

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PENGUKURAN KUALITAS WEB PORTAL DISKOMINFO

KOTA PRABUMULIH MENGGUNAKAN PEMODELAN

USABILITY NIELSEN



**Diajukan Oleh:
RULLY MARSOLINO
021180100**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PENGUKURAN KUALITAS WEB PORTAL DISKOMINFO

KOTA PRABUMULIH MENGGUNAKAN PEMODELAN

USABILITY NIELSEN



**Diajukan Oleh :
RULLY MARSOLINO
021180100**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RULLY MARSOLINO
NOMOR POKOK : 021180100
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JEJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS WEB PORTAL
DISKOMINFO KOTA PRABUMULIH
MENGUNAKAN PEMODELAN
USABILITY NIELSEN**

Tanggal : 28 Juli 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Andika Widyanto, S.Kom.M.Kom
NIDN : 0229108302

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RULLY MARSOLINO
NOMOR POKOK : 021180100
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JEJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS WEB PORTAL
DISKOMINFO KOTA PRABUMULIH
MENGUNAKAN PEMODELAN
USABILITY NIELSEN**

Tanggal: 28 Juli 2022
Penguji 1

Tanggal: 28 Juli 2022
Penguji 2

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0219078701

Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0214036903

Mengetahui,
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Prima yang berkualitas”

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan kemudahan
- Kedua orang tua dan keluarga yang selalu support & mendoakan
- Staf BAAK Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech
- Pembimbing dan para dosen Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech yang telah ikhlas memberikan pengajaran berharga bagiku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini sholawat serta salam juga kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Laporan ini disusun untuk melengkapi persyaratan dalam mengikuti materi kuliah Praktik kerja lapangan yang merupakan salah satu syarat kelulusan. Dalam laporan ini penulis mengambil judul **“Pengukuran Kualitas Web Portal Diskominfo Kota Prabumulih Menggunakan pemodelan Usability Nielsen”** Laporan ini terbagi menjadi 4 Bab, Bab I pendahuluan, Bab II keadaan tempat PKL, Bab III hasil dan pencapaian kegiatan PKL, Bab IV penutup.

Selama penulisan dan penyusunan Laporan PKL ini penulis mendapat banyak bantuan juga dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih ke pada berbagai pihak, yaitu kepada :

- 1) Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
- 2) Ketua Program Studi Sistem Informasi, Dini Hari Pertiwi, M.Kom
- 3) Dosen pembimbing, Andika Widyanto, S.Kom.M.Kom
- 4) Pembimbing lapangan PKL, Candra Pipit, SI
- 5) Kedua orang tuaku, ayah, ibu dan kakakku
- 6) Teman-teman seperjuangan
- 7) Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan

Karena kebaikan dan dukungan beliau di atas penulis kedepan menyelesaikan laporan ini dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan laporan ini. Penulis sadar dalam penulisan laporan ini terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna laporan ini di akhirin dengan kata semoga laporan ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Pelembang, 8 juli 2022

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan PKL.....	3
1.4 Manfaat PKL.....	3
1.4.1 Manfaat untuk mahasiswa.....	3
1.4.2 Manfaat untuk Program Studi	4
1.4.3 Manfaat untuk Instansi tempat Praktik.....	4
1.5 Tempat PKL.....	4
1.6 Waktu PKL	5
1.7 Teknik pengumpulan data.....	5
1.7.1 Observasi	5
1.7.2 Wawancara.....	5
1.7.3 Studi Pustaka.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	7

2.1.1 Website	7
2.1.2 Web Portal.....	7
2.1.3 Pengukuran Kualitas Web.....	7
2.1.4 Usability Nielsen	8
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	10
2.2.1 Sejarah Perusahaan.....	10
2.2.2 Visi dan Misi	11
2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	12
2.2.4 Tugas dan Wewenang	13
2.2.5 Uraian Kegiatan.....	16

BAB III Pembahasan

3.1 Pembahasan Web Portal.....	17
3.1.1 Menu Home	18
3.1.2 Menu Profil	19
3.1.3 Menu Layanan.....	20
3.1.4 Menu Regulasi	21
3.1.5 Menu Informasi	22
3.2 Penjelasan pengukuran dengan Usability Nielsen	23
3.2.1 Kuesioner	26
3.2.2 Responden	26
3.2.3 Hasil Perhitungan Kuesioner.....	27

Bab IV Penutup

4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran.....	33

DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN	xivi
-------------------------------	-------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Dinas Kominfo Kota Prabumulih	18
Gambar 3.1 Menu Home.....	18
Gambar 3.2 Menu profil	19
Gambar 3.3 Isi dalam menu profil	19
Gambar 3.4 Menu Layanan.....	20
Gambar 3.5 Menu Regulasi	21
Gambar 3.6 Menu Informasi.....	22
Gambar 3.7 Isi Menu Informasi.....	22

DAFTAR TABEL

Table 3.1 <i>Learnability</i>	27
Table 3.2 <i>Memorability</i>	28
Table 3.3 <i>Efficiency</i>	29
Table 3.4 <i>Errors</i>	29
Table 3.5 <i>Satisfaction</i>	30
Table 3.6 Total Hasil Pernilaian Kuesioner	30

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Portal web merupakan “suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)” Sidik dalam Arizona (2017:107). Pengujian juga dapat dilakukan dengan berbagai macam metode, salah satu metode pengujian kualitas Usability yang sering digunakan untuk pengujian dan sudah terbukti akurat untuk menilai kualitas suatu web yaitu Usability Neisen. Faktor-faktor usability yang dimiliki oleh Usability Nielsen ada 5 yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*, dari kelima kriteria ini juga dapat diukur seperti Mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas-tugas sederhana, Mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu., Melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain, Melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, dan Mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain.

