

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS *DESAIN USER INTERFACE WEBSITE* SMA
NEGERI 21 PALEMBANG DENGAN METODE
*HEURISTIC EVALUTION***



Diajukan Oleh:

**NEFA OCTARIA
021160119**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS *DESAIN USER INTERFACE WEBSITE* SMA
NEGERI 21 PALEMBANG DENGAN METODE
*HEURISTIC EVALUTION***



Diajukan Oleh:

**NEFA OCTARIA
021160119**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : NEFA OCTARIA
NOMOR POKOK : 021160119
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : *ANALISIS DESAIN USER
INTERFACE WEBSITE SMA NEGERI
21 PALEMBANG DENGAN METODE
HEURISTIC EVALUTION*

Tanggal : 27 Januari 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0207028501

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : NEFA OCTARIA
NOMOR POKOK : 021160119
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : *ANALISIS DESAIN USER
INTERFACE WEBSITE SMA NEGERI
21 PALEMBANG DENGAN METODE
HEURISTIC EVALUTION*

Tanggal : 11 Februari 2021

Tanggal : 11 Februari 2021

Penguji 1

Penguji 2

Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom

Mardiana, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0220079201

NIDN : 0216049001

Menyetujui,

Ketua

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ❖ *Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. – (Q.S Al-Zalزالah: 7)*

- ❖ *“Education’s purpose is to replace an empty mind with an open one”*

Kupersembahkan kepada :

- ♥ *Allah SWT*
- ♥ *Kedua orang tua (Ayah dan Ibu) serta adik*
- ♥ *Suami tercinta dan Anak tercinta*
- ♥ *Dosen Pembimbing Ibu Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom*
- ♥ *Ketua Program Studi SI Sistem Informasi Bapak Andri Saputra, S.Kom. M.Kom*
- ♥ *Para Dosen PalComTech*
- ♥ *Teman – teman ISC’19*
- ♥ *SDN 35 Banyuasin III*
- ♥ *SMA Negeri 21 Palembang*

KATA PENGANTAR

Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang sedemikian cepatnya sehingga memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap kegiatan. Oleh sebab itu sudah selayaknya apabila sebuah *website* dilakukan analisis agar mengetahui apakah *website* tersebut berfungsi sebagaimana mestinya.

Bagi sebuah sekolah negeri yang baru berdiri otomatis memberikan suatu pelajaran yang sangat berharga dimana mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan mutunya agar dapat disejajarkan dengan sekolah - sekolah lainnya baik negeri maupun swasta yang mungkin sudah mempunyai standar mutu *website* yang lebih baik. Sedangkan yang telah memiliki standar mutu yang baik, mereka berusaha untuk mempertahankan ataupun meningkatkan standar yang telah dicapai.

Kenyataan di atas merupakan salah satu faktor yang mendorong penulis untuk menganalisis kualitas *Website* SMA Negeri 3 Banyuasin III dengan Metode *Heuristic Evaluation*

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan Skripsi ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Ketua 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom., kepada kedua orang tua penulis yang tercinta, kepada saudara saudari penulis terkasih, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 11 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.1.1 Manfaat Bagi Peneliti	5
1.1.2 Manfaat Bagi Akademik	5
1.1.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian	5
1.6 Sistematis Penulisan	6
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH	
2.1 Profil Sekolah	8
2.1.1 Sejarah Sekolah.....	8

2.1.2	Visi dan Misi SMA Negeri 21 Palembang.....	9
2.1.2.1	Visi.....	9
2.1.2.2	Misi.....	9
2.1.3	Struktur Organisasi.....	10
2.1.4	Tugas dan Wewenang.....	11

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1	Teori Pendukung.....	16
3.1.1	<i>Website</i>	16
3.1.2	<i>User Interface</i>	17
3.1.3	<i>Usability</i>	17
3.1.4	<i>Heuristic Evaluation</i>	18
3.2	Hasil Penelitian Terdahulu.....	20
3.3	Alur Penelitian.....	28

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
4.1.1	Lokasi.....	30
4.1.2	<i>Website</i> SMA Negeri 21 Palembang.....	30
4.1.3	Waktu Penelitian.....	35
4.2	Teknik Pengumpulan Data.....	35
4.2.1	Wawancara.....	35
4.2.2	Kuesioner.....	36
4.2.3	Observasi.....	40
4.2.4	Studi Pustaka.....	40

4.3	Teknik Penarikan Sampel.....	41
4.3.1	Populasi.....	41
4.3.2	Sampel.....	41
4.4	Variabel Penelitian.....	44
4.5	Instrumen Penelitian.....	46
4.6	Skala Likert.....	47
4.7	Uji Instrumen.....	47
4.7.1	Uji Validitas.....	47
4.7.2	Uji Reliabilitas.....	48
4.7.3	Uji Normalitas.....	48
4.7.4	Uji Linearitas.....	48
4.7.5	Regresi Linear Berganda.....	49
4.7.6	Uji Simultan (Uji F).....	50
4.7.7	Uji Parsial (Uji T).....	51

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Hasil Responden	52
5.1.1	Responden.....	52
5.1.2	Deskripsi Responden	53
5.1.3	Analisis Data penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner	56
6.1	Pembahasan.....	63
6.1.1	Uji Validitas.....	63
6.1.2	Uji Reliabilitas.....	67
6.1.3	Interprestasi hasil pengukuran kualitas.....	69

6.1.4 Uji Normalitas	74
6.1.5 Uji Linearitas.....	75
6.1.6 Uji Regresi Linear Berganda.....	81
6.1.6.1 Uji F Simultan.....	82
6.1.6.2 Uji T Parsial.....	83

