

Rancang Bangun dan Analisis Usability Website Badan Usaha Penerbit Kampus

Tegar Restiana¹, Rivalta Luxyana Nur Hikmah², Uuf Brajawidagda³

Teknik Informatika, Prodi Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam,
Jl. Ahmad Yani Batam Kota, Batam, 29461

tegarrestiana7@gmail.com¹, rluxyana1203@gmail.com², uuf@polibatam.ac.id³

Article Info

Article history:

Received 2020-07-23

Revised 2020-12-02

Accepted 2020-12-07

Keyword:

Website,
Web Development Life Cycle
(WDLC),
Usability

ABSTRACT

Memperkenalkan suatu produk tentunya memerlukan sebuah media atau perantara agar produk tersebut dapat diketahui oleh masyarakat luas. Salah satu media yang paling sering digunakan saat ini adalah website atau situs pemasaran. Tujuan utama dari website ini adalah untuk mempromosikan produk-produk yang telah dibuat berdasarkan karya dari penulis agar lebih dikenal masyarakat luas. Sebuah website juga harus dapat sesuai dengan penggunaannya, mudah dipahami, diakses, diingat, dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Pembuatan website ini menggunakan metode Web Development Life Cycle (WDLC). Analisis yang akan dilakukan menggunakan analisis kualitatif dengan menguji aspek usability dan aspek promosi, tujuan aspek usability untuk mengukur kualitas perangkat lunak yang dirancang agar sesuai dengan penggunaannya. Aspek promosi bertujuan untuk mengukur pemahaman pengguna tentang informasi yang disajikan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa perancangan website dapat memenuhi aspek usability dan layak untuk digunakan karena telah dilakukan pengujian pada aspek usability dengan tanggapan positif dari pengguna internal kampus. Sedangkan untuk aspek pada promosi telah diuji kepada pihak eksternal kampus dan memperoleh hasil positif dengan tertariknya pengguna menerbitkan buku di perusahaan setelah melihat informasi website.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

I. PENDAHULUAN

Kehadiran penerbit kampus dalam dunia penerbitan buku bukanlah sesuatu yang baru. Politeknik Negeri Batam memiliki badan usaha penerbit kampus sendiri yang diberi nama Polibatam Press, Polibatam Press merupakan badan penerbitan baru dan satu-satunya yang ada di lingkup kampus kota Batam, sehingga berpeluang besar untuk menggaet segmen pasar dari berbagai kalangan. Namun, saat ini keberadaan Polibatam Press sendiri belum dikenal oleh masyarakat luas, melainkan hanya dikenal oleh pihak internal kampus saja. Data orderan yang masuk di Polibatam Press pada tahun 2017-2019 merupakan bukti Polibatam Press hanya dikenal pihak internal kampus. Polibatam Press tentunya membutuhkan promosi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas, kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat mempengaruhi konsumen dalam

kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya [7], oleh sebab itu perlu adanya publikasi dan promosi agar berbagai produk karya ilmiah yang dihasilkan dapat lebih dikenal dan diterima oleh masyarakat luas.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini dipilih sebuah media website yang dapat mengenalkan secara luas dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan produk di Polibatam Press. Website dan internet merupakan media penyampaian informasi yang efektif dan efisien [3]. Melalui sebuah website informasi dapat tersebar luas, mudah diakses, dan tidak terbatas waktu dan wilayah. Bagi public, website adalah tempat menemukan perusahaan sehingga web menjadi rumah nyata bagi perusahaan senyata alamat fisiknya [11].

Website Polibatam Press akan dibuat menggunakan metode Web Development Life Cycle (WDLC) sebagai dasar pembuatan website, pemilihan metode ini karena dianggap

sesuai kebutuhan pembuatan sebuah website yang berfokus mulai dari perencanaan hingga website tersebut dipublikasikan, dan dari beberapa penelitian sebelumnya metode ini berhasil menciptakan website yang maksimal. Metode ini terdiri dari website planning, website analysis, website design and development, website testing, dan website implementation and maintenance [4].

Diakhir pembuatan website ini digunakan aspek usability dan aspek promosi, aspek usability untuk mengukur kemampuan pengguna dalam memahami website saat pertama kali berhadapan dengan website tersebut, sedangkan aspek promosi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh website terhadap pemahaman masyarakat mengenai Polibatam Press. Kedua aspek tersebut nantinya akan menjadi aspek pertanyaan pada wawancara. Teknik pengumpulan data dengan wawancara akan dilakukan kepada narasumber/sampel yang ditentukan berdasarkan purposive sampling. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sehingga validasi data dilakukan bersamaan dengan teknik pengumpulan data karena dengan menggunakan teknik triangulasi yang sifatnya menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, setelah itu dapat dilakukannya analisis data.

