

**EVALUASI USABILITY PADA PERPUSTAKAAN DIGITAL (*E-LIBRARY*)
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA MENGGUNAKAN METODE
COGNITIVE WALKTHROUGH DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Oleh

Ni Komang Winda Damayanti

Program Studi Sistem Informasi

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Perpustakaan Digital (*e-library*) INLIS Universitas Pendidikan Ganesha merupakan salah satu sistem informasi perpustakaan berbasis website yang digunakan oleh civitas untuk melakukan segala aktivitas yang berhubungan dengan perpustakaan. Namun masih terdapat beberapa permasalahan seperti tidak adanya pedoman terkait penggunaan sistem informasi serta pengisian data informasi yang terlalu kompleks dan dirasa pengguna tidak efektif. Dari permasalahan tersebut dilakukan evaluasi tingkat *usability* pada Perpustakaan Digital (*e-library*) INLIS Universitas Pendidikan Ganesha menggunakan dua metode yaitu *Cognitive Walkthrough* (CW) dan *System Usability Scale* (SUS). Pengambilan data diperoleh dari hasil perekam layar, kuisioner dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek *learnability* nilai yang diperoleh sebesar 95,1% yang masuk kedalam kategori sangat mudah dipelajari, aspek *effectiveness* dengan nilai 0.83 yang artinya kesalahan berada di tingkat yang tidak wajar, aspek *efficiency* dengan nilai 0.039724126 *goals/second*, serta aspek *satisfaction* dengan nilai 65% yang masuk kedalam kategori *marginal* dan tingkat kelayakan pengguna masuk kedalam kategori *good* pada *adjective ranting*. Hasil evaluasi memperoleh 3 rekomendasi utama yaitu perbaikan pada menu pendaftaran keanggotaan, perbaikan fitur pada menu keanggotaan online, dan penambahan pedoman pada halaman awal sistem informasi. Rekomendasi yang diberikan kemudian dievaluasi kembali dengan perolehan nilai pada aspek *learnability* sebesar 98,7% yang masuk dalam kategori sangat mudah dipelajari, aspek *effectiveness* dengan nilai 0.25 yang artinya kesalahan berada di tingkat wajar, aspek *efficiency* dengan nilai 0.30708242 *goals/second*, serta aspek *satisfaction* dengan nilai 78,5% yang artinya rekomendasi yang diberikan masuk dalam kategori *acceptable* dan *excellent* pada *adjective ranting*. Perolehan nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada hasil pengujian kedua di setiap aspek *usability*.

Kata Kunci: Pengujian *Usability*, *Cognitive Walkthrough*, *System Usability Scale*

**USABILITY EVALUATION ON DIGITAL LIBRARY (E-LIBRARY)
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA USING COGNITIVE
WALKTHROUGH METHODS AND SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**

By

Ni Komang Winda Damayanti
Information System Study Program
Informatics Engineering
Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRACT

Digital Library (e-library) INLIS Universitas Pendidikan Ganesha is one of the website-based library information systems used by the community to carry out all activities related to the library. However, there are still some problems, such as the absence of guidelines related to the use of information systems and filling out information data that is too complex and felt by users to be ineffective. From these problems, an evaluation of the usability Digital Library (e-library) of Universitas Pendidikan Ganesha was carried out using two methods, namely Cognitive Walkthrough (CW) and System Usability Scale (SUS). Data collection was obtained from the results of screen recorders, questionnaires and interviews. Based on the results of the study, it shows that in the learnability, the value obtained is 95.1% which falls into the category of being very easy to learn, the effectiveness with a value of 0.83 which means that the error is at an unreasonable level, the efficiency with a value of 0.039724126 goals/ second, and the satisfaction with a value of 65% which is included in the marginal and the user feasibility level is included in the good on twig adjective. The results of the evaluation obtained 3 main recommendations, namely improvements to the membership registration menu, improvements to features on the online membership menu, and the addition of guidelines on the initial page of the information system. The recommendations given are then re-evaluated with a score on the learnability of 98.7% which is included in the very easy to learn category, the effectiveness with a value of 0.25 which means that the error is at a reasonable level, the efficiency with a value of 0.30708242 goals/ second, and the satisfaction with a value of 78.5%, which means that the recommendations given are in the acceptable and excellent on branch adjective. The value obtained indicates an increase in the results of the second test in every aspect of usability.

Keywords: Usability Testing, Cognitive Walkthrough, System Usability Scale