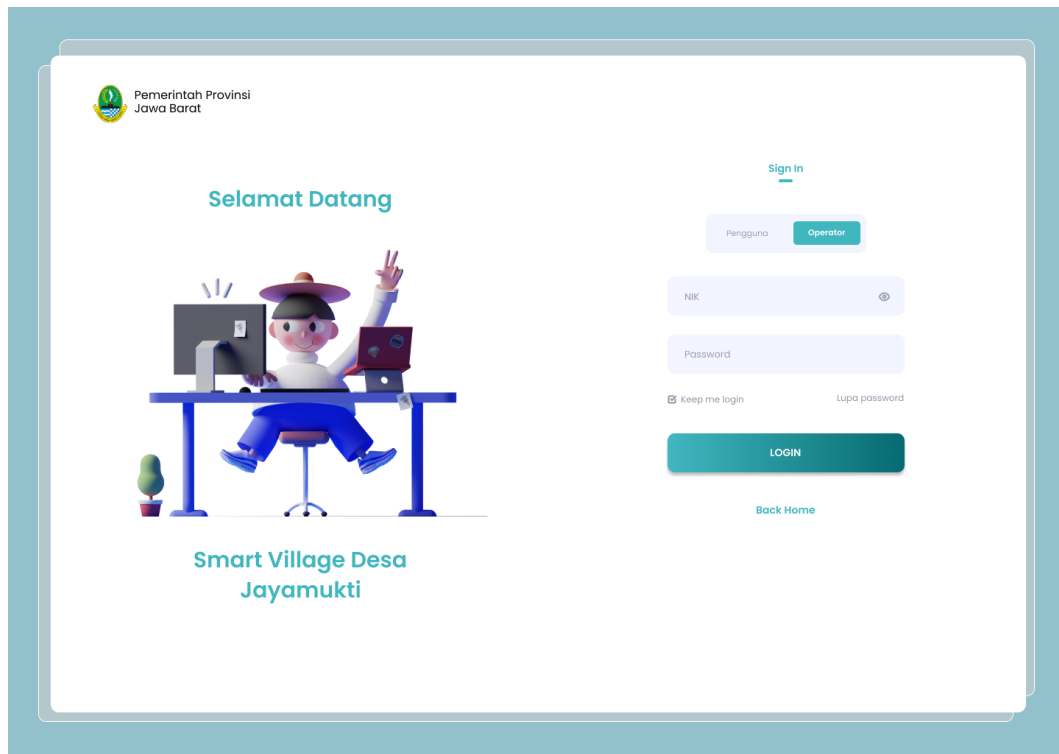
4.3 *Design through Scenario*

Setelah didapatkan hasil dari tahap pertama yaitu *identification* yang menghasilkan *task* dan *user* pengguna, kemudian tahap kedua dari *user-centered requirement analysis* yang menghasilkan *user persona*. Pada tahap ini yaitu pembuatan desain *website Smart Village* yang mengacu pada tahap *identification* dan tahap *user centered requirement analysis*.

