

***USABILITY EVALUATION PADA WEB PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JEMBER MENGGUNAKAN
COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

Oleh

Masyal Ulwan

NIM 152410101045

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS JEMBER

2019



***USABILITY EVALUATION PADA WEB PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JEMBER MENGGUNAKAN
COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember dan mencapai gelar Sarjana Komputer

Oleh
Masyal Ulwan
NIM 152410101045

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER**

2019

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya untuk mempermudah dan melancarkan dalam pengerjaan skripsi;
2. Ayahanda Saiful Hadi Sulistiyono dan Ibunda tercinta Arti Ningsih;
3. Saudara kandung perempuan Hasa Bella;
4. Ayu Puspita Oktaviandari selaku sahabat terdekat;
5. Sahabatku bersama dukungan dan doanya;
6. Guru - guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
7. Almamater Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember;

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya.” (QS: Al-Zalzalah :7)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Masyal Ulwan

NIM : 152410101045

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “*Usability Evaluation Pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan Cognitive Walkthrough*” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri , kecuali jika ada pengutipan substansi disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukti karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 Juni 2019

Yang menyatakan,

Masyal Ulwan

SKRIPSI

***USABILITY EVALUATION PADA WEB PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JEMBER MENGGUNAKAN
COGNITIVE WALKTHROUGH***

Oleh
Masyal Ulwan
NIM 152410101045

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Oktalia Juwita, S.Kom., M.MT

Dosen Pembimbing Pendamping : Diksy Media Firmansyah S.Kom., M.Kom

PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “*Usability Evaluation* Pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan *Cognitive Walkthrough*”, telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Jumat, 28 Juni 2019

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Oktalia Juwita, S.Kom., M.MT

Diksy Media Firmansyah S.Kom., M.Kom

NIP 198110202014042001

NIP 760016853

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Usability Evaluation* Pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan *Cognitive Walkthrough*”, telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Jumat, 28 Juni 2019

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Disetujui oleh :

Penguji I,

Penguji II,

Windi Eka Yulia Retnani, S.Kom., M.T

NIP 198403052010122002

Tio Dharmawan, S.Kom., M.Kom

NIP 760016851

Mengesahkan

a.n Dekan

Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komputer

Drs. Antonius Cahya P, M.App.Sc., Ph.D

NIP 1969092819930121001

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
SKRIPSI	v
PENGESAHAN PEMBIMBING	vi
PENGESAHAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.2 <i>Usability</i>	5
2.3 <i>Usability Evaluation</i>	6
2.4 <i>Cognitive Walkthrough</i>	7
2.5 Situs Web Perpustakaan UNEJ	9
BAB 3 METODE PENELITIAN	13
3.1 Pendekatan Penelitian.....	13
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	13
3.3 Perangkat Penelitian	13
3.4 Tahapan Penelitian	14
3.5 Mempelajari <i>Cognitive Walkthrough</i> dan Situs Web library.unej.ac.id..	15
3.6 Menentukan Responden dan Skenario Tugas.....	16
3.7 Mentranformasi Skenario Tugas menjadi tahapan aksi.....	17

3.8	Uji Coba Skenario Tugas.....	19
3.9	Perekaman Responden saat menjalani Skenario Tugas.....	19
3.10	Analisa Data Hasil Penyelesaian Skenario Tugas.....	20
3.11	Menyusun Rekomendasi Perbaikan	20
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1	Pelaksanaan Uji Coba Skenario Tugas.....	21
4.2	Karakteristik Responden	21
4.3	Hasil Rekaman Responden saat menjalani Skenario Tugas.....	24
4.3.1	Tingkat Penyelesaian Skenario Tugas.....	25
4.3.2	Jumlah Kesalahan yang dilakukan	27
4.3.3	Jumlah Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan Skenario Tugas	31
4.4	Analisa Hasil Pengujian <i>Usability</i>	33
4.4.1	Efektifitas	34
4.4.2	Efisiensi	36
4.5	Masalah-Masalah dan Rekomendasi Perbaikan Situs Web.....	41
BAB 5	PENUTUP.....	43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN.....		47
A.	Prakata dan peraturan pelaksanaan uji <i>usability</i>	47
B.	Form pernyataan persetujuan kesediaan direkam.....	48
C.	Form data diri Responden	49
D.	Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden	Error! Bookmark not defined.
D.1	Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 1 (R1)	Error! Bookmark not defined.
D.2	Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 2 (R2)	Error! Bookmark not defined.
D.3	Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 3 (R3)	Error! Bookmark not defined.

- D.4 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 4 (R4) **Error! Bookmark not defined.**
- D.5 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 5 (R5) **Error! Bookmark not defined.**
- D.6 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 6 (R6) **Error! Bookmark not defined.**
- D.7 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 7 (R7) **Error! Bookmark not defined.**
- D.8 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 8 (R8) **Error! Bookmark not defined.**
- D.9 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 9 (R9) **Error! Bookmark not defined.**
- D.10 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 10 (R10)
.....**Error! Bookmark not defined.**
- D.11 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 11 (R11) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.12 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 12 (R12) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.13 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 13 (R13) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.14 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 14 (R14) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.15 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 15 (R15) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.16 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 16 (R16) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.17 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 17 (R17) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.18 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 18 (R18) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.19 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 19 (R19) . **Error! Bookmark not defined.**
- D.20 Pernyataan persetujuan kesediaan direkam Responden 20 (R20) . **Error! Bookmark not defined.**
- E. Data diri Responden**Error! Bookmark not defined.**