BAB VI PENUTUP

7.1 Kesimpulan	87
7.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKAxvi

HALAMAN LAMPIRAN xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Awal Website SMA Negeri 21 Palembang	2
Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 21 Palembang	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian	28
Gambar 4.1 Halaman Beranda	30
Gambar 4.2 Halaman Profil	31
Gambar 4.3 Halaman Visi dan Misi	31
Gambar 4.4 Halaman Kategori	32
Gambar 4.5 Halaman Direktori	32
Gambar 4.6 Halaman Pendaftaran Alumni	33
Gambar 4.7 Halaman Galeri	33
Gambar 4.8 Halaman Hubungi Kami	34
Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Responden	53
Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	54
Gambar 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Usia	55
Gambar 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan	56
Gambar 6.1 Grafik Interpretasi Item Pernyataan Kuesioner	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu	20
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	35
Tabel 4.2 Kuesioner	36
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Sampel Menurut Strata	44
Tabel 4.4 Variabel dan Indikator dalam Penelitian	44
Tabel 4.5 Pilihan Jawaban Skala Likert	47
Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden	52
Tabel 5.2 Proporsi Responden	54
Tabel 5.3 Distribusi Jawaban Responden	57
Tabel 6.1 r Hitung dan t Tabel	64
Tabel 6.2 Rangkuman Uji Validitas	65
Tabel 6.3 Keterangan Hasil Uji Realibilitas	67
Tabel 6.4 Rangkuman Uji Realibilitas	67
Tabel 6.5 Interpretasi Hasil Kuesioner	69
Tabel 6.6 Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 6.7 Hasil Uji Linearitas X1*U	75
Tabel 6.8 Hasil Uji Linearitas X2*U	76
Tabel 6.9 Hasil Uji Linearitas X3*U	76
Tabel 6.10 Hasil Uji Linearitas X4*U	77
Tabel 6.11 Hasil Uji Linearitas X5*U	78
Tabel 6.12 Hasil Uji Linearitas X6*U	78
Tabel 6.13 Hasil Uji Linearitas X7*U	79

Tabel 6.14 Hasil Uji Linearitas X_8*U	79
Tabel 6.15 Hasil Uji Linearitas X_9*U	80
Tabel 6.16 Hasil Uji Linearitas $X_{10}*U$	81
Tabel 6.17 Hasil Uji F Simultan	82
Tabel 6.18 Hasil Uji T Parsial	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Surat Pernyataan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Revisi Ujian Kompre (*Fotocopy*)

ABSTRACT

NEFA OCTARIA. Analysis of Website User Interface Design at SMA Negeri 21 Palembang with the Heuristic Evaluation Method.

SMA Negeri 21 Palembang is one of the senior high school level public schools in Palembang. Who use the website as a medium for disseminating information. SMA Negeri 21 Palembang has never done a user interface design analysis on a website. The author conducted an analysis with the aim of measuring the user interface which would later be used as a development recommendation on the SMA Negeri 21 Palembang website. The author uses the Heuristic Evaluation method from Jacob Nielsen which contains 10 variables, namely: Visibility Of System Status, Match Between Systems and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation. The analysis technique uses multiple linear regression.

Based on the results of the study, there are several statement indicators which are stated to be sufficient seen from the interpretation scale with a percentage of 40% - 60%. So that in this study it is expected to focus more on the error rate, navigation to help on each page and the help menu. From this analysis, it is hoped that it can become a reference or benchmark for website developers and managers to improve the quality of the website of SMA Negeri 21 Palembang.

Keywords: user interface, website, Heuristic Evaluation

ABSTRAK

NEFA OCTARIA. Analisis *Desain User Interface Website* SMA Negeri 21 Palembang Dengan Metode *Heuristic Evaluation*.

SMA Negeri 21 Palembang merupakan salah satu sekolah negeri tingkat menengah atas yang ada di Kota Palembang. Yang memanfaatkan *website* sebagai media penyebaran informasinya. SMA Negeri 21 Palembang belum pernah melakukan analisis *desain user interface* terhadap *website*. Penulis melakukan analisis dengan tujuan untuk mengukur *user interface* yang akan nantinya akan dijadikan rekomendasi pengembangan pada *website* SMA Negeri 21 Palembang. Penulis menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dari *Jacob Nielsen* yang terdapat 10 variabel yaitu : *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation*. Teknik analisis menggunakan *regresi linear berganda*.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdapat beberapa indikator pernyataan yang dinyatakan cukup dilihat dari skala interpretasi dengan persentase 40% - 60%. Sehingga dalam penelitian ini diharapkan lebih fokus pada tingkat error, navigasi untuk membantu pada setiap halaman serta menu bantuan atau help. Dari analisis ini diharapkan bisa menjadi referensi atau tolak ukur bagi pihak pengembang dan pengelola *website* untuk meningkatkan kualitas *website* SMA Negeri 21 Palembang.

Kata Kunci : *user interface, website, Heuristic Evaluation*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat dan mudah diakses sehingga informasi tersebar luas dalam berbagai media cetak maupun digital, salah satunya dalam bidang akademik. Teknologi diciptakan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan seseorang. Dalam pemanfaatan teknologi, internet adalah salah satu media berbagi informasi dan data yang tidak terikat waktu, jarak dan tempat bagi masyarakat luas. Selain fungsional utama internet sebagai media pertukaran data, internet juga berperan besar dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat karena dapat meminimalisir biaya dan akses bebas. (Pamungkas & Dkk, 2019).

Salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi informasi adalah SMA Negeri 21 Palembang. SMA Negeri 21 Palembang merupakan Sekolah Menengah Atas yang mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan didukung dengan berdirinya gedung – gedung dan kelas baru sehingga mampu dan siap bersaing dengan Sekolah Menengah Atas lainnya dalam hal pemberian layanan kepada siswa – siswi melalui media internet yakni *website*. Hal ini terbukti dengan adanya *website* dengan alamat <https://sman21palembang.sch.id> untuk menginformasikan tentang kegiatan – kegiatan sekolah kepada siswa dan guru SMA Negeri 21 Palembang.