Kominfo merupakan singkatan dari komunikasi dan informasi, memiliki tujuan untuk menjalin komunikasi dan menyebarkan informasi ke arah internal dan eksternal yaitu menyebarkan informasi yang bisa diterima didalam lingkup mahasiswa PGSD dan non PGSD serta masyarakat luas. Diskominfo

sudah terdapat *website* yang digunakan untuk membantu masyarakat mengetahui layanan informasi publik dan informasi lainnya yang berkaitan dengan pelayanan dimana memiliki menu Beranda, Profil (Bidang TIK, Bidang KIP, Bidang SANTIK, Seketariat, Struktur Organisasi, Visi dan Misi), Layanan, Regulasi, dan Informasi (DTKS, Kontak, dan Pengumuman). Kualitas pelayanan dalam penyebaran informasi yang ada di situs *website* Diskominfo sangat penting bagi masyarakat, karena hal tersebut berdampak pada kepuasan masyarakat luas terhadap kinerja pengelola layanan informasi pada situs *website* Diskominfo. juga memilih perusahaan yang memfasilitasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan dan penulis ditempatkan oleh Candra Pipit,ST. selaku pembimbing lapangan di ruangan KABID KIP, yang bertugas untuk pemograman web atau mengelolah web. Usability juga sangat dibutuhkan dalam pengukuran sistem diskominfo karena usability didefinisikan sebagai kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan 5 atribut penilaian, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction. Pengukuran Kualitas Web Portal Diskominfo menggunakan pemodelan Usability Nielsen karena Usability memiliki peranan yang amat begitu penting agar sebuah situs dapat bertahan, dengan usability yang tinggi maka sebuah website akan semakin banyak dikunjungi oleh pengguna internet.

Berdasarkan uraian diatas penulis membuat judul PKL **“Pengukuran Kualitas Web Portal Diskominfo Kota Prabumulih Menggunakan Pemodelan Usability Nielsen”**.

1.2 Ruang Lingkup

Praktik Kerja Lapangan yang akan dilakukan penulis bertempat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih, alasan penulis Memilih tempat Praktik Kerja Lapangan di Diskominfo karena dapat dijangkau dan mengurangi biaya saat melakukan Praktik Kerja Lapangan.

Praktik Kerja Lapangan dibatasi sebagai berikut :

1. Hasil dari PKL ini berupa sebuah pengukuran web portal Diskominfo.
2. Model yang digunakan Usability Nielsen

1.3 Tujuan PKL

Tujuan dari diadakan penelitian ini sendiri yaitu untuk mengetahui tingkat Usability terhadap pengguna sistem pada web portal Diskominfo menggunakan Usability Nielsen dengan mengacu pada lima karakteristik yang ada yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Adapun juga dari pelaksanaan kegiatan Praktik kerja Lapangan ini yaitu:

- 1) Mengetahui kualitas web portal Diskominfo terhadap kepuasan pengguna berdasarkan pemodelan Usability Nielsen
- 2) Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas web portal Diskominfo Kota Prabumulih

1.4 Manfaat PKL

1.4.1 Manfaat untuk mahasiswa

Manfaat yang didapat mahasiswa dalam praktik kerja lapangan yaitu, memberikan peningkatan keahlian profesi sehingga

menumbuhkan kepercayaan diri, mengenal pelaksanaan dan proses web sebenarnya di dunia kerja dan dapat menyajikan pengalaman-pengalaman dan data-data yang diperoleh selama praktik kerja lapangan ke dalam sebuah laporan praktik kerja lapangan.

1.4.2 Manfaat untuk Program Studi

Manfaat Pratik Kerja Lapangan untuk program studi yaitu dapat mempromosikan keberadaan akademik di tengah-tengah dunia kerja khususnya Diskominfo dan sebagai salah satu alat evaluasi terhadap kurikulum yang berlaku guna pengembangan kurikulum yang sesuai atau sepadan dengan kebutuhan lapangan kerja

1.4.3 Manfaat untuk Instansi tempat Praktik

Manfaat praktik kerja lapangan untuk instansi tempat praktik yaitu dapat meningkatkan kerjasama antara akademik dengan instansi, membantu instansi dalam menyelesaikan tugas sehari-hari selama Praktik Kerja Lapangan dan memberi kontribusi dalam pelaksanaan pengembangan Sumber Daya Manusia yang berdaya saing.

1.5 Tempat PKL

Praktik Kerja Lapangan dilakukan di Diskominfo Kota Pratumulih yang terletak di Jl. Jendral Sudirman, Sindur, Cambai Kota Prabumulih Sumatera Selatan.

1.6 Waktu PKL

Waktu Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan selama satu bulan, mulai dari tanggal 16 Februari 2022 – 18 Maret 2022. Waktu pelaksanaan kerja dimulai hari Rabu sampa dengan hari Jumat, dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB.

1.7 Teknik pengumpulan data

Selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Diskominfo, penulis ikut berpartisipasi secara langsung dan *Interview* dala pelaksanaan kegiatan perkantoran yang ada. Adapun beberapa metode yang dilakukan selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan adalah sebagai berikut :

1.7.1 Observasi

Menurut (Morissan,2017:143) Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra. Dalam hal ini pencaindra digunakan untuk menangkap gejala yang diamati. Apa yang ditangkap tadi, dicatat dan selanjutnya catatan tersebut dianalisis.

1.7.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2017,194) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi

pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti juga ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah dari responden tersebut sedikit. menggunakan teks, selanjutnya peneliti mengembangkan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang mendalam.

1.7.3 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017:291) mengungkapkan bahwa “studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti”. Penulis melakukan pengumpulan data secara signifikan yang mengenai pengaplikasian kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Menurut Sidik dalam Arizona (2017:107) mengatakan bahwa, "situs web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)".

2.1.2 Web Portal

Berdasarkan pernyataan yang ada di buku Tim Wahana Komputer (2014: 33), Web Portal merupakan sebuah halaman situs web yang merupakan adaptasi dari media masa tradisional yang diadaptasi ke dalam era teknologi baru yang bernama internet. Media baru ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi berita.

2.1.3 Pengukuran Kualitas Web

Menurut Shin *et al* (2013) dan Tandon *et al* (2017), kualitas website ini diartikan sebagai persepsi dari keseluruhan kualitas situs pusat perbelanjaan internet yang sesuai sudut pandang pelanggan. Sedangkan menurut Bavarsad *et al* (2013), *website* yang baik

mempunyai kualitas operasional yang memungkinkan konsumen untuk melakukan kegiatan e-shopping dengan lebih mudah dan efisien.

2.1.4 Usability Nielsen

Menurut Jacob Nielsen (2017), *usability* adalah sebuah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (interface). Kata “*usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* dapat diukur dengan lima kriteria, yaitu :

a. *Learnability*

Mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas-tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain.

b. *Efficiency*

Mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut.

c. *Memorability*

Melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu.

d. Errors

Melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian.

e. Satisfaction

Mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain.