E.1	Data diri Responden 1 (R1).....	Error! Bookmark not defined.
E.2	Data diri Responden 2 (R2).....	Error! Bookmark not defined.
E.3	Data diri Responden 3 (R3).....	Error! Bookmark not defined.
E.4	Data diri Responden 4 (R4).....	Error! Bookmark not defined.
E.5	Data diri Responden 5 (R5).....	Error! Bookmark not defined.
E.6	Data diri Responden 6 (R6).....	Error! Bookmark not defined.
E.7	Data diri Responden 7 (R7).....	Error! Bookmark not defined.
E.8	Data diri Responden 8 (R8).....	Error! Bookmark not defined.
E.9	Data diri Responden 9 (R9).....	Error! Bookmark not defined.
E.10	Data diri Responden 10 (R10).....	Error! Bookmark not defined.
E.11	Data diri Responden 11 (R11).....	Error! Bookmark not defined.
E.12	Data diri Responden 12 (R12).....	Error! Bookmark not defined.
E.13	Data diri Responden 13 (R13).....	Error! Bookmark not defined.
E.14	Data diri Responden 14 (R14).....	Error! Bookmark not defined.
E.15	Data diri Responden 15 (R15).....	Error! Bookmark not defined.
E.16	Data diri Responden 16 (R16).....	Error! Bookmark not defined.
E.17	Data diri Responden 17 (R17).....	Error! Bookmark not defined.
E.18	Data diri Responden 18 (R18).....	Error! Bookmark not defined.
E.19	Data diri Responden 19 (R19).....	Error! Bookmark not defined.
E.20	Data diri Responden 20 (R20).....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Uji <i>Cognitive Walkthrough</i> (sumber: Jacobsen & John, 2000)	8
Gambar 2.2 Tampilan antarmuka situs web repository.unej.ac.id	10
Gambar 2.3 Tampilan antarmuka situs web sipus.unej.ac.id	10
Gambar 2.4 Tampilan antarmuka situs web perpustakaan.unej.ac.id	11
Gambar 2.5 Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	14
Gambar 3.2 Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id	15
Gambar 3.3 Jumlah pengunjung perpustakaan UNEJ tahun 2017-2018	16
Gambar 4.1 Jumlah kesalahan yang dilakukan oleh Responden	27
Gambar 4.2 Rata-rata jumlah waktu per skenario tugas	33
Gambar 4.3 Tampilan situs web library.unej.ac.id (lingkaran merah: jenis kegagalan tidak menampilkan detail status skripsi).....	34
Gambar 4.4 Tampilan situs web library.unej.ac.id (lingkaran merah: jenis kegagalan banyaknya hasil pencarian).....	35
Gambar 4.5 Tampilan antarmuka SSO UNEJ (lingkaran merah: jenis kegagalan <i>header</i>)	36
Gambar 4.6 Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id (lingkaran merah: jenis kesalahan “ <i>Advance Search</i> ”).....	39
Gambar 4.7 Tampilan situs web library.unej.ac.id (lingkaran merah: jenis kesalahan <i>collection type</i>)	39
Gambar 4.8 Tampilan situs web library.unej.ac.id (lingkaran merah: jenis kesalahan <i>icon homepage</i>)	40
Gambar 4.9 Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id (lingkaran merah: jenis kesalahan <i>icon menu</i>).....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengelompokan responden	17
Tabel 3.2 Skenario Tugas (ST) yang harus dikerjakan oleh responden.....	17
Tabel 4.1 Jumlah pengunjung Perpustakaan UNEJ 2017 - 2018 (sumber: perpustakaan.unej.ac.id).....	22
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Karakteristik Responden.....	22
Tabel 4.3 Rekapitulasi pengelompokan responden.....	24
Tabel 4.4 Persentase Responden menyelesaikan Skenario Tugas	25
Tabel 4.5 Rekapitulasi Skenario Tugas yang diselesaikan Responden.....	26
Tabel 4.6 Rekapitulasi jumlah kesalahan responden	28
Tabel 4.7 Jenis kesalahan responden	28
Tabel 4.8 Rekapitulasi jumlah waktu penyelesaian Skenario Tugas (detik)	31
Tabel 4.9 Rekapitulasi waktu setiap kelompok responden	36
Tabel 4.10 Rekapitulasi kesalahan setiap kelompok responden	37
Tabel 4.11 Masalah dan Rekomendasi perbaikan antarmuka situs web	41

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan Perguruan Tinggi adalah pusat layanan dan informasi bagi civitas akademika. Setiap pengguna berhak untuk mengetahui layanan dan informasi yang dapat diperoleh di perpustakaan, sehingga pengguna benar-benar dapat menggunakannya dan mendapatkan manfaat dari perpustakaan (Nulhaqim dkk., 2013).

Universitas Jember (UNEJ) adalah perguruan tinggi di Indonesia yang mengedepankan layanan perpustakaan *online*. Salah satu fasilitas *online* perpustakaan UNEJ yaitu situs web library.unej.ac.id milik Unit Pelayanan Teknis (UPT) perpustakaan UNEJ. Situs web tersebut ditujukan bagi civitas akademika untuk secara *online* mencari koleksi di dalam perpustakaan dan melihat informasi sejarah peminjaman buku di perpustakaan. Keberadaan situs web diharapkan agar tingkat penggunaan sumber daya dan layanan perpustakaan meningkat (Raharjo, 2016).

Situs web library.unej.ac.id memiliki total pengunjung rata-rata perhari yaitu 7 (tujuh) ribu orang (sumber www.statshow.com). Jumlah tersebut hanyalah 21 persen dari jumlah civitas akademika UNEJ tahun 2018 sejumlah 33 ribu orang (sumber ristekdikti.go.id). Rendahnya jumlah pengunjung menandakan bahwa situs web tersebut kurang diminati bagi civitas akademika UNEJ. Menurut Nielsen (2012) agar situs web dapat diminati pengguna diperlukan *Usability Evaluation*. *Usability Evaluation* diperlukan untuk mengetahui bagaimana interaksi pengguna saat menggunakan web sehingga masalah-masalah yang dihadapi dapat ditemukan (Raharjo, 2016).

Salah satu metode di dalam *Usability Evaluation* yang sering digunakan adalah *Cognitive Walkthrough*. Metode ini berfokus pada kesederhanaan dalam

pembelajaran dan mudah untuk diimplementasikan. Keuntungan menggunakan *Cognitive Walkthrough* adalah bahwa metode ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah *usability* yang penting dengan mudah, cepat, dan murah (Bligard & Osvaider, 2013).

Penelitian dengan menggunakan metode yang sama pernah dilakukan oleh Pratama dkk. (2018) tentang Uji *Usability* Situs Web *Academic Information System* (AIS) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Metode *Cognitive Walkthrough* Pada Penilaian Dosen. Berdasarkan hasil analisis uji *usability* yang telah dilakukan, ditemukan hal-hal yang menyebabkan rendahnya *usability* antarmuka sehingga perlu dilakukan perbaikan-perbaikan pada situs web AIS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (Pratama dkk., 2018).

Penelitian lain dilakukan Sholikhin dkk. (2018) yang melakukan Evaluasi *User Experience* pada *Game Left 4 Dead 2* Menggunakan *Cognitive Walkthrough*. Berdasarkan hasil evaluasi, *Cognitive Walkthrough* berhasil menggali beberapa kelemahan atau permasalahan dalam *Game Left 4 Dead 2*, metode ini mampu memberikan analisa yang mendalam pada setiap kesalahan yang muncul (Sholikhin dkk., 2018).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, banyak ditemukan kekurangan dan kelemahan pada situs web objek penelitian. Hal ini menjadi dasar dugaan sementara bahwa situs web library.unej.ac.id juga memiliki kekurangan. Guna membuktikan hal tersebut maka penulis akan melakukan *Usability Evaluation* pada situs web library.unej.ac.id menggunakan *Cognitive Walkthrough*. *Usability Evaluation* perlu dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan-permasalahan yang dihadapi pengguna ketika menggunakan web perpustakaan UNEJ. Hasil evaluasi nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan dalam *update* web tersebut oleh UPT perpustakaan UNEJ.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara melakukan *Usability Evaluation* pada situs web library.unej.ac.id?
2. Bagaimana hasil *Usability Evaluation* pada situs web library.unej.ac.id?
3. Apa saja perbaikan yang perlu dilakukan pada situs web library.unej.ac.id?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara melakukan *Usability Evaluation* menggunakan *Cognitive Walkthrough* pada situs web library.unej.ac.id.
2. Mengetahui hasil *Usability Evaluation* menggunakan *Cognitive Walkthrough* pada situs web library.unej.ac.id.
3. Mengetahui perbaikan yang perlu dilakukan pada situs web library.unej.ac.id.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang membatasi penelitian ini adalah :

1. *Usability Evaluation* akan dilakukan hanya pada situs web perpustakaan UNEJ dengan alamat library.unej.ac.id.
2. Penelitian akan dilakukan kepada 20 responden yang akan dikelompokkan menjadi tiga tingkatan pengguna, yaitu pengguna ahli, pengguna biasa, dan pengguna awam.
3. Hanya mencakup efektivitas dan efisiensi penggunaan situs web library.unej.ac.id.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan lebih jauh mengenai teori-teori dan pustaka yang digunakan sebagai kerangka pemikiran dalam penelitian. Teori yang dibahas meliputi *Website*, *Usability*, *Usability Evaluation*, *Cognitive Walkthrough* dan Situs Web Perpustakaan UNEJ.