4.3.1 *Pembuatan Design Mockup*

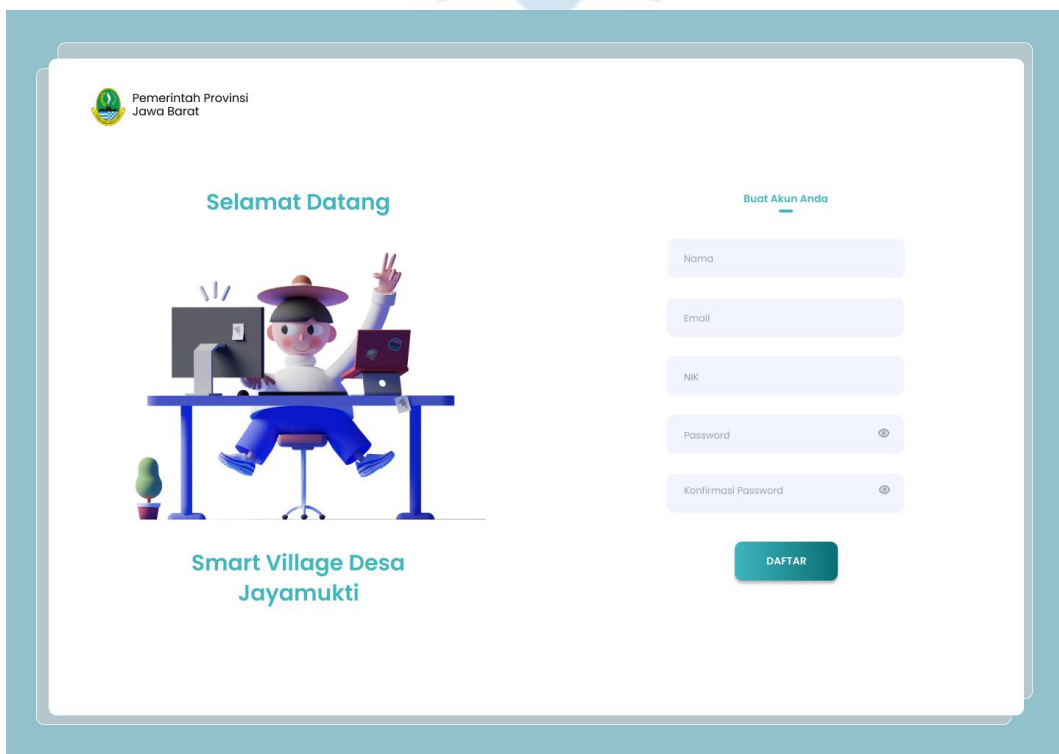
Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan desain dalam bentuk *design mockup* yang mengacu pada kendala serta saran yang telah disampaikan oleh responden pada bagian sebelumnya. Berikut tampilan dari desain *mockup* yang telah dibuat.

4.3.1.1 Halaman *login* dan daftar



The screenshot shows the login page for the Smart Village Desa Jayamukti system. At the top left, there is a logo for the Pemerintah Provinsi Jawa Barat. The main heading is "Selamat Datang" (Welcome). Below the heading is an illustration of a person sitting at a desk with a computer and a laptop, waving. The text "Smart Village Desa Jayamukti" is displayed below the illustration. On the right side, there is a "Sign In" section with a "Pegguna" (User) dropdown menu and an "Operator" button. Below these are input fields for "NIK" and "Password". There is a checkbox for "Keep me login" and a link for "Lupa password" (Forgot password). A large green "LOGIN" button is positioned below the input fields, and a "Back Home" link is at the bottom right.