1. Populasi

Menurut Sugiyono (Panji Nugraha, 2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Sample

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mengambil sample dari pengguna website Diskominfo. Menurut Sugiyono (2014:81) sample adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi.

3. Teknik pengambilan Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Probability sampling menggunakan rumus slovin. Menurut Sugiyono (2014:82), Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan

peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel pengamat akan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n= sampel

N= populasi

e = Tingkat Kesalahan:

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih dibentuk berdasarkan peraturan daerah Kota Prabumulih (PERDA) Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Susunan Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kota Prabumulih dan Peraturan Walikota (Perwali) Kota Prabumulih Nomor 10 Tahun 2017 Perubahan Atas Peraturan Walikota Prabumulih Nomor 42 Tahun 2016. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih merupakan Perpecahan dari Dinas Perhubungan pada tahun 2017.

2.2.2 Visi dan Misi

A. Visi Dinas Informasi dan Informatika

1. **Kata Kota Prabumulih** adalah objek yang menjadi tempat segala aktivitas perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan.
2. **Prima** mengandung arti pertama sangat baik dan utama.
3. **Kata Prima** juga dapat dijabarkan menjadi kepanjangan dari presentasi, religius, inovatif, mandiri dan aman.
4. **Berkualitas** terbentuk dari kata dasar kualitas yang mengandung arti tingkat baik buruknya sesuatu, atau menunjukkan suatu derajat atau taraf.

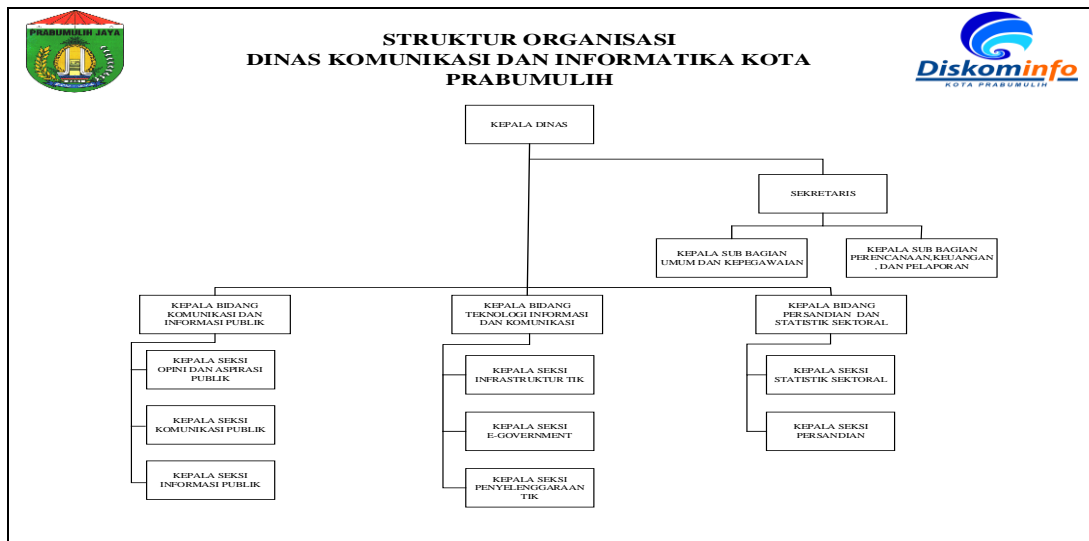
B. Misi Dinas Informasi dan Informatika

1. Misi peningkatan tata kelola pemerintahan yang baik berkualitas dan berprestasi.
2. Misi peningkatan sumber daya masyarakat yang berkualitas, berprestasi dan Religius pada setiap lini kehidupan.
3. Misi peningkatan sarana dan prasarana lingkungan dan pemukiman yang ramah lingkungan serta peningkatan dan pengembangan infrastruktur wilayah yang berkualitas.
4. Misi pemberdayaan masyarakat dengan menciptakan seluas-luasnya kesempatan kerja serta dengan memantapkan daya saing usaha-usaha ekonomi lokal,

inovasi produk dan jasa serta pengembangan industri kreatif.

2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Berdasarkan peraturan daerah Kota Prabumulih Nomor 8 tahun 2016 Tentang pembentukan dan susunan perangkat daerah Kota Prabumulih, Dinas Komunikasi dan Informatika merupakan unsur Pelaksana pemerintah kota Prabumulih di bidang Perhubungan, Komunikasi dan Informatika yang dipimpin oleh seorang kepala Dinas yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada walikota melalui sekretaris daerah. Kepala Dinas dibantu oleh satu orang pejabat Esselon II (Sekretaris), tiga orang pejabat Esselon III B (Kepala Bidang), sepuluh orang pejabat Esselon IV A (Kepala Sub Bagian, Kepala Seksi). Sebagaimana tergambar dalam struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika



Sumber : Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih

Gambar 2. 1 Struktur Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih

2.2.4 Tugas dan Wewenang

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih terdiri dari :

1.) Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Bupati melaksanakan fungsi membantu Kepala Daerah memimpin dalam merumuskan dan melaksanakan kebijakan, evaluasi, pelaporan dan bimbingan teknis di bidang komunikasi dan informatika, persandian dan statistik serta tugas pembantuan.

2.) Sekretaris

Sekretaris mempunyai tugas membantu Kepala Dinas dalam mengkoordinasikan perencanaan, keuangan dan pelaporan serta menyelenggarakan urusan administrasi umum, perkantoran, kehumasan dan kepegawaian. Untuk

melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud Sekretaris mempunyai fungsi :

1. Koordinasi penyusunan dokumen perencanaan, keuangan, dan pelaporan
2. Pelaksanaan urusan administrasi umum
3. Pelaksanaan urusan rumah tangga, pelengkapan dan perkantoran
4. Pelaksanaan urusan administrasi kepegawaian

Sekretaris membawahi 2 Sub.Bagian, yaitu :

1. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian

Berikut merupakan tugas dan tanggung jawab dari subbagian umum kepegawaian sebagai berikut :

- 1) Menyusun rencana program dan kegiatan sub bagian umum dan kepegawaian
- 2) Mengelola administrasi umum dan surat menyurat
- 3) Mengelola kearsipan dan kepustakaan
- 4) Mengelola administrasi barang, perlengkapan dan kendaraan dinas
- 5) Mengelola urusan rumah tangga, kehumasan dan protokol
- 6) Mengelola administrasi kepegawaian dan perjalanan dinas