2.1 *Website*

Website adalah metode untuk menampilkan informasi melalui internet, dapat berupa teks, gambar, video, dan suara yang menghubungkan (*link*) dari dokumen satu dengan lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui browser (Yuhefizar dkk., 2009). *Website* merupakan suatu informasi yang dipresentasikan menggunakan sejumlah halaman di internet dengan topik yang saling terkait. *Website* merupakan representasi dari perorangan, organisasi, perusahaan atau organisasi yang bersangkutan. *Website* memberikan gambaran, informasi, serta visualisasi orang atau lembaga yang membuatnya (Ginanjar, 2014).

Informasi pada sebuah *website* pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG, dll), suara (dalam format AU, WAV, dll), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, *Shockwave Quicktime Movie*, *3D World*, dll). *Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Netscape Navigator* atau *Internet Explorer* dan berbagai aplikasi *browser* lainnya (Hakim & Musalini, 2004).

2.2 Usability

Usability berasal dari kata *usable* yang berarti kegunaan yang baik. *Usability* secara umum dapat diartikan sebagai kemampuan suatu sistem agar mudah digunakan dan kesederhanaan pengoperasiannya. ISO (*International Standard Organization*) mendefinisikan bahwa *usability* adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan efektif dan efisien.

Usability memiliki lima atribut kualitas (Mazumder & Das, 2014), yaitu:

- a. *Learnability*: menunjukkan betapa mudahnya pengguna dapat mempelajari fungsi sistem utama dan mencapai keterampilan untuk melakukan pekerjaan.
- b. *Efficiency*: Setelah mempelajari sistem, seberapa cepat pengguna dapat melakukan tugas mereka menggunakan sistem.
- c. *Memorability*: sangat penting bagi pengguna yang tidak teratur untuk dapat menggunakan sistem tanpa harus belajar lagi. Fitur ini membantu pengguna untuk mengingat sistem bekerja setelah periode penggunaan tertentu.
- d. *Error*: jumlah kesalahan pengguna dan bagaimana dengan mudah mereka dapat memulihkannya.
- e. *Satisfaction*: menunjukkan bahwa menyenangkan atau tidaknya pengguna dalam menggunakan sistem.

ISO 9241-11 merupakan salah satu standar yang menaungi ergonomis dari interaksi manusia dengan komputer. ISO 9241-11 memiliki 3 komponen yaitu *effectiveness* (efektifitas) yang menggambarkan seberapa baik pengguna mencapai tujuan mereka dalam menggunakan sistem, *efficiency* (efisiensi) yang memperhatikan sumber daya apa yang digunakan untuk mencapai tujuan pengguna, dan *satisfaction* (kepuasan) yang merupakan sudut pandang pengguna tentang penggunaan sistem (Abran dkk., 2004).

2.3 *Usability Evaluation*

Usability Evaluation mengacu pada serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur efektivitas suatu sistem secara keseluruhan, dan merupakan langkah penting untuk menentukan penerimaan sistem oleh pengguna (Srivastava dkk., 2009). *Usability Evaluation* penting untuk dilakukan sebagai tingkat kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Dengan cara mengamati bagaimana pengguna berinteraksi pada web, maka akan mendapatkan solusi terhadap masalah-masalah yang terdapat pada situs web (Raharjo, 2016).

Usability Evaluation pada umumnya dilakukan dengan melibatkan beberapa pengguna yang dipilih sebagai perwakilan dari total pengguna sesungguhnya. Pengguna tersebut akan menggunakan sistem untuk melakukan serangkaian tugas khusus, sehingga dapat ditemukan kesalahan-kesalahan dan kendala apa saja yang dialami pengguna pada saat penggunaan sistem (Schumacher & Lowry, 2010).

Usability Evaluation relatif dilakukan hanya pada pengguna tertentu dan tugas tertentu. Hal ini juga menjadi perhatian tertentu di mana sistem yang sama dapat diukur sebagai sistem dengan karakteristik *usability* yang berbeda jika digunakan oleh pengguna yang berbeda untuk tugas yang berbeda pula.

Terdapat tiga cara untuk mengukur *usability* suatu produk (Nielsen, 2012), antara lain :

- a. Dengan menganalisis produk dalam konteks penggunaan, *Usability* dapat diukur dengan menilai fitur-fitur produk yang dibutuhkan untuk *usability* dalam konteks tertentu.
- b. Dengan menganalisis proses interaksi, *Usability* dapat diukur dengan memodelkan interaksi antara seorang pengguna yang melaksanakan tugas dengan suatu produk.
- c. Dengan menganalisis efektivitas dan efisiensi yang dihasilkan dari penggunaan produk dalam konteks tertentu dan mengukur kepuasan pengguna produk.

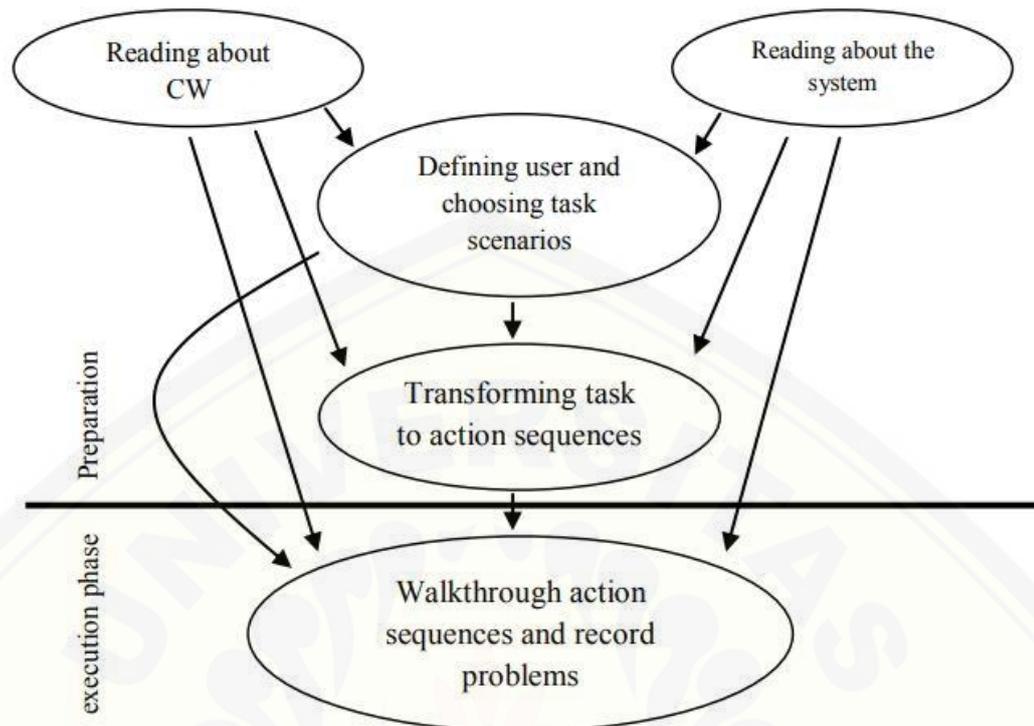
2.4 *Cognitive Walkthrough*

Cognitive Walkthrough adalah salah satu metode *Usability Evaluation* di mana satu atau lebih evaluator bekerja melalui serangkaian skenario tugas dan memberi sejumlah pertanyaan melalui perspektif pengguna (Bligard & Osvalder, 2013). Menurut Hwang (2010), *Cognitive Walkthrough* merupakan metode berbasis teori, di mana setiap langkah evaluasi yang diperlukan berbasis skenario, mencari masalah yang akan mengganggu proses eksplorasi. *Cognitive Walkthrough* dapat dilakukan menggunakan deskripsi tekstual dari urutan aksi (tindakan), sketsa, prototipe, dan produk yang sudah bekerja (Wilson, 2014).