Dari permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini dirumuskan masalah, yaitu bagaimana membuat sebuah website sebagai media promosi dan media publikasi aset Polibatam Press, bagaimana implementasi model usability pada penilaian website Polibatam Press, dan bagaimana website berpengaruh pada penilaian masyarakat mengenai Polibatam Press. Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberi kemudahan kepada masyarakat. Terutama kemudahan dalam mengakses modul, buku, dan aset intelektual lainnya, menjadi media promosi untuk mengenalkan Polibatam Press secara luas melalui sebuah website, serta menjadi media publikasi aset intelektual Polibatam Press.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu mengenai *website*, *usability*, dan media promosi sebagai gambaran dan teknik penyelesaian masalah, nantinya teknik penyelesaian tersebut akan diadopsi ataupun dikolaborasi dalam mengkaji penelitian ini disajikan di Tabel I.

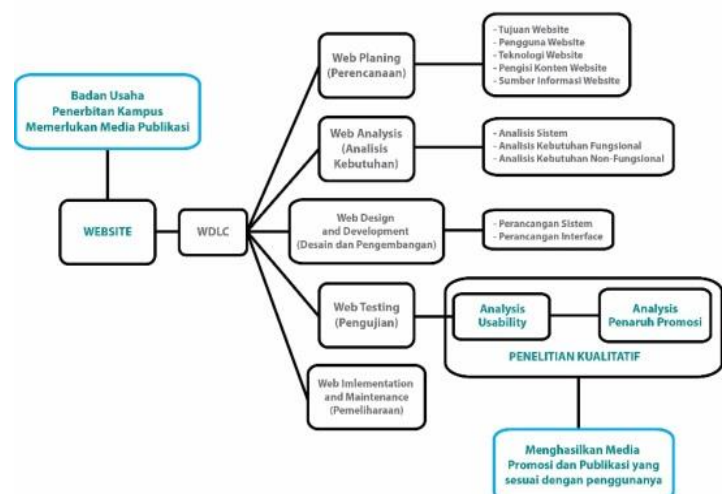
TABEL I
PENELITIAN TERDAHULU

No	Pengarang (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Produk Dihadirkan
1.	Kezia Ayuningtyas (2018)	Rancang Bangun dan Analisis Usability UI/UX Aplikasi Pinjemobil Berbasis Web Dengan Menggunakan User Satisfaction	Memberikan layanan pinjemobil dimana pemilik yang sedang tidak menggunakan kendaraannya dapat menginklankan	Website Pinjemobil

2.	Puspa Kartikaning Wikono (2018)	Pembuatan Web Official Game Perusahaan Float Indonesia Menggunakan Metode User Interface dan User Experience	Memperkenalkan produk-produk game buatan Float Indonesia dan meningkatkan citra float Indonesia di masyarakat	Implementasi user interface & user experience Website Float Indonesia
3.	E. Astriansa, G.Gumilar (2016)	Perancangan Sistem Informasi Unit Pengelola Keuangan dan Usaha (UPKu) Program Peningkatan Keberdayaan Masyarakat (PPKM)	Menghasilkan analisis perancangan sistem informasi UPKu Restu menggunakan aplikasi berbasis web.	Website Pengelola Keuangan
4.	Rudika Harminingtyas (2014)	Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra	Menghasilkan analisis pengaruh website terhadap brand image perusahaan	Website Perusahaan HOTEL CIPUTRA

III. METODE PENELITIAN

Penelitian akan diawali dengan pembuatan website Polibatam Press dengan metode WDLC [4] yang berfokus mulai dari perencanaan hingga website tersebut dipublikasikan, metode ini terdiri dari website planning, website analysis, website design and development, website testing, dan website implementation and maintenance kemudian dilanjutkan dengan mengukur pemahaman pengguna tentang Polibatam Press melalui website serta usability testing.



Gambar 1 Alur Penelitian

Hasil evaluasi dari pengujian akan menjadi penentu apakah antarmuka sudah cukup baik bagi pengguna atau sebaliknya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian

kualitatif. Gambar 1 berikut merupakan alur proses perancangan produk dan penelitian yang akan dilakukan. Pengujian usability digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap kemudahan website, serta mengukur pemahaman masyarakat terhadap Polibatam Press dari adanya website tersebut. Informasi itu nantinya akan didapat dengan adanya teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap pengguna. Penelitian ini memiliki beberapa tahapan dalam menganalisis masalah, diantaranya meliputi pengambilan subjek penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan validasi data yang dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data.