2. Sub Bagian Perencanaan dan Pelaporan

Tugas dan tanggung jawab dari sub bagian keuangan sebagai berikut :

- 1) Menyusun rencana program dan kegiatan dinas dan Sub Bagian Perencanaan dan Pelaporan Menyusun rencana anggaran kerja dinas
- 2) Melaksanakan koordinasi penyusunan progra dan kegiatan antar bidang, Mengelola administrasi keuangan belanja langsung dan belanja tidak langsung, menyusun dokumen perencanaan dinas
- 3) Mengukur capaian kinerja program dan kegiatan
- 4) Monitorin dan evaluasi capaian kinerja dinas
- 5) Menyusun dokumen laporan dinas
- 6) Melaporkan hasil kerja dan capaian kinerja
- 7) Melakukan tugas kedinasan lain sesuai dengan bidang tugasnya

3.) Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Publik

Tugas Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Publik membawahi :

1. Seksi Opini dan Aspirasi Publik
2. Seksi Komunikasi Publik
3. Seksi Informasi Publik

4.) **Kepala Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**

Tugas Kepala Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membawahi :

1. Seksi Infrastruktur TIK
2. Seksi e-Government
3. Seksi Penyelenggaraan TIK

5.) **Kepala Bidang Persandian dan Statistik Sektoral**

Tugas Kepala Bidang Persandian dan Statistik Sektoral membawahi :

1. Seksi Statistik Sektoral
2. Seksi Persandiaan

2.2.5 Uraian Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan selama satu bulan di Dinas Komunikasi dan Informatika antara lain

1. Membantu kegiatan operasional staf KIP Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.
2. Membangun aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.
3. Membantu mengatur pengeluaran anggaran Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.
4. Mewawancarai kepala Dinas mengenai proses kerja sama Dinas Komunikasi dan Informatika dengan media Online.
5. Mengobservasi mengenai kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan Web Portal

Web portal adalah situs web yang digunakan untuk tujuan tertentu dan mengarahkan pembaca supaya melihat, membaca, dan berinteraksi dengan informasi pada situs website tersebut. Secara teknis, portal merupakan penyedia layanan informasi khusus untuk menarik minat pembaca agar masuk pada halaman website yang dicari, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop, mobile, dan tablet. Web portal juga memiliki kelebihan yang dapat dirasakan, terutama bagi pengembang website tersebut. Berikut merupakan keuntungan dari web portal :

1. Membantu dalam Meningkatkan Strategi Marketing dan Bisnis.

Dengan adanya sebuah portal, maka proses pemasaran produk atau layanan dapat lebih mudah termonitoring, dan ternavigasi dengan baik.

2. Memudahkan Pengguna dalam Mencari Sumber Informasi yang Relevan

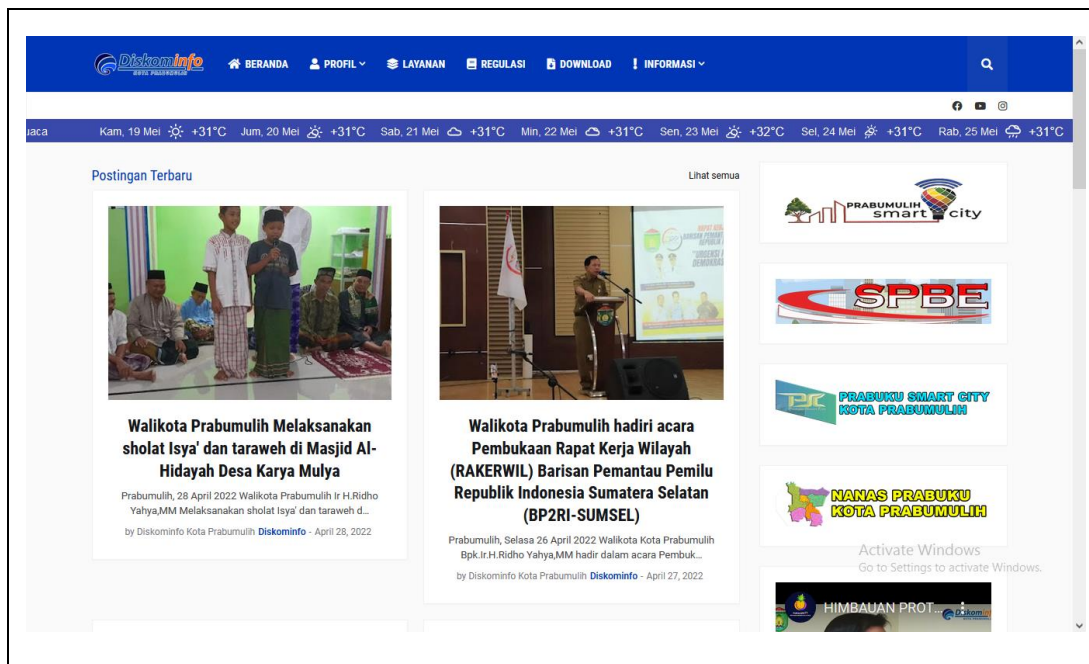
User akan lebih mudah mendapatkan informasi dengan jelas, cepat, dan akurat. Sehingga proses penyampaian informasi lebih tersampaikan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan dari user.

3. Meningkatkan *Traffic* pengunjung website

Tujuan akhir dari pembuatan portal sendiri adalah mendapatkan total *traffic* yang banyak dengan konversi rate yang besar juga. Sehingga, mampu meningkatkan *Website Authority* anda.