Gambar 4.10 Halaman *Login*



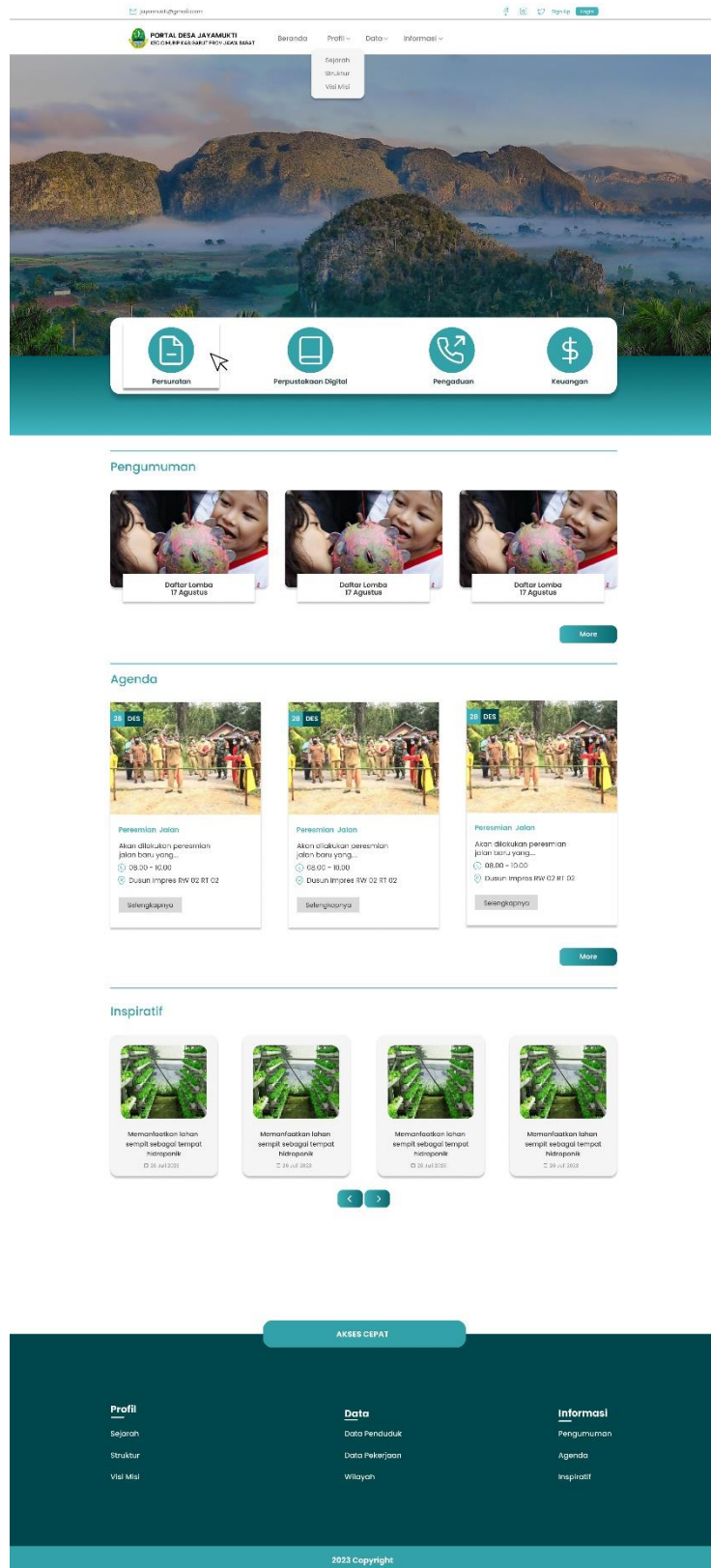
The screenshot shows the user registration page for the Smart Village Desa Jayamukti system. At the top left, there is a logo for the Pemerintah Provinsi Jawa Barat. The main heading is "Selamat Datang" (Welcome). Below the heading is the same illustration of a person sitting at a desk with a computer and a laptop, waving. The text "Smart Village Desa Jayamukti" is displayed below the illustration. On the right side, there is a "Buat Akun Anda" (Create Your Account) section with input fields for "Nama" (Name), "Email", "NIK", "Password", and "Konfirmasi Password" (Confirm Password). A large green "DAFTAR" (Register) button is positioned below the input fields.

Gambar 4.11 Halaman Daftar Pengguna

Agar pengguna tidak bingung mencari tombol untuk navigasi ke *login* sebagai pengguna atau operator maka pada Gambar 4.10 terdapat tombol memilih *login* sebagai pengguna atau operator. Dengan begitu, langkah yang dilakukan menjadi efisien, jika pengguna belum memiliki akun, maka harus melakukan daftar terlebih dahulu, halaman daftar pengguna pada Gambar 4.11. Adapun kombinasi warna yang digunakan adalah warna putih dan biru, warna putih disematkan agar warna biru terlihat menonjol, pemilihan warna biru agar pengguna nyaman saat berinteraksi. Karena menurut Johann Wolfgang von Goethe, warna biru memberikan efek kesan yang menyenangkan [34].



4.3.1.2 Halaman Beranda (Homepage)



Gambar 4.12 Halaman Beranda

Gambar 4.8 adalah hasil desain mockup halaman beranda atau *homepage*, warna yang digunakan pada tombol dan yang lainnya dibuat satu tema yaitu warna biru agar selaras dengan halaman sebelumnya yaitu *login*, sementara warna pada *background* dibuat putih agar tombol navigasi terlihat menonjol. Halaman yang bersih dan tidak terlalu banyak menu yang tidak penting akan membuat pengguna fokus pada tugas yang akan mereka lakukan, seperti membuat pengajuan persuratan dan sebagainya. Karena kendala yang dialami pengguna sebelumnya seperti ada beberapa fitur yang tidak penting, halaman beranda yang terlalu banyak menu seperti pada Gambar 4.13, oleh karena itu desain pada *website Smart Village* dibuat *clean*. Desain yang dibuat sesuai dengan keinginan pengguna yang tercantum pada bagian *user persona*.