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang-orang yang akan menjadi sumber informasi di lapangan, Penelitian ini menargetkan pemimpin perusahaan serta karyawan Polibatam Press, penulis yang menerbitkan buku di Polibatam Press, serta masyarakat luas (seperti: kalangan dosen, guru, mahasiswa dan pelajar di luar Polibatam) akan membuat data yang didapatkan menjadi akurat.

Jumlah sampel yang digunakan sekitar 10-20 narasumber sebagai subjek penelitian dengan kriteria tersebut, karena dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang jumlah awal sampelnya tidak dapat dipastikan jumlahnya karena analisis dilihat dari kejenuhan data yang diperoleh pada proses wawancara.

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi [6][10].

1) Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab [6], sehingga dapat direncanakan maknanya dalam suatu topik tertentu. Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dengan menentukan poin pertanyaan pada saat wawancara melalui aspek yang terdapat pada usability dan tujuan promosi.

2) Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap sebuah produk. Pada penelitian kali ini, dilihat bagaimana user merespon wawancara dan saat mengakses produk agar mendapatkan data sesuai dengan pengamatan.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hal yang dapat dijadikan sumber kajian selain wawancara dan merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya seseorang. Penelitian ini nantinya akan menggunakan dokumentasi berupa audio wawancara, dan chatting screenshot melalui aplikasi whatsapp yang didapat pada saat proses wawancara. Melalui ini akan mempermudah dalam proses wawancara pada situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan. Reaksi/ekspresi narasumber dapat dilihat dari respon chat dan berbagai emotikon yang digunakan saat wawancara online, dan cara ini digunakan peneliti untuk

dapat melihat secara berulang-ulang bagaimana reaksi narasumber ketika menggunakan produk website tersebut.

C. Analisis Data

Tujuan penelitian ini menggunakan analisis data dimana untuk mempercepat proses analisa data yang interaktif dan tidak terukur polanya. Adanya pengelompokan dan penyaringan pada teknik reduction akan memperlihatkan arah kejelasan dalam sebuah analisis data penelitian. Tahapan dalam menganalisis datanya yaitu:

- 1) *Data Reduction* (penyaringan/pilah data) reduksi merupakan proses memusatkan perhatian pada objek dan informasi data kasar yang ada pada lapangan dengan cara dirangkum.
- 2) *Data Display* (penyajian data) yaitu setelah direduksi, selanjutnya menyajikan data-data yang didapat dengan mengelompokkan terhadap setiap objek yang akan dianalisis. Pengelompokkan bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melihat pola-pola hubungan satu data dengan data lainnya.
- 3) *Conclusion Drawing / Verification* (penarikan kesimpulan) setelah data dikumpulkan, peneliti akan mencoba memberikan makna, tafsiran dan argument terkait dengan data yang sudah didapat. Peneliti akan mencari hubungan data antar yang satu dengan yang lain sehingga peneliti mudah untuk menarik kesimpulan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan atau Website Planning

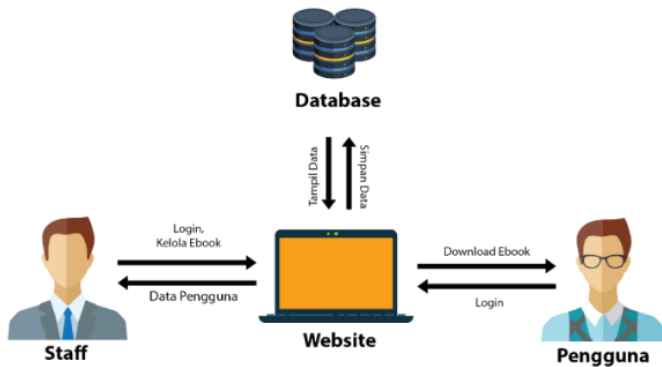
Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting, karena jika dalam perencanaan sudah terdapat kesalahan, maka pada tahap selanjutnya akan salah juga.