Dalam sebuah web portal Diskominfo, terdapat bermacam-macam yang dapat memberikan banyak info untuk mengetahui perkembangan yang ada pada Diskominfo. Menu-menu yang terdapat dalam Diskominfo Sebagai Berikut:

3.1.1 Menu Home

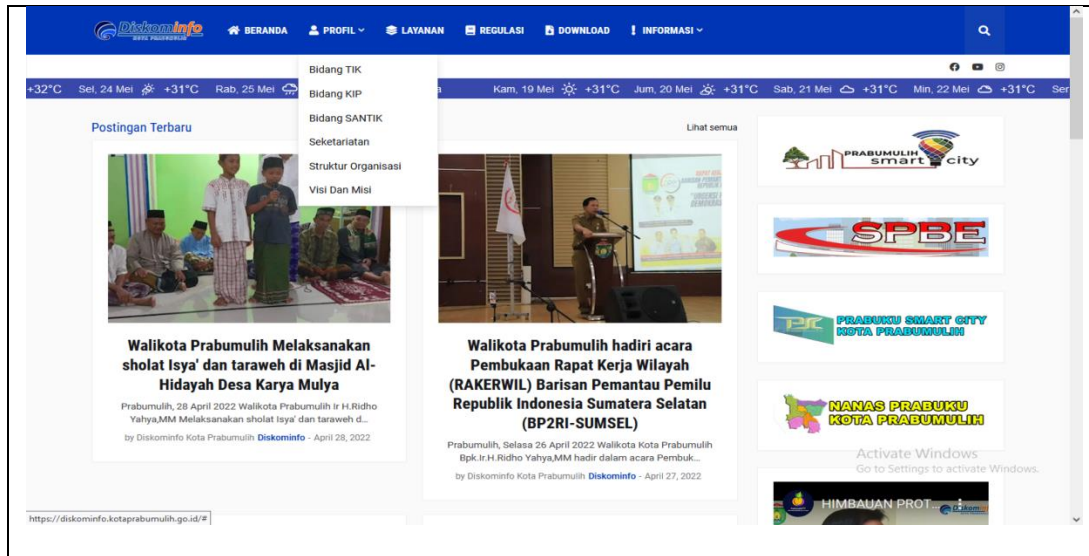


Gambar 3. 1 Menu Home

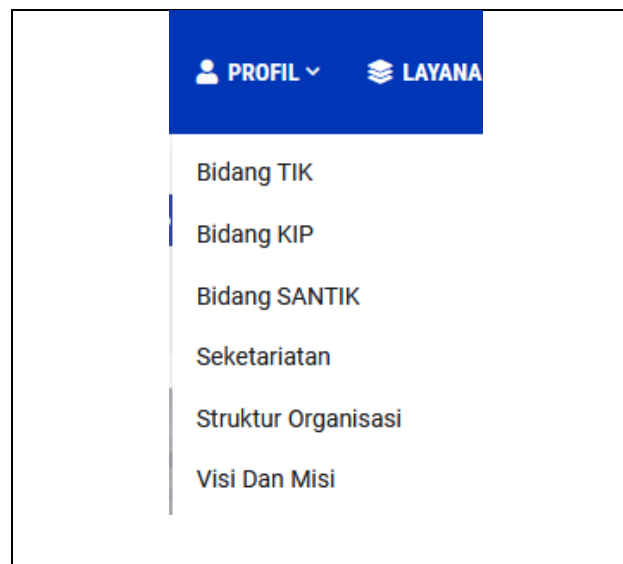
Pada gambar 3.1 yang merupakan halaman awal dan juga merupakan menu *Home* yang terdapat dalam web portal Diskominfo.

Dalam menu *Home* tersebut terdapat info-info tentang informasi, News, dan pengumuman.

3.1.2 Menu Profil



Gambar 3. 2 Menu profil

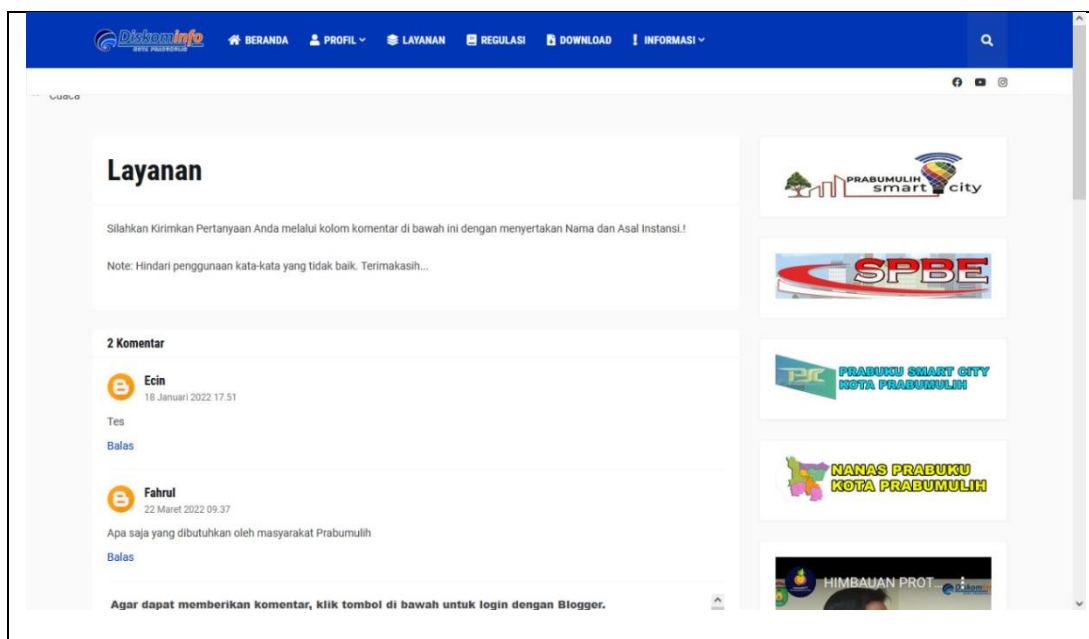


Gambar 3. 3 isi dalam menu profil

Dalam menu profil pada gambar 3.2 ini menjelaskan berbagai macam info terpenting dalam web portal Diskominfo. Seperti yang

dapat dilihat dengan jelas pada gambar 3.3 tersebut. Bisa dilihat pada gambar menu profil berisi info tentang Bidang TIK, KIP, SANTIK, Sekretariat, Struktur Organisasi, dan visi & misi.