Beberapa hal yang harus diperhatikan pada waktu menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* (Dix dkk., 2004) adalah:

- a. Sebuah spesifikasi atau prototipe sistem. Tidak harus lengkap, tetapi harus detail.
- b. Deskripsi mengenai skenario tugas yang harus dikerjakan responden pada sistem. Skenario tugas yang diberikan hendaknya merupakan hal-hal yang mereka kerjakan.
- c. Daftar lengkap langkah-langkah yang harus dilakukan responden untuk menyelesaikan skenario tugas.
- d. Indikasi mengenai siapa responden, bagaimana pengalaman dan pengetahuan mereka.

Cognitive Walkthrough terdiri dari dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap eksekusi (Jacobsen & John, 2000). Tahapan pengujian *Cognitive Walkthrough* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan Uji *Cognitive Walkthrough* (sumber: Jacobsen & John, 2000)

Prosedur metode *Cognitive Walkthrough* (Wilson, 2014) meliputi:

- a. Perencanaan metode *Cognitive Walkthrough*. Langkah-langkah mendasar pada *Cognitive Walkthrough* sebagai berikut :
 - 1) Menentukan responden.
 - 2) Tentukan skenario tugas dan jenisnya (cara yang berbeda untuk melakukan skenario tugas yang sama) yang paling tepat untuk demonstrasi.
 - 3) Mengembangkan aturan-aturan dasar untuk demonstrasi.
 - 4) Menghasilkan urutan tindakan untuk setiap tugas.
 - 5) Memberikan representasi (gambaran) antarmuka.

- b. Pelaksanaan *Cognitive Walkthrough* melalui langkah-langkah berikut :
- 1) Demonstrasikan melalui urutan tindakan untuk setiap skenario tugas dari perspektif pengguna.
 - 2) Catat atau rekam keberhasilan, kegagalan, saran desain, masalah yang tidak keluar langsung dari demonstrasi, asumsi pengguna, komentar tentang tugas-tugas, dan informasi lain yang mungkin berguna. Gunakan form standar untuk proses ini sehingga dapat dengan mudah merekam dan melacak informasi.
- c. Pasca *Cognitive Walkthrough* meliputi langkah-langkah berikut :
- 1) Mengumpulkan para pemangku kepentingan (stakeholders) untuk meninjau hasil *Cognitive Walkthrough* secara bersama-sama.
 - 2) Mendiskusikan solusi terbaik untuk masalah user interface yang ditemukan.
 - 3) Menentukan perbaikan yang dapat dilakukan.

2.5 Situs Web Perpustakaan UNEJ

Perpustakaan UNEJ memiliki situs web guna mempermudah pelayanan secara *online*. Terdapat lima situs web yang dikelola oleh perpustakaan UNEJ dengan fungsi dan tujuan yang berbeda, yaitu:

a. repository.unej.ac.id

Repository UNEJ merupakan layanan digital perpustakaan untuk mempermudah civitas akademika menyimpan, mencari, dan membagikan hasil publikasi dan penelitian ilmiah. Tampilan antarmuka situs web repository.unej.ac.id dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tampilan antarmuka situs web repository.unej.ac.id

b. sipus.unej.ac.id

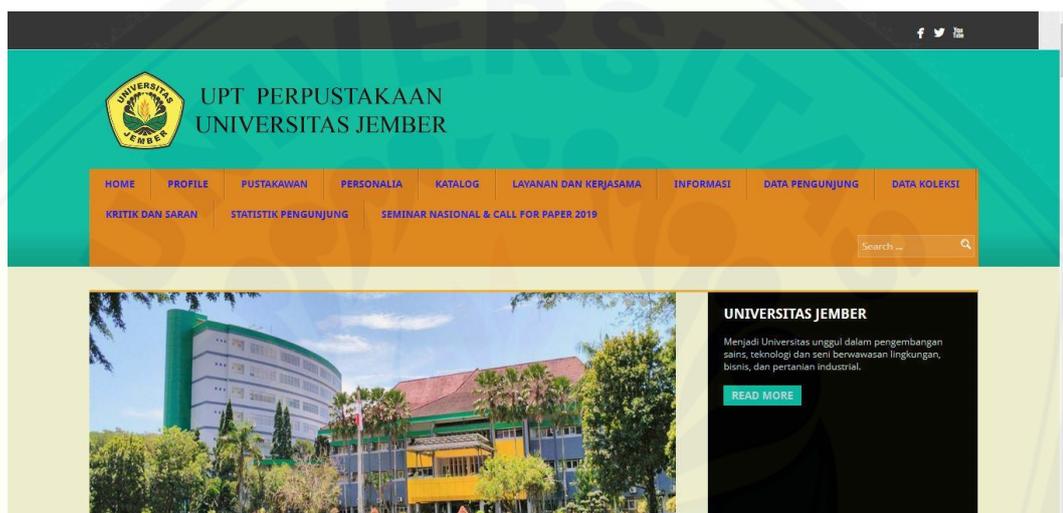
Sipus (Sistem Informasi Perpustakaan) UNEJ ditujukan untuk pengelolaan perpustakaan pada setiap fakultas dan program studi. Pengembangan situs web sipus UNEJ dilakukan untuk keperluan akreditasi serta menyimpan data jumlah koleksi buku, pustakawan, dan karya ilmiah pada masing-masing fakultas. Tampilan antarmuka situs web sipus.unej.ac.id dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Tampilan antarmuka situs web sipus.unej.ac.id

c. perpustakaan.unej.ac.id.

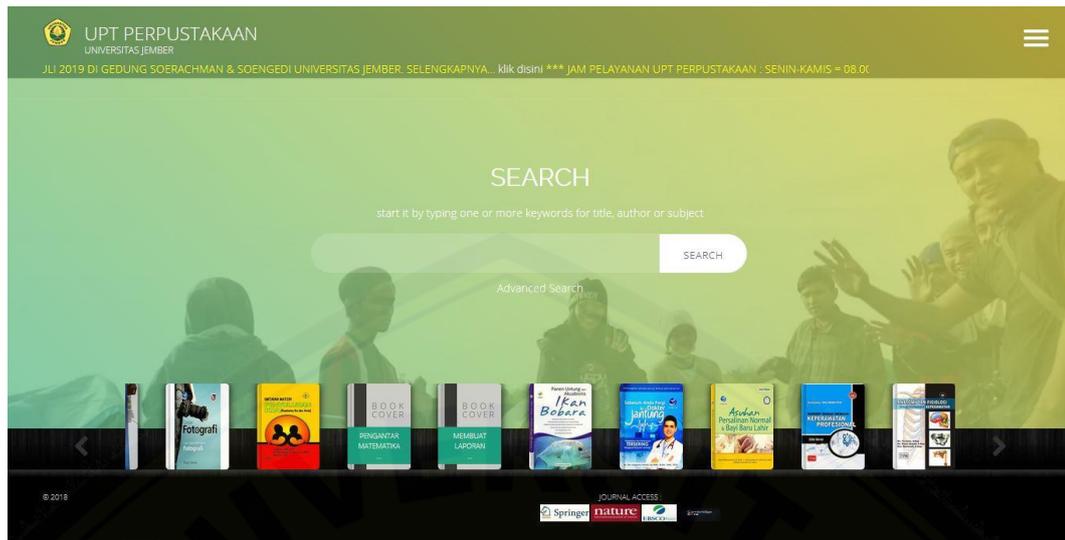
Situs perpustakaan UNEJ berisi informasi mengenai perpustakaan universitas seperti sejarah, visi misi, dan struktur organisasi. Selain itu pada situs perpustakaan UNEJ juga menampilkan berita terbaru yang berkaitan dengan perpustakaan, seperti pengadaan seminar, pelatihan, dan kegiatan. Tampilan antarmuka situs web perpustakaan.unej.ac.id seperti pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Tampilan antarmuka situs web perpustakaan.unej.ac.id