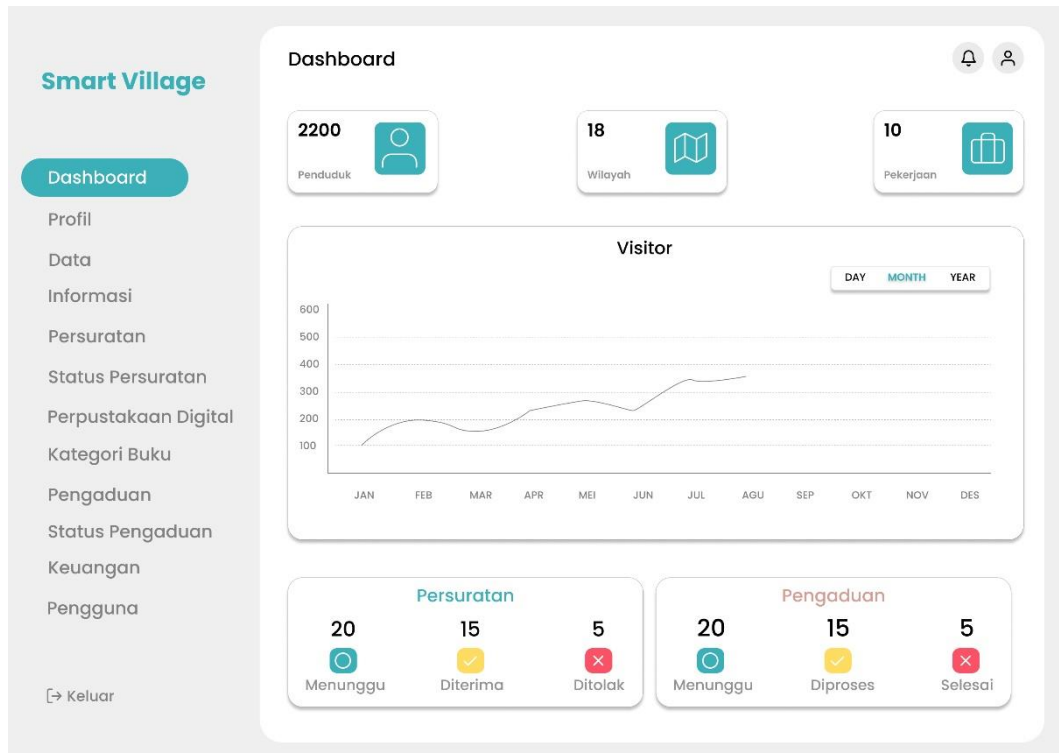
Adanya menu utama yang tersedia yaitu persuratan, perpustakaan digital, pengaduan, dan keuangan adalah hasil dari proses metode TCSD yaitu pada tahap identifikasi *task* dan *user*:



Gambar 4.13 *Website* Desa Sumberharjo

Gambar 4.13 adalah contoh website yang halaman berandanya tidak bersih alias terlalu banyak tombol atau menu yang tidak penting, dan kombinasi warna yang tidak selaras.