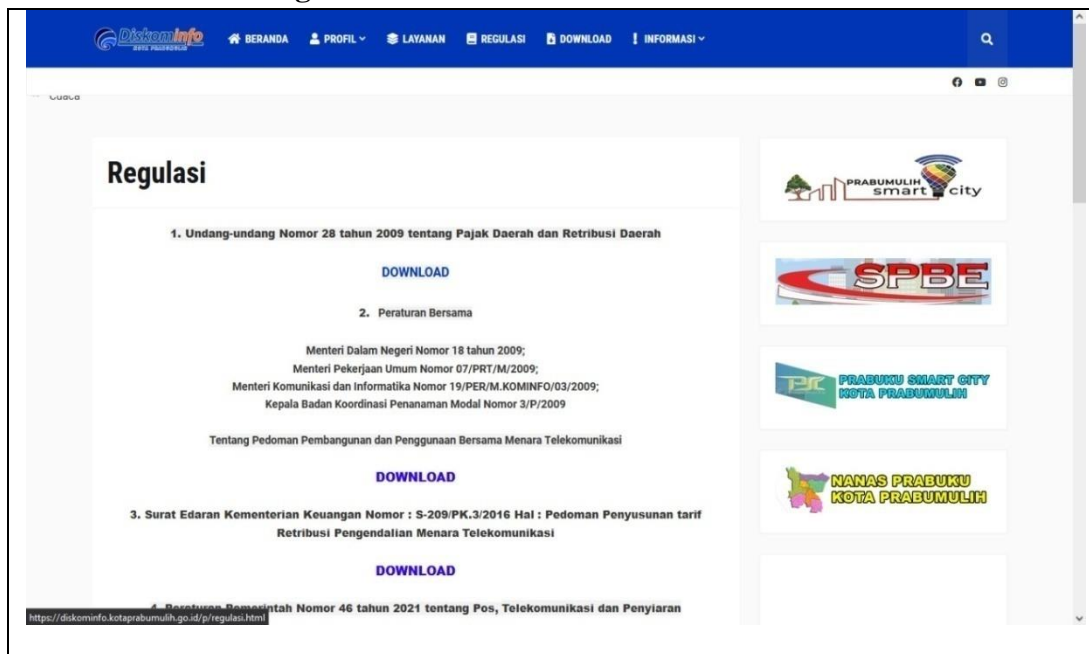
3.1.3 Menu Layanan



Gambar 3. 4 Menu Layanan.

Pada menu layanan Gambar 3.4 dalam web portal Diskominfo. Tempat masyarakat mengirimkan pertanyaan tentang Layanan yang ada pada Diskominfo.

3.1.4 Menu Regulasi



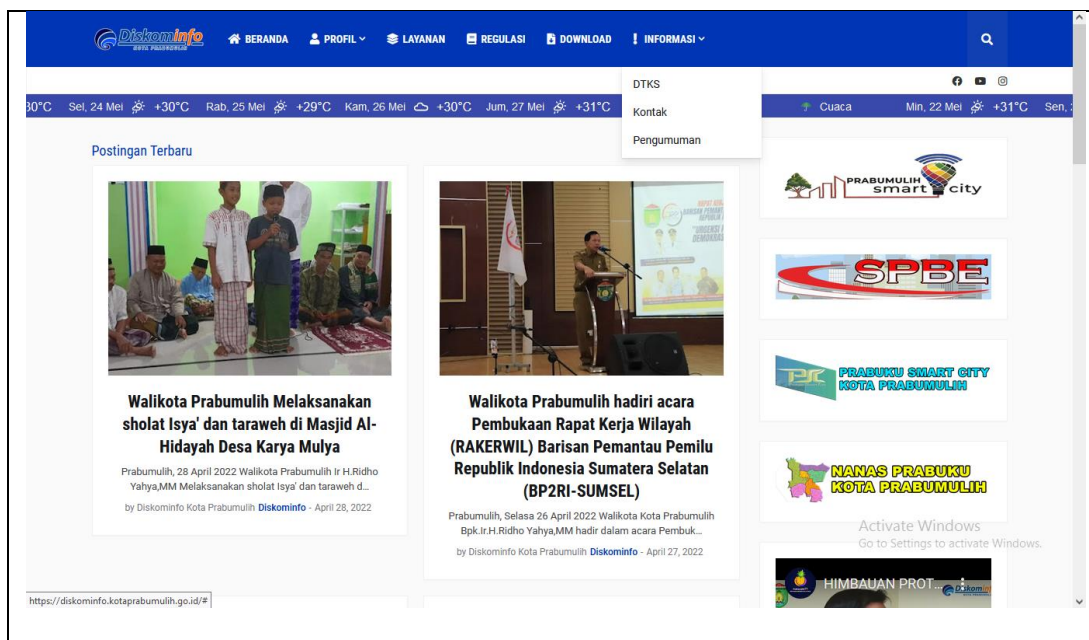
Gambar 3. 5 Menu Regulasi

Pada gambar 3.5 menu Regulasi yang terdapat dalam web portal Diskominfo 6 regulasi yang dapat di download sebagai berikut:

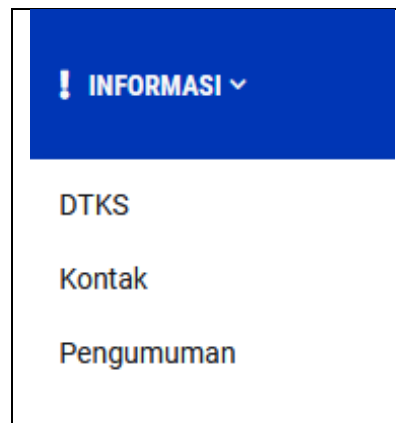
1. Undang-undang nomor 28 tahun 2009 tentang Pajak Daerah dan Retribusi Daerah.
2. Peraturan Bersama.
3. Surat Edaran Kementerian Keuangan Nomor : S-209/PK.3/2016 Hal : Pedoman Penyusunan tarif Retribusi Pengendalian Menara Telekomunikasi.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 46 tahun 2021 tentang pos, Telekomunikasi dan penyiaran.
5. Peraturan pemerintah Nomor 16 tahun 2021 tentang peraturan pelaksanaan undang-undang nomor 28 tahun 2022 tentang bagunan gedung.

6. Peraturan pemerintahan nomor 21 tahun 2021 tentang penyelenggaraan penataan ruang.

3.1.5 Menu Informasi



Gambar 3. 6 Menu Informasi



Gambar 3. 7 Isi Menu Informasi

Pada menu informasi gambar 3.6 dan gambar 3.7 tersebut pada menu DTKS (Data Terpadu Kesejahteraan Rakyat) yang berisikan form validasi dan DTKS desa karangan. Menu berikutnya menu kontak berisikan alamat dan no telp untuk menghubungi diskominfo.

Menu terakhir adalah pengumuman pada menu ini akan memberikan atau menyampaikan informasi kepada setiap desa.

3.2 Penjelasan pengukuran dengan Usability Nielsen

Usability atau ketergunaan adalah ukuran atau derajat pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sebuah sistem, aplikasi, teknologi maupun peralatan yang dioperasikan secara efektif dan efisien dalam ruang lingkup penggunaannya. Usability menunjuk pada tingkat sebuah produk yang dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan spesifik dengan efektif (effectiveness), efisien (efficiency) dan memuaskan (satisfaction) dalam sebuah konteks penggunaan.

1. Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan variabel – variabel penelitian secara statistik. Penelitian ini menggunakan nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum dan standar deviasi untuk menggambarkan deskripsi *statisic setiap* variabel.

2. Learnability

Learnability adalah dimensi yang paling fundamental dalam usability, sistem harus mudah untuk dipelajari, sehingga pengguna dapat dengan mudah memulai suatu pekerjaan dengan sistem tersebut.

Learnability adalah tingkat sesuatu yang dapat dipelajari. Hal ini dapat diukur dengan melihat seberapa banyak waktu dan usaha yang diperlukan untuk menjadi cakap dengan sesuatu. Learnability adalah bagian dari efektivitas (effectiveness). Learnability menunjuk pada kemampuan pengguna untuk mengoperasikan sistem setelah jumlah dan waktu latihan yang ditentukan sebelumnya. Learnability dapat juga menunjuk pada kemampuan pengguna untuk mempelajari kembali suatu sistem setelah tidak menggunakan beberapa waktu.

3. Efficiency

Efficiency adalah kecepatan dimana tujuan pengguna dapat terselesaikan dengan akurat dan lengkap. Waktu penyelesaian tugas sering digunakan untuk mengukur efficiency. Namun, cara lain untuk mengukur efficiency adalah dengan melihat sejumlah usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Usaha dalam hal ini dibagi menjadi dua, yaitu kognitif dan fisik. Usaha kognitif mencakup penemuan lokasi yang tepat dalam melakukan sesuatu, misalnya menemukan link pada halaman web. Usaha fisik mencakup aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk melakukan tindakan, contohnya memindahkan mouse, menginput data, dan sebagainya.

4. Memorability

Memorability berkaitan dengan kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu.

Kemampuan tersebut diarahkan oleh tata letak desain interface yang relatif tetap. Sistem haruslah mudah untuk diingat sehingga pengguna yang tidak rutin menggunakannya mampu untuk mengoperasikan sistem tersebut setelah beberapa waktu tidak menggunakan, tanpa perlu untuk belajar lagi.

5. Errors

Errors didefinisikan sebagai aksi yang tidak menyempurnakan tujuan. Errors berkaitan dengan kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh yang dilakukan oleh pengguna selama berinteraksi dengan website atau aplikasi tertentu. Sistem haruslah memiliki kesalahan yang kecil, sehingga pengguna hanya menemui beberapa kesalahan selama menggunakan sistem, dan juga apabila pengguna menemui error mereka dapat dengan mudah mengoperasikannya kembali. Errors diukur dengan menghitung jumlah kesalahan yang dibuat pengguna ketika menyelesaikan tugas. Beberapa errors dikoreksi dengan segera oleh pengguna dan tidak memiliki efek lain selain dari semakin lambatnya waktu penyelesaian.

6. Satisfaction

Satisfaction adalah persepsi pengguna, perasaan, dan pendapat mengenai produk, biasanya diambil dengan pertanyaan tertulis dan lisan. Satisfaction menunjuk kepada seberapa menyenangkan menggunakan suatu sistem. Kepuasan pengguna dapat diukur secara

sederhana dengan bertanya kepada pengguna mengenai pendapat subjektif mereka. Untuk memperoleh pengukuran yang konsisten, kepuasan pengguna biasanya diukur melalui kuesioner pendek yang diberikan kepada pengguna pada akhir session. Pengukuran terhadap kepuasan juga meliputi aspek manfaat yang didapat dari pengguna selama menggunakan perangkat tertentu.

3.2.1 Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah teknik menghimpun data dari sejumlah orang atau responden melalui seperangkat pertanyaan untuk dijawab. Dengan memberikan daftar pertanyaan tersebut, jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai data. Nantinya, data diolah dan disimpulkan menjadi hasil penelitian.

3,2,2 Responden

Menurut Sugiyono (2007) yang mendefinisikan subjek penelitian bahwa penentuan sampel dalam penelitian *kualitatif (naturalistik)* sangat berbeda dengan penentuan sampel dalam penelitian *konvensional (kuantitatif)*. Penetun sampel tidak didasarkan perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapat informasi yang maksimum, bukan untuk digeneralisasikan. Responden dari penelitian ini adalah masyarakat yang pernah menggunakan Web Portal Diskominfo yang

berjumlah 60 orang, mereka umumnya adalah masyarakat yang pernah menggunakan Web Portal Diskominfo tersebut.

3.2.3 Hasil Perhitungan Kuesioner

1. Hasil Dari Kuesioner

Dalam penelitian ini apakah secara umum tingkat usability dari website Diskominfo memenuhi kriteria usability menurut Jacob Nielsen, maka pertanyaan kuesioner dibagi dalam 5 kelompok dan masing-masing pertanyaan didalam kelompok hanya dapat menilai 1-5. Responden mengisi nilai 1 apabila dia “sangat tidak setuju” dengan maksud pertanyaan yang diajukan dan akan mengisi nilai 5 jika dia “sangat setuju” dengan maksud pertanyaan, pada pertanyaan kuesioner dibagi dalam 5 kelompok pertanyaan, kelompok pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Learnability*

Pertanyaan	Pernilaian				
	1	2	3	4	5
1. Saya mempelajari website dengan mudah.	2	0	13	17	28
2. Saya memperoleh informasi yang spesifik dengan mudah.	0	4	12	19	25

Pertanyaan	Pernilaian				
	1	2	3	4	5
3. Saya memahami konten informasi yang disajikan dengan mudah.	3	0	16	19	22
4. Saya dapat memahami alur navigasi dengan mudah.	0	1	18	22	19
5. Saya dapat mempelajari penggunaan website tanpa instruksi tertulis.	1	0	13	24	22

Tabel 3. 1 Learnability

2. Memorability

Pertanyaan	Pernilaian				
	1	2	3	4	5
6. Saya mengingat cara penggunaan website dengan mudah.	1	1	12	21	25
7. Saya mengingat setiap arah navigasi untuk menjalajahi fitur dan konten dengan mudah.	0	3	10	24	23
8. Saya mengingat cara penggunaan website jika saya menggunakan lagi website ini setelah beberapa waktu.	0	3	17	18	22