Gambar 1.1 Tampilan Awal *Website* SMA Negeri 21 Palembang

SMA Negeri 21 Palembang berdiri tahun 2006 dengan menerima siswa sebanyak 70 siswa dalam 2 lokal kelas IPA dan IPS, dengan kepala sekolah pertama ialah ibu Hj. Ernistahir, S.Pd dan Wakil Kurikulumnya bapak Apro Subiaksa, S.Pd. Jadi, sekolah ini sudah berdiri selama 14 tahun dengan sebelas kali meluluskan siswa – siswinya. SMA Negeri 21 Palembang beralamat di Jalan M. Yusuf H Senen Talang Betutu Kecamatan Sukarami, Palembang.

Dengan memanfaatkan *website* SMA Negeri 21 Palembang sebagai media informasi dan dapat menjadi pelengkap untuk setiap peserta didik sehingga memberikan kemudahan dalam informasi. Mengingat *website* sistem informasi akademik ini masih baru di *upgrade* maka perlu dilakukan penelitian tentang *user interface* kenyamanan dan kemudahan terhadap penggunaan *website* Sistem Informasi Akademik SMA Negeri 21 Palembang. Dalam memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna

menjadikan salah satu faktor keberhasilan bagi setiap pengembangan informasi dalam suatu Instansi Pendidikan. *User interface* yang baik akan mendorong semangat belajar bagi pengguna website sehingga menciptakan kemudahan dan kenyamanan yang diharapkan.

Untuk menganalisis terhadap desain *user interface* tersebut peneliti menggunakan salah satu metode analisis yaitu *Heuristic Evaluation* dengan pengukuran menggunakan SPSS 2.3. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan atas kekurangan atau kelemahan *website* SMA Negeri 21 Palembang. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Desain User Interface Website SMA Negeri 21 Palembang Dengan Metode Heuristic Evaluation**”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis ambil adalah bagaimana menganalisa *user interface website* SMA Negeri 21 Palembang berdasarkan metode *heuristic evaluation* ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini meliputi :

- a) Objek penelitian hanya pada *website* SMA Negeri 21 Palembang.
- b) Metode *heuristic evaluation* menggunakan 10 variabel yaitu *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use,*

Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation.

- c) Skala pengukuran kuesioner menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
- d) Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna *website* SMA Negeri 21 Palembang, dimana populasi *website* tersebut berjumlah 1067 orang yang terdiri dari kepala sekolah 1, jumlah guru 60 orang, *staff* 11 orang dan jumlah siswa sebanyak 995 orang. Setelah dilakukan perhitungan maka jumlah sampel sebanyak 291 orang, terdiri dari kepala sekolah sebanyak 1 orang, guru sebanyak 16 orang, *staff* sebanyak 3 orang dan siswa sebanyak 271 orang.
- e) Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Disproportionate Stratified Random Sampling* dengan perhitungan sampel rata – rata bertingkat dimana semua anggota populasi dijadikan sampel dengan presisi yang digunakan 5%.
- f) Metode analisis data menggunakan metode uji validitas dan realibilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas), uji hipotesis (simultan dan parsial).
- g) Aplikasi yang akan digunakan untuk pengeolahan data pada penelitian ini adalah SPSS Versi 2.3.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi mengenai kepuasan pengguna *website* SMA Negeri 21 Palembang berdasarkan permasalahan yang dihadapi antara lain :

- a) Untuk menganalisa *user interface website* SMA Negeri 21 Palembang berdasarkan metode *heuristik evaluation*.
- b) Memberikan rekomendasi atas kekurangan dan kelemahan *website* SMA Negeri 21 Palembang untuk tetap menggunakan *website* berdasarkan keunggulannya.

1.4.1. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penulisan skripsi ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengukuran dan analisa *user interface website* SMA Negeri 21 Palembang berdasarkan metode *heuristic evaluation*.

1.4.2. Manfaat Bagi Akademik

- a) Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan skripsi, khususnya mahasiswa STMIK PalcomTech yang terkait dengan penelitian terhadap jaminan kualitas perangkat lunak.
- b) Diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca.

1.4.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, Kepala Sekolah SMA Negeri 21 Palembang dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan *website* sehingga hasil dari analisis dapat dijadikan tolak ukur untuk mengembangkan dan memperbarui *website*.

1.5. Sistematis Penulisan

Guna memahami lebih jelas isi laporan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika penulisan. Laporan ini terdiri dari kelompok materi yang dibagi menjadi beberapa sub bab, yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum sekolah mulai dari sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, dan tugas serta wewenang.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dapat memperkuat asumsi dalam penulisan laporan yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal *online* yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga membahas tentang

hasil penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, serta pembahasan tentang alur penelitian penulis.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, skala pengukuran, dan uji instrumen.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan tentang saran dan kesimpulan yang berkaitan dengan pengukuran *user interface* berdasarkan hasil yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM SEKOLAH

2.1. Profil Sekolah

Adapun profil sekolah dari SMA Negeri 21 Palembang sebagai berikut :

2.1.1. Sejarah Sekolah

SMA Negeri (SMAN) 21 Palembang atau SMANDASPA dan sekarang menjadi SMANDATUPA merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia. Sama seperti SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 21 Palembang ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMA Negeri 21 Palembang di buka oleh pemerintah kota Palembang pada tahun 2006.

SMA Negeri 21 Palembang berdiri tahun 2006 dengan pertama menerima siswa sebanyak 70 Siswa dalam 2 Lokal kelas IPA dan IPS, dengan kepala sekolah pertama ialah Hj. Ernistahir S.Pd dan Wakil Kurikulum nya Apro Subiaksa S.Pd, dari situlah sekolah ini berkembang sampai sekarang. Jadi, usia sekolah ini sudah berdiri selama 14 tahun dengan sebelas kali meluluskan siswa. SMA Negeri 21 Palembang beralamat di JL. M Yusuf H Senen Talang Betutu Kec Sukarami, Palembang. SMAN 21 PLG sudah

berganti kepala sekolah sebanyak 6 Kali pergantian Kepala Sekolah, Kepsek yang pertama adalah Hj. Ernistahir S.Pd, kedua Dra. Hj. Rosdiana M.Si, ketiga Hj. Nurmamancik S.Pd M.Si, keempat Dr. Suhuri M.Pd, Kelima Drs. Joko Edi Purwanto M.Si, Keenam Zulkarnain M.Pd dan yang sekarang adalah HJ ALMA SUNDARI S.PD M.SI. Pada saat tahun 2006 atau tahun pertama nya sekolah ini, terdapat Ekskul Paskibra, PMR, Rohis, dan Pramuka. SMA Negeri 21 Palembang mempunyai satu lagu kebanggaan yang wajib di hapal dan diketahui oleh seluruh Siswa/i yaitu Lagu Mars SMA N 21 Palembang .