- 1) Mengetahui tujuan dari website yang akan dibangun. Tujuan dari pembuatan website Polibatam Press adalah untuk menjadi media publikasi dan promosi produk-produk.
- 2) Menentukan pengguna website. Pengguna dari aplikasi ini nantinya adalah:
 - Anggota Polibatam Press (guru, dosen, dan masyarakat) yang ingin mencari informasi seputar Polibatam Press.
 - Staff website Polibatam Press yang bertugas mengelola data pengguna dan koleksi produk
- 3) Teknologi website yang akan digunakan dalam membangun website. Pada pembuatan website Polibatam Press ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*).
- 4) Ketahui siapa nantinya yang akan terlibat dalam mengisi isi konten website. Konten website akan dikelola oleh staff Polibatam Press.
- 5) Menentukan apa dan dimana informasi dari website berasal.

Sumber informasi website berasal dari Polibatam Press sendiri dan penulis yang ikut terlibat.

B. Website Analysis.

Analisis yang dibutuhkan yaitu dengan mengumpulkan informasi dari pengguna, menganalisa secara sistematis fungsi dari aplikasi yang akan di buat, data apa saja dan dari mana saja kemudian hasil apa yang ingin di dapatkan.



Gambar 2 Gambaran umum sistem

Penjelasan pada gambar:

- a) Pengguna
 - Telah login dapat mengakses informasi, melihat buku dan sinopsisnya, pengguna dapat mengunduh ebook karena telah terdaftar.
 - Belum login dapat mengakses informasi, melihat buku dan sinopsisnya, pengguna tidak dapat mengunduh ebook dan harus melakukan login atau create account terlebih dahulu.
- b) Staff mengupload konten dan ebook ke website yang akan ditampilkan kepada pengguna dan mengelola ebook.
- c) Database merupakan tempat penyimpanan data dan website akan menampilkan data yang tersimpan.

Analisis Kebutuhan Fungsional

- a) Pengguna dapat mendaftar.
- b) Pengguna dan Staff dapat login setelah terdaftar.
- c) Staff dapat mengelola (tambah, ubah, hapus, dan unduh) ebook.
- d) Pengguna yang telah login dapat mengunduh ebook.

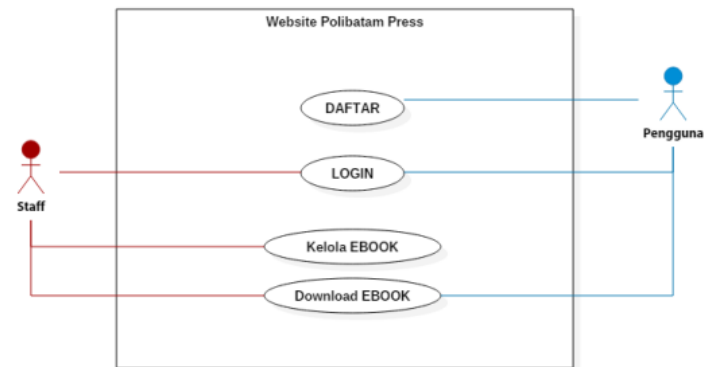
Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

- a) Website menampilkan logo.
- b) Website menampilkan tampilan dengan warna yang menarik.
- c) Website menampilkan alur prosedur dengan tampilan yang menarik.
- d) Website menampilkan beberapa gambar dengan bentuk slide.
- e) Website menggunakan font tulisan yang sesuai dengan konten

C. Website Design and Development.

Menyiapkan cetak biru dari website yang akan dibuat, dalam penelitian ini disiapkan berbagai representasi diagram dari objek logis dan fisik untuk di kembangkan selama tahap pembangunan. Objek utama termasuk model data, model proses dan model penyajian. Selanjutnya desain sistem di dokumentasikan.

1) Perancangan Sistem UML

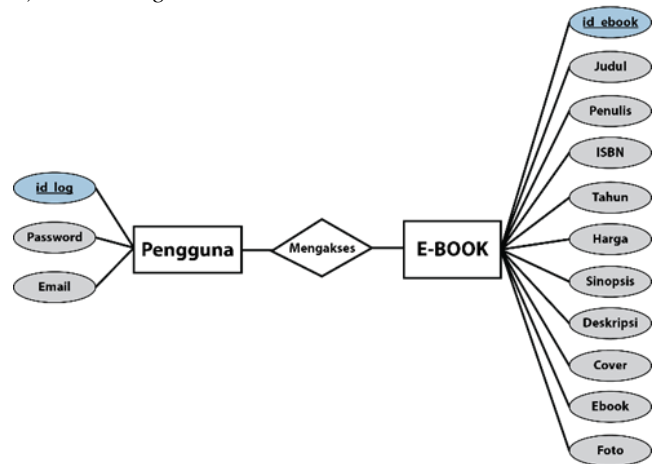


Gambar 3 Perancangan dengan UML

Penjelasan gambar 3 sebagai berikut:

- a) Pengguna dapat mendaftar (F01).
- b) Pengguna dan Staff dapat login setelah terdaftar (F02).
- c) Staff dapat mengelola ebook yaitu tambah ebook, ubah ebook, hapus ebook, dan unduh ebook) (F03).
- d) Pengguna yang telah login dapat mengunduh ebook (F04).