4.3.1.3 Halaman *Dashboard Operator*

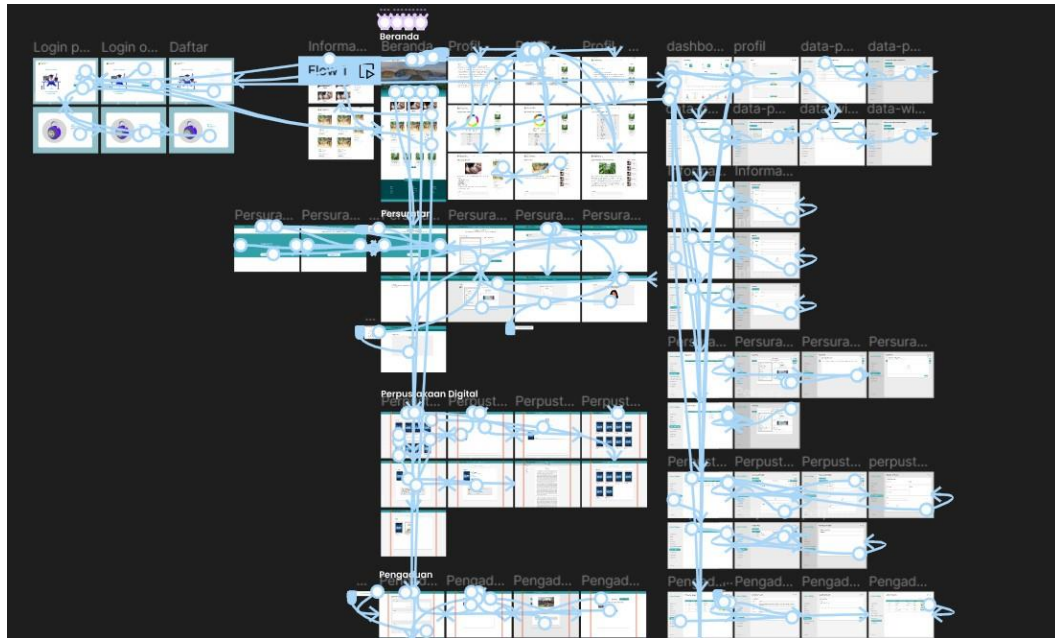


Gambar 4.15 *Dashboard Operator*

Pada halaman ini ditampilkan jumlah data penduduk, wilayah, dan pekerjaan, terutama pada pelayanan persuratan dan pengaduan, tujuannya yaitu agar operator lebih gampang untuk mengetahui data secara langsung (*real update*), dan bisa langsung menindak lanjut pada saat itu juga, sehingga tugas yang dilakukan menjadi efektif. Desain dibuat minimalis sesuai dengan keinginan pengguna yang terdapat pada *user persona*.

4.3.2 Prototype

Prototype adalah kelanjutan dari desain *mockup*, *prototype* berfungsi untuk melakukan uji coba terhadap desain yang sudah dibuat sebelumnya yaitu pada desain *mockup*. Berikut *prototype* yang dihasilkan terlampir pada gambar berikut.



Gambar 4.16 *Prototype*

4.4 Walkthrough Evaluate

Pada bagian akhir dari penelitian yang dilakukan saat ini adalah *walkthrough evaluation*, yaitu mengevaluasi *usability* desain yang telah dibuat sebelumnya. Evaluasi *usability* desain *mockup* pada *website Smart Village* akan menggunakan *USE Questionnaire* dengan 30 instrumen pernyataan.

4.4.1 Evaluasi Desain

4.4.1.1 Hasil Evaluasi Desain Oleh Pengguna

Setelah menentukan sampel yang akan digunakan, langkah berikutnya adalah menyebarkan *USE Questionnaire*. Kuesioner ini akan diberikan kepada 100 orang warga masyarakat desa Jayamukti dan dua orang operator desa. Setelah semua responden menjalankan *prototype* dan mengisi kuesioner, langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan dan evaluasi terhadap *usability* desain *website Smart Village*.

Di bawah ini disajikan hasil penghitungan tingkat kegunaan untuk setiap aspek yang ada dalam *USE Questionnaire*, bersama dengan penjelasannya.

Tabel 4.10 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Ease of Use*

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	<i>Ease Of Use</i>					
EOU1.1	Website ini bersifat mudah dipahami	0	4	10	56	30
EOU1.2	Saya dapat menggunakan website ini tanpa petunjuk	3	15	30	35	17
EOU1.3	Saya tidak menemukan ketidak konsistenan ketika menggunakan website ini	0	3	22	45	30
EOU1.4	Pengguna baru akan merasakan kemudahan ketika menggunakan website ini	0	4	35	34	27
EOU1.5	Saya dapat kembali dari kesalahan dengan cepat dan mudah	0	5	34	31	30
EOU1.6	Tidak ada kesulitan menggunakan website ini	0	6	36	23	35
EOU1.7	Website ini mudah untuk digunakan	0	9	39	26	26
EOU1.8	Langkah pengoperasian website ini praktis	0	5	22	31	42
EOU1.9	Website ini bersifat fleksibel	0	8	24	33	35
EOU1.10	Saya dapat menggunakan sistem ini dengan berhasil setiap kali saya menggunakannya	0	4	26	30	40
EOU1.11	Untuk mencapai apa yang sayang inginkan di website ini, langkah-langkah yang harus dilakukan cukup sederhana	0	8	20	38	34
	Total	3	71	298	382	346

Untuk mengklasifikasikan dalam kategori mana aspek *Ease of Use* dari desain ini masuk, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Use (\%)} &= \frac{(3 \times 1) + (71 \times 2) + (298 \times 3) + (382 \times 4) + (346 \times 5)}{5 \times 100 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{3 + 142 + 894 + 1528 + 1730}{5 \times 100 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{4297}{5500} \times 100\% \\
 &= 0.7813 \times 100\% \\
 &= 78.13 \approx 78\%
 \end{aligned}$$

Untuk bagian *Ease of Use* ini ada 11 pernyataan, dan hasil akhir evaluasi *usability* desain *website Smart Village* memiliki skor 78%. Dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka aspek kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) untuk desain *website Smart Village* digolongkan dalam kategori "Layak".