2.1.2. Visi dan Misi SMA Negeri 21 Palembang

SMA Negeri 21 Palembang memiliki visi dan misi sebagai berikut:

2.1.2.1. Visi

Teguh dalam iman dan taqwa, unggul dalam mutu, prestasi dalam kreasi, serta berbudaya ramah lingkungan.

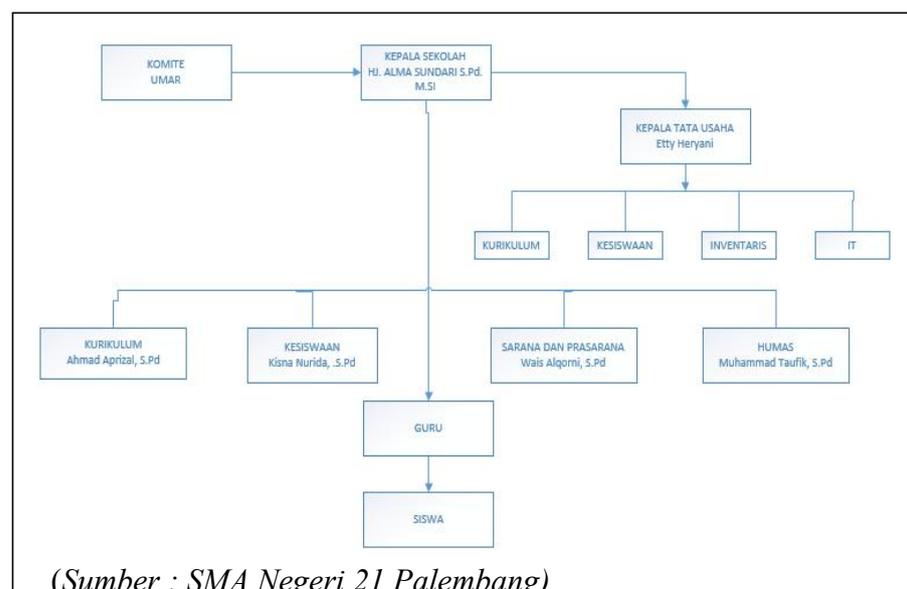
2.1.2.2. Misi

1. Meningkatkan pembinaan pengalaman nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Melaksanakan “PAIKEM” (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dalam kegiatan pembelajaran.

3. Menumbuh kembangkan sumber daya manusia melalui kewirausahaan dan IPTEK serta mampu bersaing di Era Milenial. Menumbuh kembangkan budaya kreasi dan bermental juara.
4. Menumbuhkan sikap peduli dan sadar lingkungan.
5. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, asri dan menyenangkan.

2.1.3. Struktur Organisasi

Secara umum struktur organisasi SMA Negeri 21 Palembang yang telah ditetapkan sesuai dengan bidang kerja yang menjadi tugas dan fungsi pokok pada SMA Negeri 21 Palembang. Struktur organisasi SMA Negeri 21 Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi SMA Negeri 21 Palembang

2.1.4 Tugas dan Wewenang

Berikut merupakan penjelasan tugas dan wewenang dari struktur organisasi SMA Negeri 21 Palembang :

1) Kepala Sekolah

Adapun tugas dan wewenang Kepala Sekolah :

- a) Menyusun program kerja sekolah
- b) Mengawasi proses belajar mengajar, pelaksanaan dan penilaian terhadap proses dan hasil belajar serta bimbingan dan konseling (BK)
- c) Sebagai pembina kesiswaan.
- d) Pelaksanaan bimbingan dan penilaian bagi para guru serta tenaga kependidikan lainnya.
- e) Penyelenggaraan administrasi sekolah yaitu meliputi administrasi ketenagaan, keuangan, kesiswaan, perlengkapan dan kurikulum.
- f) Pelaksanaan hubungan sekolah dengan lingkungan sekitar dan atau masyarakat.

2) Komite

Adapun tugas dan wewenang Komite :

- a) Menyusun AD dan ART komite sekolah.
- b) Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.

- c) Melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- d) Memberikan masukan, pertimbangan dan rekomendasi kepada sekolah mengenai : Program sekolah, RABPS, Kriteria kinerja sekolah kriteria tenaga kependidikan, kriteria fasilitas pendidikan dan hal lain yang terkait dengan pendidikan.
- e) Mendorong orang tua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.

3) Kepala Tata Usaha

Adapun tugas dan wewenang Kepala Tata Usaha :

- a) Menyusun program kerja tata usaha sekolah.
- b) Mengelola keuangan sekolah.
- c) Mengurus administrasi ketenagaan dan siswa.
- d) Pembinaan dan pengembangan karir para pegawai tata usaha sekolah.
- e) Mengkoordinasikan dan melaksanakan 7K.
- f) Menyusun laporan.

4) Kurikulum

Adapun tugas dan wewenang bagian Kurikulum :

- a) Menyusun program pengajaran.
- b) Menyusun kalender pendidikan.

- c) Menyusun surat ketentuan pembagian tugas.
- d) Menyusun jadwal pelajaran.
- e) Menyusun program dan jadwal pelaksanaan ujian semester, ujian akhir sekolah.
- f) Menyusun kriteria kenaikan kelas.
- g) Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan satuan pelajaran dan menyusun laporan pelaksanaan pelajaran secara berkala.