2) Perancangan Sistem ERD

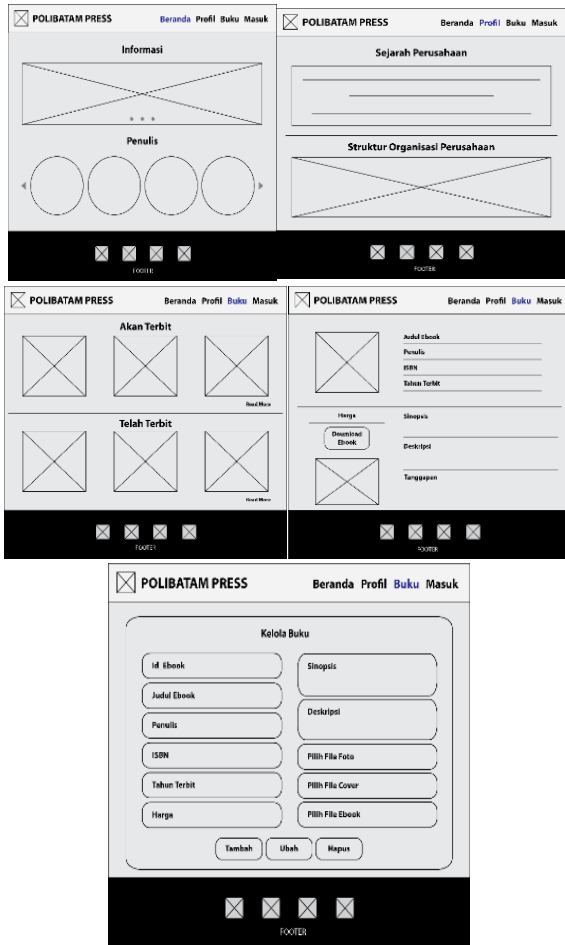


Gambar 4 Diagram ERD

Penjelasan gambar 4 sebagai berikut:

- a) Tabel Pengguna, dalam tabel ini data yang akan disimpan id_log (primary key) untuk menentukan hak akses pengguna website, password dan email untuk syarat masuk website.
- b) Tabel E-Book, berisi atribut yang digunakan untuk menyimpan data ebook seperti id_ebook (primary key), judul, penulis, ISBN, tahun, harga, sinopsis, deskripsi, foto, cover dan ebook yang nantinya akan ditampilkan

3) Perancangan Interface



Gambar 5 Interface website

D. Website Testing.

Dalam tahap ini di tunjukkan bagaimana hasil kerja dari seorang programmer apakah hasil website yang sudah dibuat seperti harapan dari pengguna mulai dari informasi yang dibutuhkan hingga performa yang di dapatkan dari website yang telah dibuat. Disini melibatkan perencanaan pengujian, membuat text data, mengeksekusi teks berjalan, pencocokan hasil teks dengan hasil yang diharapkan, menganalisa perbedaan, memperbaiki bug dan pengujian.

1) Pengujian dari pengembang

Pengujian dari pengembang dilakukan secara berkala, terus menerus untuk menguji fungsional dan non fungsional website saat dioperasikan. Pengujian kinerja website dilakukan dengan menggunakan tools GTmetrix yang menghasilkan data berupa page speed score, Yslow score, dan loaded time, yang diujikan pada halaman awal website dengan hasil page speed score sebesar 88% (Grade B) dan Yslow score sebesar 80% (Grade B) dengan loaded time sebesar 4,0 detik.

2) Pengujian dari Staff Polibatam Press

Pengujian dari staff Polibatam Press untuk menguji kesesuaian produk dengan analisis kebutuhan fungsional dari perancangan awal, karena yang nantinya akan menggunakan dan mengolah website tersebut adalah para staff atau karyawan yang bekerja di Polibatam Press.