d. library.unej.ac.id

Situs web library UNEJ ditujukan untuk memudahkan pengguna mencari koleksi katalog secara online, seperti buku, skripsi, artikel, dan makalah. Selain itu pada situs web library UNEJ terdapat menu member area yang berfungsi untuk melihat sejarah peminjaman. Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang objek penelitian, metode yang dilakukan selama penelitian, pendekatan penelitian, waktu dan tempat penelitian, perangkat penelitian, dan tahap penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif yaitu penelitian pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat statistik. (Moleong, 2007).

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan-permasalahan yang di alami pengguna situs web library.unej.ac.id.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Waktu dilaksanakannya penelitian adalah selama enam bulan yaitu pada bulan November 2018 hingga Juni 2019.

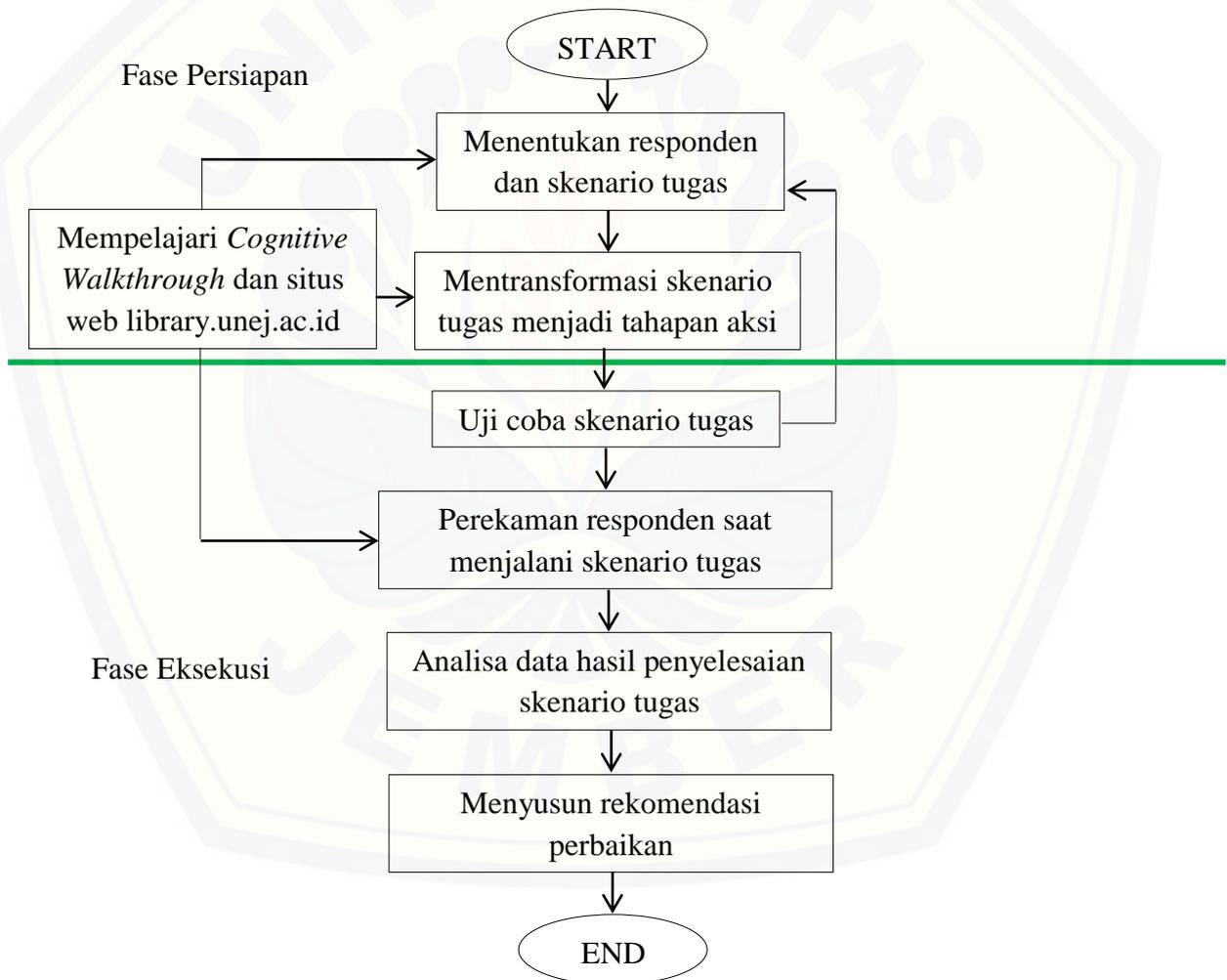
3.3 Perangkat Penelitian

Responden pada penelitian ini menggunakan perangkat yang telah disediakan. Perangkat keras yang digunakan yaitu laptop ASUS bersistem operasi Windows 10 Pro 64-bits dan menggunakan prosesor Intel Core i5-7200U 3,1 GHz

yang dilengkapi *mouse* dan *mousepad* untuk mempermudah mengakses situs web. Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah *Camtasia 8.5* sebagai perangkat lunak perekam layar, *Mozilla Firefox* sebagai penjelajah internet (*Internet Browser*), dan Microsoft Office 2010 (Microsoft Word dan Excel) untuk melakukan penulisan laporan dan pengolahan data.

3.4 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian terdiri dari fase persiapan dan fase eksekusi. Selengkapnya mengenai alur tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.5 Mempelajari *Cognitive Walkthrough* dan Situs Web library.unej.ac.id

Bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai teori dan konsep yang berkaitan dengan *Cognitive Walkthrough* dan gambaran mengenai situs web library.unej.ac.id. Situs web library.unej.ac.id berfungsi sebagai situs pencarian koleksi UPT perpustakaan UNEJ. Situs web library.unej.ac.id pada saat ini terdiri dari 5 menu utama, yaitu:

- Home*, berisi fitur pencarian koleksi katalog perpustakaan.
- Library News*, berisi informasi dan berita tentang Perpustakaan UNEJ.
- Help on Search*, berisi informasi metode yang tersedia untuk mencari katalog perpustakaan.
- Member Area*, adalah fitur khusus civitas akademika untuk melihat sejarah peminjaman buku di perpustakaan UNEJ.
- Admin*, yaitu fitur bagi *admin* situs web library.unej.ac.id untuk melakukan *update* ataupun *maintenance* pada situs web tersebut.