Tabel 4.11 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Usefulness*

No	Pernyataan	Penilaian					
		1	2	3	4	5	
2	<i>Usefulness</i>						
	U2.1	Website ini membantu saya untuk lebih efisien	0	2	23	60	15
	U2.2	Website ini membantu saya menjadi lebih produktif	0	2	21	62	15
	U2.3	Website ini sangat bermanfaat	0	3	17	60	20
	U2.4	Website ini membantu saya terhadap tugas yang saya lakukan	0	3	19	58	20
	U2.5	Website ini memberikan manfaat seperti pengecekan informasi pengumuman, berita, dan agenda lebih mudah untuk dilakukan	0	1	17	60	22
	U2.6	Website ini dapat menghemat waktu saya ketika ingin membuat surat, membuat pengaduan, serta mendapatkan informasi tentang desa	0	1	12	68	19
	U2.7	Website ini dapat memenuhi kebutuhan saya yang berkaitan dengan pelayanan publik dan hal lainnya	0	1	17	62	20
	U2.8	Website ini melakukan banyak hal yang saya kira sudah sesuai dengan harapan saya terkait pelayanan	0	5	18	61	16

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	persuratan, perpustakaan digital, pengaduan, dan informasi keuangan					
Total		0	18	144	491	147

Setelah mendapatkan hasil kuisioner dari aspek *Usefulness*, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah ditetapkan.

$$\begin{aligned}
 Usefulness (\%) &= \frac{(0 \times 1) + (18 \times 2) + (144 \times 3) + (491 \times 4) + (147 \times 5)}{5 \times 100 \times 8} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 36 + 432 + 1964 + 735}{5 \times 100 \times 8} \times 100\% \\
 &= \frac{3167}{4000} \times 100\% \\
 &= 0.7917 \times 100\% \\
 &= 79,17\% \approx 79\%
 \end{aligned}$$

Hasil evaluasi *usability* desain aspek *usefulness* mendapatkan skor 79%. Dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka aspek kegunaan (*Usefulness*) untuk desain *website Smart Village* digolongkan dalam kategori "Layak".

Tabel 4.12 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Easy of Learning*

No	Pernyataan	Penilaian					
		1	2	3	4	5	
3	<i>Easy of Learning</i>						
	EOL3.1	Saya dengan cepat mempelajari website ini	2	12	20	30	36
	EOL3.2	Saya dapat mengingat cara penggunaan website ini dengan cepat	1	16	30	26	27
	EOL3.3	Website ini mudah dipelajari	3	8	30	25	34
	EOL3.4	Saya dapat dengan cepat dan mahir dalam menggunakan website ini	5	15	18	27	35
Total			11	51	98	108	132

Berikut perhitungan pada aspek *Easy of Learning* berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Easy of Learning (\%)} &= \frac{(11 \times 1) + (51 \times 2) + (98 \times 3) + (108 \times 4) + (132 \times 5)}{5 \times 100 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{11 + 102 + 294 + 432 + 660}{5 \times 100 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{1499}{2000} \times 100\% \\
 &= 0.7495 \times 100\% \\
 &= 74,95\% \approx 75\%
 \end{aligned}$$

Untuk bagian *Easy of Learning* ini ada 4 pernyataan, dan hasil akhir evaluasi *usability* desain *website Smart Village* memiliki skor 75%. Mengacu pada Tabel 4.15 kategori kelayakan, maka aspek *Easy of Learning* untuk desain *website Smart Village* digolongkan dalam kategori "Layak".