TABEL II
VALIDASI PRODUK

Validasi Produk					
Validator: Khana Bitu Ningrum					
Institusi: Polibatam Press (Staff)					
No	Nama Activity	Activity	Data Uji	Target	Hasil
1.	Login	Mengisi semua field	Username: Adm Password : 12345	Dapat Masuk Ke Halaman Home	Berhasil masuk halaman home
2.	Login	Tidak mengisi password	Username Adm Password : -	Diminta Untuk Mengisi Password	Tetap berada di halaman login
3.	Daftar	Mengisi semua field	Email, Username Dan Password	Data Dapat Disimpan	User terdaftar di database
4.	Daftar	Tidak mengisi email	Email, Username Dan Password	Diminta Untuk Mengisi Email	Tetap berada di halaman daftar
5.	Buku	Memilih buku yang akan di lihat	Mengklik buku	Masuk ke Detail buku	User dapat melihat detail buku
6.	Detail Buku	Mendapatkan ebook	Email, Username, Password dan file ebook	Diminta login	Tetap berada di halaman detail buku
7.	Kelola Buku	Admin mengelola buku	Judul, nama penulis, ISBN, tahun terbit, sinopsis, foto penulis, harga dan deskripsi	Membah buku ke halaman buku	Buku tampil di halaman buku

3) Pelaksanaan Penelitian

Setelah dilakukannya pengujian website secara fungsionalnya, website dinyatakan telah cukup dapat digunakan masyarakat umum. Penelitian ini akan dilanjutkan dengan mengukur pemahaman pengguna tentang Polibatam Press melalui website dan usability testing untuk mengukur seberapa mudah pengguna menggunakan website tersebut.

Penelitian ini melibatkan 10 narasumber yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu yaitu, 5 narasumber internal kampus seperti ketua perusahaan, karyawan perusahaan, dan

beberapa penulis yang telah menerbitkan buku di perusahaan, dan 5 narasumber lain dari eksternal kampus seperti kalangan guru dan dosen di luar kampus. Untuk mendapatkan masalah yang terobservasi cukup lima wawancara [12]. Dengan menguji lima wawancara akan terlihat pola yang sama. Sehingga lebih mempermudah dalam mengambil analisis pada hasil wawancara. Penelitian ini juga melakukan dua analisis yang berbeda, yaitu analisis usability yang akan ditanyakan pada narasumber internal kampus dan analisis promosi yang akan ditanyakan dengan narasumber eksternal kampus. Aspek penting dalam analisis usability terdiri dari 5 aspek pertanyaan dan analisis promosi terdiri dari 5 aspek pertanyaan dapat dilihat pada tabel 1.

TABEL III
PERTANYAAN WAWANCARA

<i>Usability</i>			
No	Poin	Pengumpulan Data	Pertanyaan
1	<i>Learnability</i>	Wawancara	Apakah tulisan atau font yang digunakan untuk halaman Website tersebut mudah dan jelas bagi anda, mengapa?
2	<i>Efficiency</i>	Wawancara / Observasi	Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan atau merespon dengan cepat?
3	<i>Memorability</i>	Wawancara	Apakah warna dominan pada website ini?
4	<i>Errors</i>	Wawancara / Observasi	Apakah anda menemukan saat di klik menu tidak memberikan respon apapun?
5	<i>Satisfaction</i>	Wawancara	Menurut anda apakah informasi yang disajikan sudah lebih dari cukup? Atau perlu ada tambahan?
<i>Promosi</i>			
No	Poin	Pengumpulan Data	Pertanyaan
1	<i>Category Need</i>	Wawancara	Apakah anda paham Polibatam Press bergerak dibidang apa?
2	<i>Brand Awareness</i>	Wawancara	Apakah anda paham buku jenis apa yang diterbitkan Polibatam Press?
3	<i>Brand Attitude</i>	Wawancara	Apakah anda tertarik menerbitkan buku di Polibatam Press, mengapa?
4	<i>Brand Purchase Intention</i>	Wawancara	Apakah anda tertarik dengan desain cover buku di Polibatam Press?
5	<i>Purchase Facilitation</i>	Wawancara	Apakah ada perbedaan dari penawaran di Polibatam Press dengan penerbitan lainnya?

Setelah dilakukannya wawancara dapat disimpulkan dari tiap aspek penting usability setelah wawancara dengan internal kampus yaitu:

1) *Pengujian Learnability*

Pertanyaan: Apakah tulisan atau font yang digunakan untuk halaman website tersebut mudah dan jelas bagi anda, mengapa? Jawaban narasumber mengenai aspek learnability pada website memiliki pola yang sama, dan telah terpenuhi

dengan adanya tanggapan positif pengguna internal kampus yang merasa mudah dan jelas saat melihat font setelah menggunakan website tersebut.

