

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Evaluasi**

Secara umum Evaluasi adalah suatu proses dalam menyediakan informasi untuk mengetahui sejauh mana kegiatan tersebut telah dicapai. Evaluasi mengukur suatu pekerjaan atau hal-hal yang dilakukan, evaluasi sangat berguna atau bermanfaat karena dapat mengetahui tingkatan pekerjaan dan juga sebagai penilaian terhadap apa yang telah dikerjakan atau dilakukan. Pengertian Evaluasi Secara umum adalah suatu proses dalam menyediakan informasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan tersebut telah dicapai. Evaluasi mengukur suatu pekerjaan atau hal-hal yang dilakukan, evaluasi sangat berguna atau bermanfaat karena dapat mengetahui tingkatan pekerjaan dan sebagai penilaian terhadap apa yang telah dikerjakan atau dilakukan. Pengertian Evaluasi yang lain adalah suatu proses sistematis dalam menentukan atau membuat keputusan terhadap sejauh mana program atau sistem suatu aplikasi telah tercapai [6].

#### **B. Kebergunaan (*Usability*)**

Secara umum, definisi Kebergunaan (*usability*) adalah derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu penggunanya dalam menyelesaikan sebuah tugas. *Usability* merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah aplikasi sebagai aspek penerimaan aplikasi bagi pengguna. Kebergunaan adalah atribut kualitas yang menunjukkan seberapa mudah suatu antarmuka digunakan. Untuk melakukan evaluasi *usability* dapat melibatkan ahli atau pengguna dari aplikasi yang dihasilkan. Evaluasi *usability* juga dapat dilakukan terhadap berbagai macam perangkat lunak, baik berbasis mobile, web, desktop, dan berbagai macam platform [7]. Pengujian kebergunaan (*usability testing*) merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (*interface*) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

### C. *Usability Testing*

Bauer memberikan definisi usability testing atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.*” Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Metode usability testing merupakan cara terbaik untuk mengevaluasi aplikasi atau suatu produk dengan mengujinya langsung berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*) [8]. Pengujian dalam penelitian menggunakan lima aspek usability atau lima atribut seperti yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen dan sejalan dengan usability menurut ISO 9241:11 diantaranya sebagai berikut [8] :

1. Kemudahan (*learnability*)

Merupakan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.

2. Efisiensi (*efficiency*)

Adalah kecepatan di mana tujuan user dapat dicapai secara akurat dan lengkap dan biasanya merupakan ukuran waktu.

3. Mudah diingat (*memorability*)

Merupakan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.

4. Kesalahan dan keamanan (*errors*)

Adalah berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya.

## 5. Kepuasan (*satisfaction*)

Mengacu pada persepsi, perasaan, dan pendapat user tentang produk. Biasanya, user diminta untuk menilai dan memberi peringkat produk yang mereka coba, dan hal ini sering dapat mengungkapkan penyebab dan alasan masalah yang terjadi [9].

## D. Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

Seiringan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan kepada fungsi, sifat atau style dan bahasa pemrograman yang digunakan. Adapun Jenis-jenis web berdasarkan sifat atau stylenya yaitu [10]:

### 1. Website Dinamis

Merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain PHP, ASP, NET dan memanfaatkan database MySQL atau MS SQL.

### 2. Website Statis,

Merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML dan belum memanfaatkan database. Misalnya: web profile organisasi, dan lain-lain.