Tabel 4.13 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Satisfaction*

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	<i>Satisfaction</i>					
S4.1	Saya puas dengan website ini	0	3	25	60	12
S4.2	Saya akan merekomendasikan website ini ke teman saya	0	6	25	61	8
S4.3	Website ini menyenangkan untuk digunakan	0	2	29	61	8
S4.4	Website ini bekerja sesuai dengan yang saya harapkan	0	1	19	70	10
S4.5	Website ini memiliki tampilan yang enak untuk dilihat	1	6	20	61	12
S4.6	Saya merasa harus menggunakan website ini untuk menggunakan layanan tersedia yang saya butuhkan	0	3	27	56	14
S4.7	Website ini nyaman untuk digunakan	0	5	21	59	15
Total		1	26	166	428	79

Untuk mengklasifikasikan dalam kategori mana aspek *Satisfaction* dari desain ini masuk, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Satisfaction (\%)} &= \frac{(1 \times 1) + (26 \times 2) + (166 \times 3) + (428 \times 4) + (79 \times 5)}{5 \times 100 \times 7} \times 100\% \\
 &= \frac{1 + 52 + 498 + 1712 + 395}{5 \times 100 \times 7} \times 100\% \\
 &= \frac{2658}{3500} \times 100\% \\
 &= 0.7594 \times 100\% \\
 &= 75,94\% \approx 76\%
 \end{aligned}$$

Untuk bagian *Satisfaction* ini ada 7 pernyataan, dan hasil akhir evaluasi *usability* desain *website Smart Village* memiliki skor 76%. Dengan mengacu pada tabel kategori kelayakan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka aspek *Satisfaction* untuk desain *website Smart Village* digolongkan dalam kategori "Layak".

Berdasarkan dari perhitungan keempat aspek *usability* yang sudah dilakukan pada *website Smart Village* ini, maka dapat disimpulkan bahwa rancangan desain *mockup website Smart Village* secara keseluruhan masuk kedalam kategori "Layak".

4.4.1.2 Evaluasi Desain Oleh Operator

Tabel 4.14 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Ease Of Use*

No	Pernyataan	Penilaian					
		1	2	3	4	5	
1	<i>Ease Of Use</i>						
	EOU1.1	Website ini bersifat mudah dipahami	0	0	0	1	1
	EOU1.2	Saya dapat menggunakan website ini tanpa petunjuk	0	0	1	1	0
	EOU1.3	Saya tidak menemukan ketidak konsistenan ketika menggunakan website ini	0	0	1	1	0
	EOU1.4	Pengguna baru akan merasakan kemudahan ketika menggunakan website ini	0	0	1	1	0
	EOU1.5	Saya dapat kembali dari kesalahan dengan cepat dan mudah	0	0	1	1	0
	EOU1.6	Tidak ada kesulitan menggunakan website ini	0	0	1	1	0

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
EOU1.7	Website ini mudah untuk digunakan	0	0	0	2	0
EOU1.8	Langkah pengoperasian website ini praktis	0	0	0	1	1
EOU1.9	Website ini bersifat fleksibel	0	0	1	1	0
EOU1.10	Saya dapat menggunakan sistem ini dengan berhasil setiap kali saya menggunakannya	0	0	1	1	0
EOU1.11	Untuk mencapai apa yang sayang inginkan di website ini, langkah-langkah yang harus dilakukan cukup sederhana	0	0	0	1	1
	Total	0	0	7	12	3

Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Use (\%)} &= \frac{(0 \times 1) + (0 \times 2) + (7 \times 3) + (12 \times 4) + (3 \times 5)}{5 \times 2 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 0 + 21 + 48 + 15}{5 \times 2 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{84}{110} \times 100\% \\
 &= 0.7636 \times 100\% \\
 &= 76.36\% \approx 76\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan pada aspek kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) memiliki skor 76%. Maka apabila mengacu pada Tabel 4.15 kategori kelayakan, aspek *Ease of Use* mendapatkan kategori layak.