2) *Pengujian Efficiency*

Pertanyaan: Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan atau merespon dengan cepat? Jawaban semua narasumber mengenai aspek efficiency pada website memiliki pola yang sama yaitu menu merespon dengan cepat dan tepat MS menanggapi respon time website bagus saat menggunakan website tersebut.

3) *Pengujian Memorability*

Pertanyaan: Apakah warna dominan pada website ini? Jawaban narasumber mengenai aspek memorability pada website memiliki pola yang sama dan telah terpenuhi dengan adanya pengguna yang merasa mudah mengingat warna yang terdapat pada website tersebut, seperti yang ditanggapi FN bahwa warna sudah sesuai dengan logo dan betah untuk lama-lama (penggunaan warna sudah tepat).

4) *Pengujian Errors*

Pertanyaan: Apakah anda menemukan saat di klik menu tidak memberikan respon apapun? Jawaban semua narasumber mengenai aspek errors pada website memiliki pola yang sama, semua menu pada website dapat berfungsi dengan baik, tidak menemukan kendala saat menggunakan website tersebut. Seperti tanggapan VK saat masuk website menunya merespon dengan cepat.

5) *Pengujian Satisfaction*

Pertanyaan: Menurut anda apakah informasi yang disajikan sudah lebih dari cukup? Atau perlu ada tambahan? Jawaban narasumber mengenai aspek satisfaction pada website yaitu merasa puas dan cukup mendapatkan informasi yang dibutuhkan saat menggunakan website tetapi ada masukan dan saran yang sama dari MS, VN, VK, dan FA bahwa diawal beranda menampilkan informasi alur penerbitan masih kurang lengkap.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap internal kampus dapat disimpulkan bahwa website telah memenuhi seluruh aspek pada usability, dari font yang terlihat jelas dibaca, menu yang merespon dengan cepat, memiliki warna dominan yang sesuai dengan identitas perusahaan, hingga informasi yang disajikan sudah cukup, namun terdapat kekurangan dalam menggambarkan identitas perusahaan tersebut ditampilkan awal. Kesimpulan dari tiap aspek penting promosi setelah wawancara eksternal kampus yaitu:

1) *Pengujian Category Need*

Pertanyaan: Apakah anda paham Polibatam Press bergerak dibidang apa? Jawaban narasumber mengenai aspek category need pada website memiliki pola yang sama, dan telah terpenuhi dengan adanya tanggapan pengguna yang langsung paham profil perusahaan penerbitan tergambar setelah melihat website tersebut. Tetapi SF menyatakan sudah paham tetapi tidak terlalu memberikan jawaban detail terkait pertanyaan.

2) *Pengujian Brand Awareness*

Pertanyaan: Apakah anda paham buku jenis apa yang diterbitkan Polibatam Press? Jawaban narasumber mengenai aspek brand awareness pada website memiliki pola yang sama, dan telah terpenuhi dengan adanya tanggapan semua pengguna yang paham jenis buku yang diterbitkan yaitu buku akademik atau pendidikan setelah melihat website tersebut. Tetapi SF menyatakan sudah paham tetapi tidak terlalu memberikan jawaban detail terkait pertanyaan.

3) *Pengujian Brand Attitude*

Pertanyaan: Apakah anda tertarik menerbitkan buku di Polibatam Press, mengapa? Jawaban narasumber mengenai aspek brand attitude pada website memiliki pola yang sama, dan telah terpenuhi dengan adanya tanggapan semua pengguna yang tertarik menerbitkan buku di perusahaan setelah melihat website tersebut. Seperti tanggapan SF dan AL mereka tertarik menerbitkan buku hanya saja belum memiliki buku yang ingin diterbitkan.

4) *Pengujian Brand Purchase Intention*

Pertanyaan: Apakah anda tertarik dengan desain cover buku di Polibatam Press? Jawaban narasumber mengenai aspek brand purchase intention pada website memiliki pola yang sama, dan telah terpenuhi dengan adanya tanggapan semua pengguna yang tertarik dengan desain cover buku yang diterbitkan perusahaan setelah melihat website tersebut. Seperti tanggapan SF desain covernya keren keren dek mantul beliau sangat terkesan dengan desain covernya yang menarik dan beberapa terlihat simple tapi cocok dan membuat orang tertarik melihat isinya.