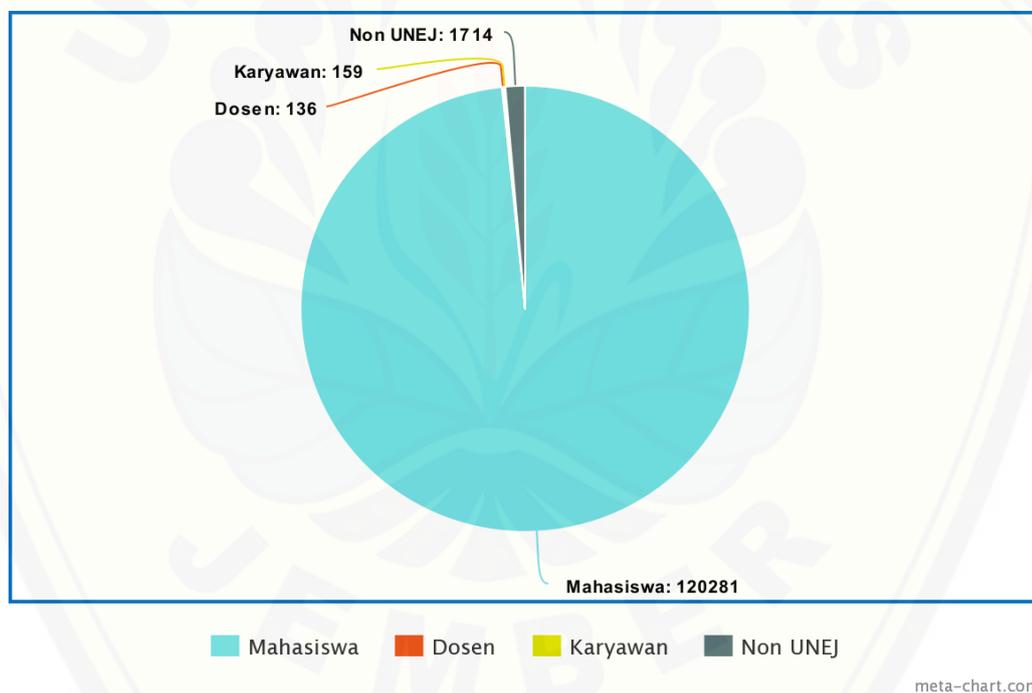


Gambar 3.2 Tampilan antarmuka situs web library.unej.ac.id

3.6 Menentukan Responden dan Skenario Tugas

Responden pada penelitian sejumlah 20 responden. Jumlah responden diambil berdasarkan jumlah yang disarankan Nielsen dalam mengumpulkan data secara kuantitatif (Nielsen, 2012).

Jumlah pengunjung perpustakaan UNEJ tahun 2017-2018 (Gambar 3.3) digunakan sebagai acuan persentase pengambilan jumlah sampel penelitian. Karyawan masuk dalam sampel populasi karena memiliki persentase kunjungan yang hampir sama dengan dosen, selain itu karyawan juga memiliki kepentingan akademik yang sama di lingkup universitas. Pengunjung non UNEJ abaikan karena mayoritas pengunjung non UNEJ berstatus sebagai mahasiswa sehingga sudah terwakili dengan responden dari mahasiswa UNEJ.



Gambar 3.3 Jumlah pengunjung perpustakaan UNEJ tahun 2017-2018

Selain itu penelitian akan dilakukan kepada 3 kelompok tingkatan pengguna, yaitu pengguna ahli, pengguna biasa, dan pengguna awam. Pengelompokan pengguna dilakukan menggunakan kuisioner yang disebarakan terhadap responden dengan pengelompokan berdasarkan Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Pengelompokan responden

Cluster	Frekuensi penggunaan situs web library.unej.ac.id
Ahli	Setiap hari 3 kali per minggu
Biasa	1 kali per minggu
Awam	Kurang dari 1 kali per minggu

Skenario tugas yaitu kumpulan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh responden pada saat menggunakan situs web library.unej.ac.id. Skenario tugas ini ditentukan berdasarkan fitur pada situs web library.unej.ac.id serta pengamatan di lapangan kebutuhan apa yang paling sering ditanyakan ketika datang ke perpustakaan.

Tabel 3.2 Skenario Tugas (ST) yang harus dikerjakan oleh responden

ST	Tujuan	Tahapan
1	Mencari judul skripsi	8
2	Mencari judul buku	7
3	Mencari artikel	8
4	Melihat sejarah peminjaman buku	6

3.7 Mentransformasi Skenario Tugas menjadi tahapan aksi

Setiap skenario tugas dibuatkan sebuah analisis skenario tugas. Analisis skenario tugas yaitu tahapan-tahapan baku yang seharusnya dilakukan oleh responden pada saat melaksanakan skenario tugas yang diberikan.

Skenario tugas 1 yaitu mencari skripsi yang berjudul “Sistem Pengklasifikasian Rekomendasi Buku Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan Algoritma Apriori” karangan Mahyudha Fatchul Yaqien. Pada skenario tugas 1 ini memiliki 8 tahapan skenario, yaitu:

1. Ketik alamat pada browser : library.unej.ac.id
2. Klik “Advance Search”

3. Ketikkan “Sistem Pengklasifikasian Rekomendasi Buku Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan Algoritma Apriori” pada kolom *title*
4. Ketikkan “Mahyudha Fatchul Yaqien” pada kolom *author(s)*
5. Pilih “Skripsi” pada menu *collection type*
6. Klik tombol “*search*” atau tekan tombol “*enter*” pada *keyboard*
7. Klik pada judul skripsi
8. Data dan status skripsi ditampilkan di layar monitor

Skenario tugas 2 yaitu mencari buku yang berjudul “Pentingnya Digitalisasi Perpustakaan” karangan Tri Widiyanti. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada skenario tugas 2 ini terdiri dari 7 tahapan yaitu:

1. Ketik alamat pada browser : library.unej.ac.id
2. Klik “*Advance Search*”
3. Ketikkan “Pentingnya Digitalisasi Perpustakaan” pada kolom *title*
4. Ketikkan “Tri Widiyanti” pada kolom *author(s)*
5. Klik tombol “*search*” atau tekan tombol “*enter*” pada *keyboard*
6. Klik pada judul buku
7. Data dan status buku ditampilkan di layar monitor

Skenario tugas 3 yaitu mencari artikel yang berjudul “Kombinasi Handphone Dan Flash Lite Untuk Aplikasi Sistem Pencarian Buku Dan Informasi Di Perpustakaan” karangan Wijang Widhiarso. Skenario tugas 3 terdiri dari 8 langkah yang harus dilakukan yaitu:

1. Ketik alamat pada browser : library.unej.ac.id
2. Klik “*Advance Search*”
3. Ketikkan “Kombinasi Handphone Dan Flash Lite Untuk Aplikasi Sistem Pencarian Buku Dan Informasi Di Perpustakaan” pada kolom *title*
4. Ketikkan “Wijang Widhiarso” pada kolom *author(s)*
5. Pilih “Artikel” pada menu *collection type*
6. Klik tombol “*search*” atau tekan tombol “*enter*” pada *keyboard*
7. Klik pada judul artikel
8. Data dan status artikel ditampilkan di layar monitor

Skenario tugas 4 yaitu melihat sejarah peminjaman buku. Pada skenario tugas 4 terdiri dari 6 langkah yaitu:

1. Ketik alamat pada browser : library.unej.ac.id
2. Klik ikon 
3. Pilih *Member Area*
4. Masukkan *username* dan *password*
5. Klik login
6. Menampilkan sejarah peminjaman buku di layar monitor

3.8 Uji Coba Skenario Tugas

Uji coba skenario tugas dilakukan untuk mengetahui bahwa skenario, perangkat keras dan perangkat lunak berjalan dengan baik pada saat penelitian dilakukan dan mendapatkan data yang diinginkan. Uji coba dilakukan kepada 2 (dua) orang yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan responden. Pelaksanaan uji coba berfungsi untuk meminimalisir kesalahan pada penyusunan tahapan pada setiap skenario, selain itu juga meminimalisir kendala yang ditimbulkan oleh perangkat yang digunakan, baik perangkat keras maupun lunak.