5) Kesiswaan

Adapun tugas dan wewenang bagian Kesiswaan :

- a) Perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler.
- b) Pengadaan pengarah dan pembina kegiatan OSIS.
- c) Penginventarisasian absensi dan pelanggaran – pelanggaran.
- d) Pembina sekaligus pelaksana kegiatan 5-K.
- e) Penilaian terhadap semua siswa yang mewakili sekolah terhadap kegiatan diluar sekolah.
- f) Perencanaan kegiatan setelah siswa lulus.

6) Sarana dan Prasarana

Adapun tugas dan wewenang bagian Sarana dan Prasarana :

- a) Menyusun program pengadaan sarana dan prasarana.
- b) Mengkoordinasikan penggunaan sarana prasarana.
- c) Pengelolaan pembiayaan alat-alat pengajaran.
- d) Mengelola perawatan dan perbaikan sarana prasarana.

- e) Bertanggung jawab terhadap kelengkapan data sekolah keseluruhan.
- f) Melaksanakan pembukuan sarana dan prasarana

7) **Humas**

Adapun tugas dan wewenang bagian Humas :

- a) Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan dewan sekolah.
- b) Membina hubungan antara sekolah dengan wali murid.
- c) Membina pengembangan antar sekolah dengan lembaga pemerintah, dunia usaha, dan lembaga sosial lainnya.
- d) Membuat dan menyusun program semua kebutuhan sekolah.
- e) Koordinasi dengan semua staf untuk kelancaran kegiatan sekolah.
- f) Menciptakan hubungan yang kondusif diantara warga sekolah.
- g) Melakukan koordinasi dengan semua staf.
- h) Menyusun program kegiatan bakti sosial, karya wisata, dan pameran hasil pendidikan.
- i) Mewakili Kepala Sekolah apabila berhalangan untuk menghadiri rapat masalah-masalah yang bersifat umum.

8) **Inventaris**

Adapun tugas dan wewenang Inventaris :

- a) Mencatat semua alat / barang yang masuk.
- b) Mencatat alat laboratorium yang telah masuk.

- c) Mencatat alat peraga olahraga.
- d) Pengadaan sarana dan prasarana olahraga.
- e) Penyusunan aturan anggaran sekolah.

9) Guru

Adapun tugas dan wewenang Guru :

- a) Melaksanakan segala hal kegiatan pembelajaran.
- b) Melaksanakan kegiatan Penilaian Proses Belajar, Ulangan (Harian, Umum, dan Akhir).
- c) Melaksanakan penilaian dan analisis hasil ulangan harian.
- d) Melaksanakan program perbaikan dan pengayaan.
- e) Mengisi daftar nilai siswa.
- f) Membuat catatan tentang kemajuan dari hasil belajar.
- g) Mengisi daftar hadir siswa sebelum memulai pelajaran.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

Adapun teori-teori yang mendukung dalam menyusun laporan skripsi ini, sebagai berikut :

3.1.1. *Website*

Website atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman video, *audio*, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser*, seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, atau yang lainnya, sedangkan *internet* adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada *website*. (Abdulloh, 2016:1).

Website adalah informasi yang dapat diakses melalui *internet* dimana dokumen-dokumen *hypermedia* (*file-file* komputer) disimpan dan kemudian diambil dengan cara-cara yang menggunakan metode penentuan alamat yang unik. *Website* juga disebut WWW atau *World Wide Website*. *Website* pada umumnya digunakan untuk melakukan penyimpanan, menampilkan informasi yang penting dan berkaitan dengan organisasi atau perusahaan dengan menggunakan arsitektur klien/server. *Website* berisi perpaduan antara teks, suara,

hypermedia, grafis. *Website* dapat mempermudah melakukan hubungan yang sumbernya dalam jarak jauh dan *website* menggunakan antarmuka grafis untuk pengguna agar mempermudah penampilannya. (McLeod dan Schell, 2008 hal. 78 dalam Desi, dkk, 2018:4).

3.1.2. *User Interface*

User interface merupakan suatu komponen penting dalam perancangan sistem informasi yang melibatkan interaksi *user* untuk menghasilkan proses *input* serta *output*. *User interface* arti dalam bahasa Indonesia yaitu sebuah antarmuka aplikasi. *User interface* yang bagus adalah *user interface* yang dapat menyatukan sebuah interaksi *user* dengan penyedia informasi. Suatu aplikasi yang *design interface* nya menarik dan *user friendly* akan lebih mudah digunakan dan dimengerti oleh *user*. *Design interface* berhubungan dengan tampilan layar pengguna, karena *design* yang baik adalah poin penting untuk membuat *user* tertarik mencoba dan menggunakan aplikasi tersebut. Sebelum aplikasi diluncurkan perancangan *user interface* harus dibuat dengan konsep bagus dan sesuai kebutuhan *user*. Jika dalam perancangan tidak matang akan beresiko aplikasi bisa gagal setelah diluncurkan (Ayu, dkk, 2020:92).

3.1.3. *Usability*

Usability berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna

dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberikan manfaat dan kepuasan bagi pengguna. (krisnayani, dkk, 2016:4).

Definisi *usability* yaitu mengetahui tingkat nilai keberhasilan dalam pengembangan suatu bentuk produk yang dapat digunakan *user* untuk mencapai target sesuai diinginkan seperti aspek efektivitas, aspek efisiensi dan mencapai kepuasan *user* dalam hal tertentu. *Usability* digunakan untuk melakukan pengukuran tingkat kegunaan *interface* dari sebuah website maupun aplikasi mobil. Meningkatkan kualitas *interface* dapat diketahui dengan pengujian *usability*. (ISO 9241:11 (1998) dalam ayu,dkk, 2020:92).

3.1.4. *Heuristic Evaluation*

Pengujian *usability website* SMA Negeri 21 Palembang dengan metode *Heuristic Evaluation* dilakukan untuk evaluasi *design interface* dari website SMA Negeri 21 Palembang. Pengujian ini dilakukan berdasarkan 10 aspek menurut Nielsen (1994).

- 1) *Visibility of system status* yaitu suatu sistem dapat memberi tahu pengguna terhadap situasi yang sedang terjadi dari *feed back* yang diberikan.
- 2) *Match between system and the real world* yaitu suatu sistem perlu menggunakan konsep dan bahasa yang dengan mudah dimengerti oleh *user*.