Tabel 4.15 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Usefulness*

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
2	<i>Usefulness</i>					
U2.1	Website ini membantu saya untuk lebih efisien	0	0	1	1	0
U2.2	Website ini membantu saya menjadi lebih produktif	0	0	1	1	0

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
U2.3	Website ini sangat bermanfaat	0	0	0	1	1
U2.4	Website ini membantu saya terhadap tugas yang saya lakukan seperti melayani pembuatan surat, menerima pengaduan, mengelola perpustakaan digital dan memberikan informasi keuangan	0	0	0	1	1
U2.5	Website ini mempermudah tugas yang harus saya lakukan seperti melayani pembuatan surat, menerima pengaduan, mengelola perpustakaan digital, dan memberikan informasi keuangan	0	0	0	2	0
U2.6	Website ini dapat menghemat waktu saya ketika melakukan pelayanan seperti pembuatan persuratan, perpustakaan digital, pengaduan, dan informasi keuangan	0	0	0	2	0
U2.7	Website ini sesuai dengan kebutuhan saya terkait pelayanan kepada masyarakat seperti persuratan, perpustakaan digital, pengaduan, dan informasi keuangan	0	0	0	2	0
U2.8	Website ini bekerja sesuai harapan terkait pelayanan persuratan, perpustakaan digital, pengaduan, dan informasi keuangan	0	0	1	1	0
Total		0	0	3	11	2

Untuk penentuan kategori kalayakan aspek *Usefulness* maka akan dilakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$Ease\ of\ Use\ (\%) = \frac{(0 \times 1) + (0 \times 2) + (3 \times 3) + (11 \times 4) + (2 \times 5)}{5 \times 2 \times 8} \times 100\%$$

$$= \frac{0 + 0 + 9 + 44 + 10}{5 \times 2 \times 8} \times 100\%$$

$$= \frac{63}{80} \times 100\%$$

$$= 0.7875 \times 100\%$$

$$= 78.75\% \approx 79\%$$

Skor yang didapatkan dari aspek *Usefulness* sebesar 79%. Mengacu pada Tabel 4.15 kategori kelayakan, aspek *Usefulness* mendapatkan kategori layak.

Tabel 4.16 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Easy of Learning*

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
3	<i>Easy of Learning</i>					
EOL3.1	Saya dengan cepat mempelajari website ini	0	0	0	2	0
EOL3.2	Saya dapat mengingat cara penggunaan website ini dengan cepat	0	0	1	1	0
EOL3.3	Website ini mudah dipelajari	0	0	0	2	0
EOL3.4	Saya dapat dengan cepat dan mahir dalam menggunakan website ini	0	0	0	2	0
Total		0	0	1	7	0

Setelah mendapatkan hasil evaluasi pada kuisioner *Easy of Learning* maka akan dilakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Use (\%)} &= \frac{(0 \times 1) + (0 \times 2) + (1 \times 3) + (7 \times 4) + (0 \times 5)}{5 \times 2 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 0 + 3 + 28 + 0}{5 \times 2 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{31}{40} \times 100\% \\
 &= 0.775 \times 100\% \\
 &= 77.5\% \approx 77\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas, skor yang didapatkan sebesar 77%. Oleh karena itu, aspek *Easy of Learning* mendapatkan kategori layak.

Tabel 4.17 Hasil *USE Questionnaire* Aspek *Satisfaction*

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	<i>Satisfaction</i>					

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
S4.1	Saya puas dengan website ini	0	0	0	1	1
S4.2	Saya akan merekomendasikan website ini ke teman saya	0	0	1	1	0
S4.3	Website ini menyenangkan untuk digunakan	0	0	1	1	0
S4.4	Website ini bekerja sesuai dengan yang saya harapkan	0	0	0	2	0
S4.5	Website ini memiliki tampilan yang enak untuk dilihat	0	0	1	1	0
S4.6	Saya merasa harus menggunakan website ini untuk menggunakan layanan tersedia yang saya butuhkan	0	0	0	2	0
S4.7	Website ini nyaman untuk digunakan	0	0	0	2	0
Total		0	0	3	10	1

Untuk penentuan kategori kelayakan aspek *Satisfaction* maka akan dilakukan perhitungan berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Use (\%)} &= \frac{(0 \times 1) + (0 \times 2) + (3 \times 3) + (10 \times 4) + (1 \times 5)}{5 \times 2 \times 7} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 0 + 9 + 40 + 5}{5 \times 2 \times 7} \times 100\% \\
 &= \frac{54}{70} \times 100\% \\
 &= 0.7714 \times 100\% \\
 &= 77.14\% \approx 77\%
 \end{aligned}$$

Skor yang didapatkan dari aspek *Satisfaction* sebesar 77%. Mengacu pada Tabel 4.15 kategori kelayakan, aspek *Satisfaction* mendapatkan kategori layak.