Responden diberikan 4 skenario tugas yang harus diselesaikan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang telah disediakan. Hasil dari uji coba ini nantinya bermanfaat untuk meminimalkan kesalahan pada saat penelitian dilaksanakan.

3.9 Perekaman Responden saat menjalani Skenario Tugas

Perekaman dilakukan menggunakan *software* penangkap aktivitas layar komputer. *Software* ini digunakan untuk merekam segala interaksi responden terhadap antarmuka situs web library.unej.ac.id. Hasil dari perekaman data ini adalah video yang menggambarkan aktivitas responden pada saat menyelesaikan skenario tugas. Parameter yang akan digunakan dari hasil rekaman adalah:

- a. Tingkat penyelesaian skenario tugas, yaitu ukuran dari jumlah penyelesaian yang berhasil diselesaikan oleh responden untuk setiap tugasnya (George, 2008).
- b. Jumlah kesalahan yang dilakukan, yaitu banyaknya kesalahan dari suatu tindakan yang tidak sesuai dengan apa yang dimaksudkan ketika kegiatan berlangsung (George, 2008).
- c. Jumlah waktu yang diperlukan, yaitu waktu yang diperlukan responden untuk menyelesaikan skenario tugas. Waktu penyelesaian ini adalah waktu masing-masing skenario tugas yang dicatat atau direkam baik itu berhasil ataupun tidak berhasil (George, 2008).

3.10 Analisa Data Hasil Penyelesaian Skenario Tugas

Menganalisa tingkat keberhasilan responden dalam menyelesaikan skenario tugas. Variabel yang dihitung adalah persentase keberhasilan dan kegagalan responden terhadap skenario tugas yang telah diberikan dan waktu yang dibutuhkan responden dalam menyelesaikan setiap skenario tugas. Hasil dari analisa nantinya yaitu kendala-kendala yang di alami oleh pengguna situs web library.unej.ac.id.

3.11 Menyusun Rekomendasi Perbaikan

Masalah-masalah yang muncul pada setiap skenario tugas akan diberikan rekomendasi perbaikan yang menjadi acuan untuk melakukan perbaikan terhadap situs web library.unej.ac.id.

BAB 5 PENUTUP

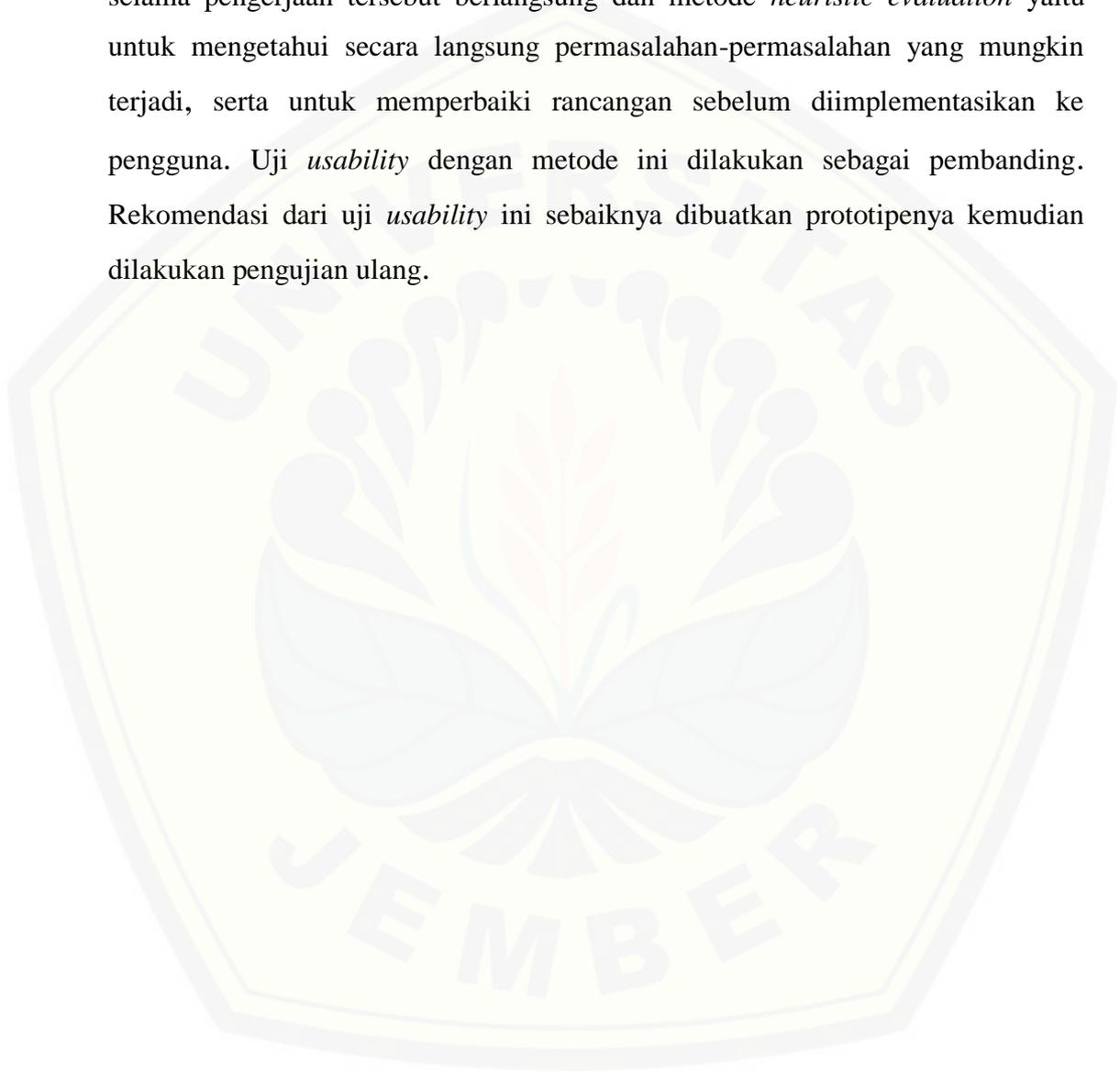
5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Pengujian *usability* diukur dengan menggunakan 4 skenario tugas yang harus diselesaikan oleh 20 responden. Responden pada penelitian ini terdiri laki-laki 50%, perempuan 50%, status mahasiswa 90%, dosen dan karyawan masing-masing 5%, berusia 17-25 tahun 90%, dan 26-35 tahun 10%.
2. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hanya ada 2 skenario tugas yaitu mencari judul buku (skenario tugas 2) dan mencari artikel (skenario tugas 3) yang berhasil diselesaikan oleh seluruh responden dengan benar. Skenario tugas 1 yaitu mencari judul skripsi merupakan skenario tugas yang paling rendah tingkat penyelesaiannya sebesar 75%, dan memiliki tingkat kesalahan tertinggi yaitu sebesar 58 kesalahan. Berdasarkan hasil analisis uji *usability* menemukan hal-hal yang menyebabkan rendahnya usabilitas antarmuka situs web perpustakaan UNEJ yaitu penggunaan istilah yang mirip, penggunaan font yang kecil dan tidak sesuai sehingga perubahan warna pada fitur yang tidak jelas terlihat, serta kurangnya deskripsi pada setiap ikon dan menu. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi pengguna berbeda dengan persepsi sistem.
3. Rekomendasi perbaikan antarmuka situs web perpustakaan UNEJ berdasarkan hasil analisis yaitu penggunaan *font* yang jelas pada fitur "Advance Search", penambahan deskripsi dan *tooltips* pada setiap menu, serta memberikan judul *header* yang sesuai.