- 3) *User control and freedom* yaitu pencegahan kesalahan yang mungkin dilakukan oleh *user*, dan sistem perlu membuat menu untuk *undo* atau *redo*.
- 4) *Consistency and standard* yaitu konsistensi antarmuka pada sistem sesuai standar.
- 5) *Error prevention* yaitu penanggulangan kesalahan yang dapat terjadi.
- 6) *Recognition rather than recall* yaitu komponen pada sistem yang dibuat mudah supaya *user* tidak perlu mengingat-ingat proses berikutnya.
- 7) *Flexibility and efficiency of use* yaitu suatu sistem yang bersifat efisien serta fleksibel membuat *user* cepat dalam melakukan tugas.
- 8) *Aesthetic and minimalist design* yaitu *desain* yang *aesthetic* tidak mengganggu pengguna dalam menggunakan suatu sistem.
- 9) *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* yaitu pesan error dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada *user*.
- 10) *Help and documentation* yaitu menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi untuk membantu *user* dalam menggunakan sistem.

Pengujian *usability* dilakukan dengan membuat kuesioner beberapa pertanyaan yang terkait dengan tampilan website SMA Negeri 21 Palembang disesuaikan dengan 10 aspek *heuristic*

evaluation. Kemudian dilakukan pengujian kepada responden yang terlibat seperti pengguna awam yaitu responden yang belum pernah menggunakan aplikasi, pengguna biasa yaitu responden yang pernah menggunakan aplikasi dan pengguna administrator yaitu responden admin yang mengelolah *dashboard website* SMA Negeri 21 Palembang. Setelah pengujian *usability* selesai dilakukan tahapan selanjutnya merekap kuesioner berdasarkan perhitungan *metode heuristic evaluation*.

3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian penelitian sekaligus peneliti dapat menunjukkan perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam tabel 3.1 :

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	D Pangastuti, M.Haviz, M. Son M	Analisis Usability Website Universitas Tridinanti Palembang Menggunakan Metode Website Usability Evalution Tool	1. Terdapat hubungan dan pengaruh baik secara simultan maupun parsial antara variabel <i>independent</i> dan variabel <i>dependent</i> . Pada hubungan variabel secara parsial terlihat hubungan yang sangat kuat positif yaitu terjadi hubungan yang searah antara variabel independent (X) dengan variabel dependent (Y) sehingga bila nilai variabel independent (X) naik maka level <i>usability</i> (Y)

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>akan naik sangat signifikan. Dengan persamaan regresi linier berganda $0,010 + 0,104x_1 + 0,100x_3 + 0,100x_4$.</p> <p>2. Level <i>usability</i> pada <i>website</i> Universitas Tridinanti Palembang berada pada level <i>good</i> dengan poin <i>usability</i> 0,76. Seluruh kategori <i>usability</i> berada pada level <i>good</i>. Level <i>usability</i> pada kategori <i>Content, Organization, and Readability</i> menjadi kategori dengan poin <i>usability</i> tertinggi yaitu 0,78. Sedangkan, level <i>usability</i> terendah berada pada kategori <i>Navigation and links</i>.</p>
2	Irsalina, Khairina, Suprpto, Niken Hendrakusuma Wardani	Analisis Usability Pada Website Jawa Timur Park Group	<p>Hasil analisis dengan <i>heuristic evaluation</i> yang didapatkan dari 2 tahap yang telah dilakukan, diantaranya :</p> <p>a) Kategori permasalahan pada prinsip <i>heuristic evaluation</i> yang paling banyak ditemukan pada evaluasi tahap 1 dan evaluasi tahap 2 adalah pada prinsi H8 – <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> (kategori permasalahan pada desain tampilan dan isi informasi yang ditampilkan pada <i>website</i>).</p> <p>Pada evaluasi tahap 1 menemukan 34 masalah</p>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>usability terdiri dari permasalahan dengan tingkat perbaikan prioritas tinggi (mayor) pada 6 heuristik yaitu</p> <p>b) H1, H2, H3, H6, H7, H8, tingkat perbaikan prioritas rendah (minor) pada 4 heuristik yaitu H4, H5, H10, dan tidak ditemukan masalah usability pada H9.</p> <p>Pada evaluasi tahap 2 menemukan 17 masalah usability terdiri dari permasalahan dengan tingkat perbaikan prioritas tinggi (mayor) pada 2 heuristik yaitu H3, H6, tingkat perbaikan prioritas rendah (minor) pada 3 heuristik yaitu H4, H7, H8, Dan tidak ditemukan masalah usability pada H1, H2, H5, H9, H10.</p>
3	I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani, I Putu Agung Bayupati, I Made Suwija Putra	Analisis Usability Aplikasi iBandung Menggunakan Heuristic Evaluation Method	<p>Hasil pengujian pertama dengan metode Heuristic Evaluation berdasarkan responden pengguna awam mendapatkan nilai rata-rata severity rating pada skala 2 yang berarti perbaikan prioritas rendah tetapi perbaikan tetap dilakukan. Responden pengguna biasa mendapatkan hasil skala 1 cosmetic problem perbaikan dapat dilakukan jika waktu proyek masih tersedia. Responden pengguna administrator</p>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>mendapat hasil skala 1 cosmetic problem perbaikan dapat dilakukan jika waktu proyek masih tersedia. Beberapa perbaikan design interface yang perlu dilakukan yaitu pada aspek yang memiliki nilai severity rating skala 2 pada hasil pengujian pengguna awam yaitu pada aspek H1 Visibility Of System Status, H2 Match Between System And The Real World, H4 Consistency And Standard, H5 Error Prevention. Pengujian kedua setelah perbaikan tampilan dengan metode heuristic evaluation responden pengguna awam mendapat severity rating skala 1. Responden pengguna biasa mendapat severity rating skala Responden Administrator mendapat severity rating 0. Perbandingan nilai yang didapat dari pengujian pertama dan kedua yaitu mendapatkan perubahan nilai severity rating yang lebih baik pada pengujian kedua.</p>
4	Siti Vika Ngainul F, Oktalia Juwita, Tio Dharmawan	Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Heuristic Evaluation	Pada penelitian ini evaluasi dilakukan menggunakan metode Heuristic Evaluation dengan Severity Ratings yang digunakan untuk menentukan perbaikan sebuah sistem sesuai