Tabel 3. 2 Memorability

3. *Efficiency*

Pertanyaan	Pernilaian				
	1	2	3	4	5
9. Saya dapat mengakses fitur dengan cepat.	0	6	11	18	25
10. Saya dapat memperoleh informasi yang dicari dengan cepat.	1	3	16	21	19
11. Saya dapat menyelesaikan tugas pengujian dengan cepat.	2	1	10	21	26

Tabel 3. 3 Efficiency

4. *Errors*

Pertanyaan	Pernilaian				
	1	2	3	4	5
12. Saya menemukan error di saat menggunakan website.	8	20	10	11	11
13. Saya menemukan terdapat menu yang tidak berjalan sesuai dengan fungsinya.	10	17	21	9	3
14. Saya tidak berhasil menemukan menu yang dengan tampilan desain website.	14	23	13	8	2

Tabel 3. 4 Errors

5. Satisfaction

Pertanyaan	Pernilaian				
	1	2	3	4	5
15. Saya merasa senang secara keseluruhan dengan tampilan desain website.	1	7	13	26	13
16. Saya merasa nyaman dalam menggunakan website.	3	7	15	22	13
17. Komposisi warna dan peletakan konten tidak membingungkan	0	2	15	18	25
18. Penggunaan website sesuai dengan ekspektasi dari usaha yang saya miliki.	2	1	8	18	31

Tabel 3. 5 Satisfaction

2. Total Hasil Pernilaian Kuesioner

	Pernilaian					jumlah	Presentase
	1	2	3	4	5		
<i>Learnability</i>	6	5	72	101	116	300	100%
<i>Memorability</i>	1	7	39	63	70	180	60%
<i>Efficiency</i>	3	10	37	60	70	180	60%
<i>Errors</i>	32	60	44	28	16	180	60%
<i>Satisfaction</i>	6	17	51	84	82	240	80%

Tabel 3. 6 Total Hasil Pernilaian Kuesioner

Dari hasil diketahui untuk *Learnability* dengan jumlah 5 pertanyaan (nomor 1-5) dihasilkan nilai rata-rata 100%. Untuk *Memorability* dengan jumlah 3 pertanyaan (nomor 6-8) dihasilkan

nilai rata-rata 60%. Untuk *Efficiency* dengan jumlah 3 pertanyaan (nomor 9-11) dihasilkan nilai rata-rata 60%. Untuk *Errors* dengan jumlah 3 pertanyaan (nomor 12-14) dihasilkan nilai rata-rata 60%. Untuk *Satisfaction* dengan jumlah 4 pertanyaan (nomor 15-18) dihasilkan nilai rata-rata 80%.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Usability Testing Nielsen untuk kualitas Web Portal Diskominfo Kota Prabumulih, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan karakteristik *Learnability* dan *Satisfaction* mendapatkan nilai yaitu:
 - 1) Karakteristik *Learnability* dengan presentase sebesar 100% (sangat setuju sekali)
 - 2) Karakteristik *Memorability* dengan presentase sebesar 60% (cukup)
 - 3) Karakteristik *Efficiency* dengan presentase sebesar 60% (cukup)
 - 4) Karakteristik *Errors* dengan presentase sebesar 60% (cukup)
 - 5) Karakteristik *Satisfaction* dengan presentase sebesar 80% (sangat setuju)
2. Hasil analisis Web Portal Diskominfo kota Prabumulih menghasilkan presentase akhir 80% menggunakan Usability Nielsen model, dari uraian masalah yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya artinya web tersebut sudah cukup baik dari segi pandangan pengguna.

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti untuk perbaikan dan pengembangan website ini yaitu :

1. Pihak perusahaan diharapkan untuk melakukan upaya perbaikan pada bagian informasi yang kurang dan belum tersusun agar menjadi lebih baik.
2. Pada halaman informasi seperti berita harus di update secara periodik, sehingga pengguna merasa puas akan informasi terbaru tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Intan Rizki. 2019. *PERAN GURU PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM MENGEMBANGKAN MORAL FEELING PESERTA DIDIK (Studi Kasus di SMK ICB CINTA WISATA BANDUNG)*. Diss. FKIP UNPAS,
- BAGAS HIJRA, P. R. I. M. A. N. T. A. R. A. 2021. "ANALISIS WEBSITE PELELANGAN PADA DINAS PERUMAHAN RAKYAT KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN KABUPATEN LAHAT MENGGUNAKAN METODE PIECES." *ANALISIS WEBSITE PELELANGAN PADA DINAS PERUMAHAN RAKYAT KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN KABUPATEN LAHAT MENGGUNAKAN METODE PIECES*.
- Gunawan, Kurniaty Meiliani, and Muhamad Fuat Asnawi. "USABILITY TESTING PADA WEB PORTAL KECAMATAN LEKSONO MENGGUNAKAN NIELSEN MODEL." *Device* 12.1 (2022): 36-42.
- Handiwidjojo, Wimmie, and Lussy Ernawati. 2016. "Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit)." *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi* 2.1: 49-55.
- Kusnadi, Yahdi. 2016. "Pengaruh Pendaftaran Online Terhadap Jumlah Pendaftar Di Sekolah Dasar Negeri Jakarta." *Paradigma* 18.2 : 89-101.
- Munandar, Imam. 2022. "Pengaruh Kualitas Website Terhadap Pembelian Impulsif Konsumen Shopee Melalui Hedonic Shopping Motivation dan Utilitarian Value Sebagai Intervening (Survey pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)." *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen Tirtayasa* 6.1: 1-13.

- Muliawan, Yudi, Badia Perizade, and Afriyadi Cahyadi. 2017. "*Pengaruh Keterikatan Karyawan (Employee Engagement Terhadap Kinerja Karyawan Di PT. Badja Baru Palembang).*" *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Terapan* 2 : 69-78.
- Sudrajat, Yayat. 2022. "Upaya Peningkatan Kemampuan Siswa pada Seni Kriya Membentuk Berbahan Pvc dengan Teknik Sambung dan Pahat di Kelas Xi. ips2 Sman 1 Cigugur." *Berajah Journal* 2.2: 241-246.
- Walhuda, Amsi. 2021. "*Pemanfaatan Tempat Wisata Tebing Breksi sebagai Sumber Belajar.*" *Lifelong Education Journal* 1.2 : 145-150.
- Zhafirah, Anindya, and Majidah Majidah. 2019. "*Analisis Determinan Financial Distress.*" *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan* 7.1 : 195-202.