5.2 Saran

Pengujian *usability* selanjutnya dapat menggabungkan antara metode lain seperti *think aloud* yaitu untuk mengetahui pengetahuan responden ketika responden mengerjakan tugas yang diberikan melalui apa yang diucapkannya selama pengerjaan tersebut berlangsung dan metode *heuristic evaluation* yaitu untuk mengetahui secara langsung permasalahan-permasalahan yang mungkin terjadi, serta untuk memperbaiki rancangan sebelum diimplementasikan ke pengguna. Uji *usability* dengan metode ini dilakukan sebagai pembandingan. Rekomendasi dari uji *usability* ini sebaiknya dibuatkan prototipenya kemudian dilakukan pengujian ulang.



DAFTAR PUSTAKA

- Abran, A., Khelifi, A., Suryan, W., & Rilling, J. (2004). Consolidating the ISO Usability Models.
- Bligard, L., & Osvalder, A. L. (2013). Enhanced Cognitive Walkthrough: Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problem. *Hindawi Publishing Corporation Advances in Human-Computer Interaction*.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-Computer Interaction*. Harlow : Pearson Prentice Hall .
- George, C. A. (2008). *User-Centred Library Websites Usability Evaluation Methods*.
- Ginanjari, T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*.
- Hakim, L., & Musalini, U. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web* .
- Hwang, W. (2010). *Number of people required for usability evaluation: the 10±2 rule*. New York: Communications of the ACM.
- Jacobsen, N. E., & John, B. E. (2000). Two Case Studies in Using Cognitive. *Pittsburgh (PA): Human Computer Interaction Institute*.
- Mazumder, F. K., & Das, U. K. (2014). USABILITY GUIDELINES FOR USABLE USER INTERFACE. *IJRET: International Journal of Research in Engineering and Technology Vol 03*, 79-82.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nielsen, J. (2012, Januari 04). *Usability 101: Introduction to Usability*. Dipetik Oktober 09, 2018, dari Nielsen Norman Group:
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nulhaqim, S. A., Heryadi, R. D., Pancasilawan, R., & Fedryansyah, M. (2013). PERANAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA UNTUK MENGHADAPI ASEAN COMMUNITY 2015 STUDI KASUS: UNIVERSITAS

INDONESIA, UNIVERSITAS PADJADJARAN, INSTITUT
TEKNOLOGI BANDUNG. *SOCIAL WORK JURNAL*, 154-272.

Pratama, A. V., Qomariah, T. J., Mahaerani, H., Setiadi, F., & Zultari, M. D. (2018). Uji Usability Situs Web Academic Information System (AIS) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Penilaian Dosen.

Raharjo, P. (2016). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*.

Schumacher, R. M., & Lowry, S. Z. (2010). NIST Guide to the Processes Approach for Improving the Usability of Electronic Health Records. *NISTIR 7741*.

Sholikhin, M. P., Jonemaro, E. M., & Akbar, M. A. (2018). Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.

Srivastava, S. C., Chandra, S., & Lam, H. M. (2009). Usability Evaluation of E-Learning Systems.

Wilson, C. (2014). *User interface inspection methods: a user-centered design*. Waltham: MA : Morgan Kaufmann.

Yuhefizar, Mooduto, & Hidayat, R. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

LAMPIRAN

A. Prakata dan peraturan pelaksanaan uji *usability*

USABILITY EVALUATION* PADA WEB PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JEMBER MENGGUNAKAN *COGNITIVE WALKTHROUGH

PRAKATA

1. Terima kasih atas kehadiran Anda untuk menjadi responden pada penelitian Saya yang berjudul “*Usability Evaluation* pada Web Perpustakaan Universitas Jember menggunakan *Cognitive Walkthrough*”.
 - *Usability* adalah seberapa mudah sebuah produk itu dapat digunakan oleh penggunanya.
 - *Cognitive Walkthrough* merupakan langkah-langkah pada antarmuka yang diperlukan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu .
 - Situs Web perpustakaan UNEJ merupakan situs web yang dibangun dan dikembangkan dalam rangka untuk meningkatkan layanan pengguna terhadap sumber daya yang dimiliki oleh perpustakaan.
2. Tujuan *Usability Evaluation* adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah-masalah apa saja yang dihadapi oleh pengguna ketika menggunakan situs web library.unej.ac.id.
3. Pada *Usability Evaluation* ini Anda diminta untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pada lembar evaluasi.
4. Hasil *Usability Evaluation* akan dijadikan bahan perbaikan terhadap antarmuka situs web library.unej.ac.id.

Peraturan Pelaksanaan Pengujian Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough

1. Tidak ada diskusi selama pengujian *Cognitive Walkthrough*.
2. Peserta bertindak secara profesional.

B. Form pernyataan persetujuan kesediaan direkam

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN KESEDIAAN DIREKAM

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama :

Status (pilih salah satu) : () Mahasiswa () Dosen () Karyawan

Alamat :

Nomor Telepon / HP :

Alamat e-mail :

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “*Usability Evaluation* pada Web Perpustakaan Universitas Jember menggunakan *Cognitive Walkthrough*” yang dilakukan pada tanggal / bulan / tahun
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dan bahan evaluasi perbaikan situs web library.unej.ac.id.
3. Bersedia melakukan uji *Cognitive Walkthrough* yang kedua (jika diperlukan)
Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari siapa pun.

Jember, 2019

(.....)

3. Fasilitas komputer dan koneksi internet di tempat kerja atau perguruan tinggi (boleh memilih lebih dari satu):
- Tidak memiliki komputer (PC atau Laptop)
 - Memiliki komputer, tetapi tidak tersambung dengan internet
 - Memiliki komputer dan tersambung dengan Internet
4. Browser yang sering digunakan:
- Google Chrome
 - Mozilla Firefox
 - Internet explorer (IE)
 - Opera
 - Safari
 - Netscape Navigator
 - Lainnya, sebutkan
5. Pengalaman menggunakan mesin pencari.
- Pilihlah mesin pencari berikut yang paling sering Anda gunakan
- Google
 - Yahoo
 - Bing
 - Msn
 - Ask
 - Library catalogues
 - Federated searches
 - Library databases
 - Lainnya, sebutkan
6. Berapa lama Anda menggunakan mesin pencari?
- < 1 tahun
 - 1 - 3 tahun
 - > 3 tahun

PENGUNAAN PERPUSTAKAAN DAN WEB PERPUSTAKAAN UNEJ

1. Sejak kapan Anda menggunakan perpustakaan UNEJ?
- Lebih dari 1 tahun
 - 1 tahun terakhir
 - 6 bulan terakhir
 - Kurang dari 3 bulan
2. Seberapa sering Anda mengunjungi perpustakaan UNEJ?
- Setiap hari
 - 3 kali per minggu
 - 1 kali per minggu
 - 1 kali per bulan
3. Sejak kapan Anda menggunakan situs web library.unej.ac.id?
- 1 bulan terakhir
 - 3 bulan terakhir