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>dengan prioritas masalah yang ditemukan. Dari hasil penerapan metode Heuristic Evaluation dengan 10 prinsip yang telah digunakan dalam penelitian ini, maka terdapat 7 prinsip Heuristic Evaluation yang tidak ditemukan masalah usability dan tidak memerlukan perbaikan yaitu pada prinsip Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design. Kemudian 3 prinsip yang ditemukan masalah usability dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yaitu pada prinsip Error Prevention, Help User Recognize Dialogue and Recovers From Errors, dan Help and Documentation.</p>
5	Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, I Gede Mahendra Darmawiguna	Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation	hasil penelitian dan analisa usability kuisisioner dengan menggunakan metode heuristic evaluation yang telah dibahas secara deskriptif, maka simpulan dari penelitian yaitu, dari 315 jumlah responden dosen dan 10.306 jumlah responden mahasiswa Universitas Pendidikan

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>Ganesha yang aktif dosen digunakan sampel yang terdiri dari 31% dosen yang berjumlah 176 dosen dan 69% mahasiswa atau dengan jumlah 385 mahasiswa. Terdapat 10 variabel yang digunakan dalam penelitian ini yang diambil dari metode <i>usability</i> yaitu metode heuristic evaluation. Hasil dari tingkat <i>usability</i> pada tiap variabel, maka didapatkan hasil kalkulasi 10 variabel metode heuristic evaluation didapatkan tingkat <i>usability</i> website UNDIKSHA yaitu pada responden dosen sebesar 63% yang masuk dalam kategori tinggi, dan pada responden mahasiswa sebesar 50% yang masuk dalam kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan tingkat <i>usability</i> website UNDIKSHA pada responden dosen sebesar 63% yang termasuk dalam kategori tinggi dan pada responden mahasiswa sebesar 50% yang masuk dalam kategori sedang. Dari hasil analisa kuisisioner yang didapat hasil bahwa layout website UNDIKSHA sudah mampu memenuhi kriteria <i>usability</i> sebuah <i>website</i>. Sehingga dalam penelitian ini rekomendasi</p>

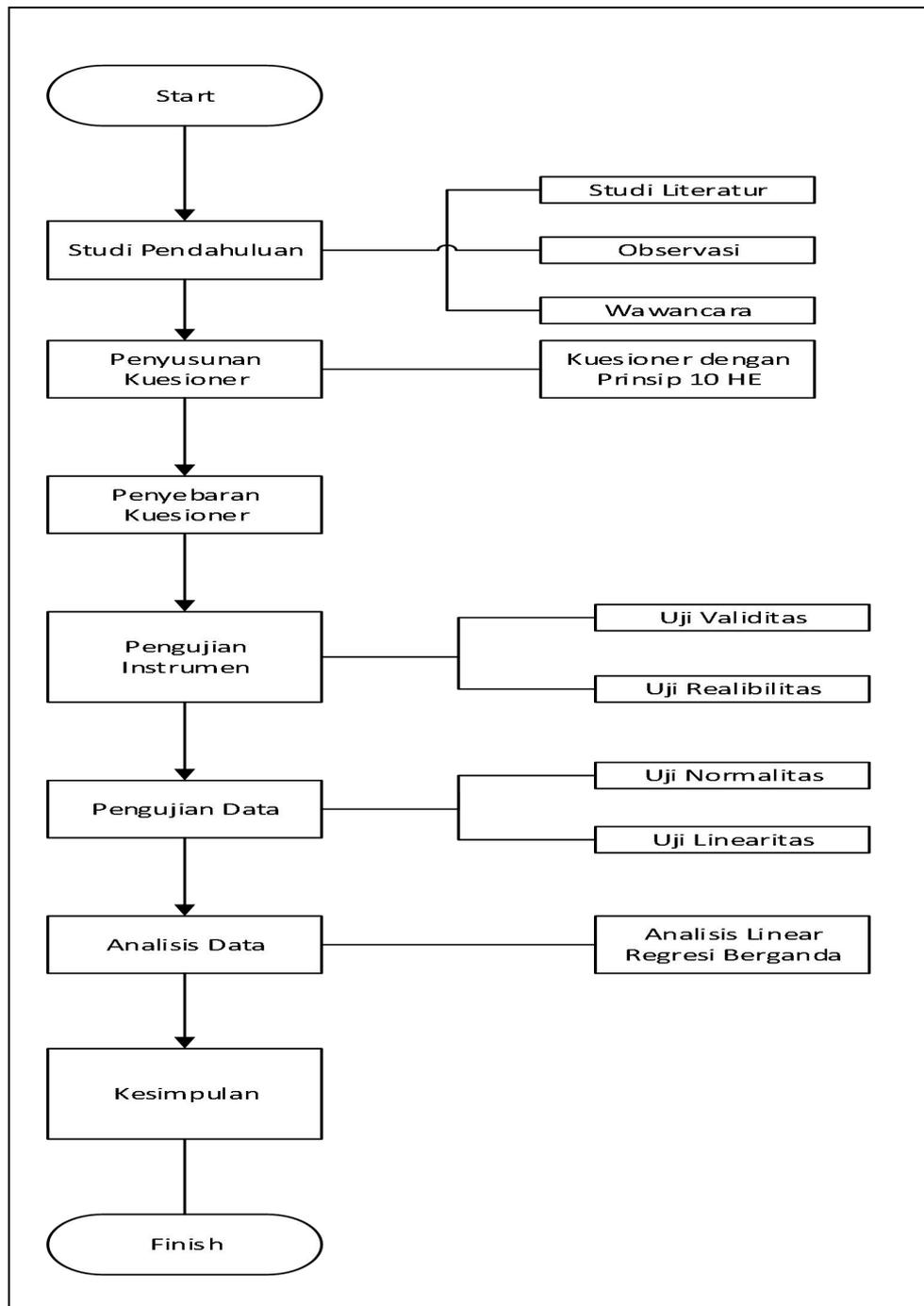
No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>berdasarkan hasil kuisisioner yang memiliki persentase rendah, uji ahli dan didasarkan pada panduan HCI perbaikan layout lebih difokuskan pada perlu adanya perubahan warna tampilan untuk membedakan antara <i>link</i> yang sudah pernah diakses dan belum pernah diakses, tersedianya bantuan saat terjadi error, penyajian submenu dan ikon-ikon yang konsisten, adanya keterangan pada link, perbedaan font antara judul dengan deskripsi kalimat, dokumentasi yang lengkap, adanya menu Bantuan untuk mempermudah pengguna dalam mencari solusi jika terdapat kesalahan dalam mengakses website. Dan berdasarkan hasil kuisisioner perlu ditekankan perbaikan SOP (Standar Operasional Prosedur) pelayanan informasi yang jelas dan terbaru.</p>
6	Irma Resmi Sari	<p>Pengukuran Kualitas Layanan <i>Website</i> SMA Negeri 21 Palembang Menggunakan Metode <i>Webqual</i></p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian kualitas website Website SMAN 21 Palembang menggunakan model kualitas webqual 4.0, maka penulis dapat menarik kesimpulan : Pada Variabel Usability dengan indikator pertanyaan atau pertanyaan “Website</p>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			SMAN 21 Palembang jelas dan mudah di pahami” mendapatkan interpretasi Sangat Kuat dengan persentase tertinggi yaitu 88%. Variabel <i>Information Quality</i> dengan indikator pertanyaan atau pertanyaan “Website SMAN 21 Palembang menyediakan informasi yang relevan” mendapatkan interpretasi Sangat Kuat dengan persentase tertinggi yaitu 82% . Variabel <i>Service Interaction Quality</i> dengan indikator pertanyaan atau pertanyaan “Website SMAN 21 Palembang berikan kemudahan” mendapatkan interpretasi Sangat Kuat dengan persentase tertinggi yaitu 79%.