5) *Pengujian Purchase Facilitation*

Pertanyaan: Apakah ada perbedaan dari penawaran di Polibatam Press dengan penerbitan lainnya? Jawaban narasumber mengenai aspek purchase facilitation pada website rata rata kurang tau banyak mengenai penerbitan buku sejauh ini, sehingga tidak dapat membandingkannya dengan penerbitan lain. Akan tetapi tanggapan NP yang pernah tau penerbitan lain berbeda, menurutnya Polibatam Press dapat mencetak buku dengan jumlah sedikit walaupun harganya jauh lebih mahal dibanding penerbitan lain yang memiliki minimal order.

6) *Pengujian Positioning*

Pertanyaan: Kesan apa yang anda temukan tentang Polibatam Press? Jawaban narasumber mengenai aspek positioning pada website memiliki pola yang sama yaitu sangat terkesan positif dengan desain cover buku yang telah diterbitkan perusahaan.

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang dapat disimpulkan dari aspek tujuan promosi adalah menurut narasumber eksternal kampus bahwa website telah memenuhi seluruh aspek pada promosi dengan kata lain website telah berhasil menjadi media promosi Polibatam Press dari informasi yang disajikan. Seperti ketertarikan menerbitkan buku di Polibatam Press, ketertarikan dengan desain cover bukunya, dan juga memiliki penawaran yang berbeda dengan penerbitan lainnya.

V. KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai rancang bangun dan analisis usability website badan usaha penerbit kampus dapat disimpulkan bahwa dari informasi yang disajikan pengguna merasa tertarik menerbitkan buku di perusahaan dan didalam website sudah terpenuhinya aspek usability yang baik, sehingga memudahkan pengguna saat pertama kali menggunakan website tersebut. Perancangan website dapat memenuhi aspek usability dan layak untuk digunakan karena telah dilakukan pengujian pada aspek usability dengan tanggapan positif dari pengguna internal kampus. Sedangkan untuk aspek pada promosi telah diuji kepada pihak eksternal kampus dan memperoleh hasil positif dengan tertariknya pengguna menerbitkan buku di perusahaan setelah melihat website

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Astriansa and G. G. Gumilar, "Perancangan sistem informasi Unit Pengelola Keuangan Dan Usaha (UPKu) program peningkatan keberdayaan masyarakat (PPKM) (studi kasus : UPKu Restu Desa Ngadirejo)," *Journal of Business Information System*, vol. 1, no. 01, pp. 21–28, 2016.
- [2] K. Ayuningtyas and N. Z. Janah, "Development and UI/UX Usability Analysis of Pinjemobil Web-Based Application Using User Satisfaction Model," 2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE), Batam, 2018, pp. 1-6, doi: 10.1109/INCAE.2018.8579391.
- [3] P. S. Hasugian, "Perancangan website sebagai media promosi Dan informasi," *JIPN*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [4] R. Kamatchi, J. Iyer, and S. Singh, "Software engineering: Web Development Life Cycle," *Int. J. Eng. Res. Technol.* (Ahmedabad), vol. 2, no. 3, 2013.
- [5] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- [6] D. H. Sutanto, "Pentingnya Promosi Guna Meningkatkan Minat Wisatawan Wisata Sejarah di Kota Lama Semarang," *J. pariwisata pesona*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [7] P. K. Wikono, "Pembuatan Web Official Game Perusahaan Float Indonesia Menggunakan Metode User Interface dan User Experience". Available: <https://repository.polibatam.ac.id/view?id=3919>.
- [8] Rambat, Lupiyoadi, & Hamdani, A. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Alih bahasa Agus Widyantoro. Cetakan Kedua. Jakarta: PT. INDEKS.
- [9] N. Z. Janah, Y. Rokhayati, D. E. Kurniawan, and M. F. Muvariz, "Electronic school books dissemination application for batam hinterland schools," *Adv. Sci. Lett.*, vol. 24, no. 12, pp. 9739–9744, 2018.
- [10] N. Meifilina, "Pemanfaatan Website Sebagai Media Publikasi Pembangunan Bagi Pemerintah Daerah (studi komparasi Pada pengelola website Pemerintah Kota dan Kabupaten Probolinggo)," University of Muhammadiyah Malang, 2012.
- [11] D. E. Kurniawan, A. Saputra, and P. Prasetyawan, "Perancangan Sistem Terintegrasi pada Aplikasi Siklus Akuntansi dengan Evaluasi Technology Acceptance Model (TAM)", *RESTI*, vol. 2, no. 1, pp. 315 - 321, Apr. 2018.
- [12] Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. Google Ventures.
- [13] S. Supardianto and A. Tampubolon, "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau", *JAIC*, vol. 4, no. 1, pp. 74-83, Jun. 2020