(Sumber : diolah sendiri)

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan peneliti lakukan saat ini ialah peneliti melakukan analisis *user interface* pada *website* tersebut kepada Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Heuristic Evaluation*. Dengan menggunakan kuesioner maka hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji seperti uji validitas dan realibilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearlitas), uji hipotesis (simultan dan parsial) metode regresi linear berganda yang mana data tersebut akan diolah menggunakan SPSS 2.3.

3.3. Alur Penelitian



(Sumber : diolah sendiri)

Gambar 3.1. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini, langkah yang dilakukan penulis ialah :

- 1) Mulai
- 2) Melakukan Studi Pendahuluan (Studi Literatur, Observasi, Wawancara)
- 3) Melakukan penyusunan kuesioner untuk menjadi alat ukur yang digunakan penelitian .
- 4) Melakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner disebarkan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali.
- 5) Melakukan pengujian hasil dari instrumen / kuesioner yang telah disebar dengan cara Uji Validitas, Realibilitas
- 6) Melakukan pengujian data dengan cara Uji normalitas dan uji linearlitas.
- 7) Menganalisis hasil dari data tersebut dengan menggunakan regreasi linear berganda dan SPSS.2.3.
- 8) Hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran
- 9) Analisis kepuasan pengguna menggunakan metode regresi linear berganda dengn SPSS 2.3.
- 10) Hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.
- 11) Selesai.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian dalam laporan skripsi ini, sebagai berikut :

4.1.1. Lokasi

Penulis melakukan penelitian pada SMA Negeri 21 Palembang yang beralamatkan Jalan M. Yusuf H. Senen Talang Betutu Kecamatan Sukarami, Palembang.

4.1.2. Website SMA Negeri 21 Palembang

Website SMA Negeri 21 Palembang dapat dilihat pada alamat <https://sman21palembang.sch.id> yang terdiri dari menu Beranda, Profil, Visi dan Misi, Kategori, Direktori, Pendaftaran Alumni, Galeri dan Hubungi Kami.

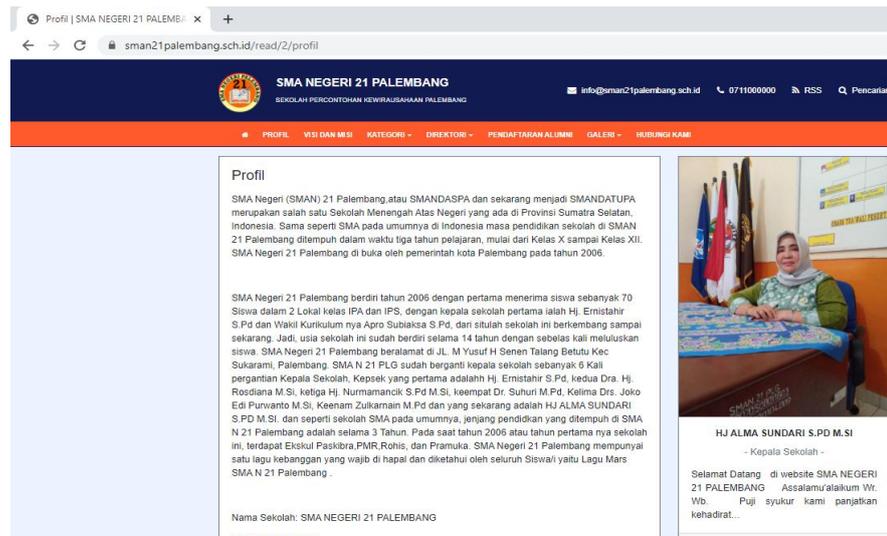
a. Halaman Beranda



Gambar 4.1. Halaman Beranda

Pada gambar 4.1 merupakan tampilan halaman beranda dari *website* SMA Negeri 21 Palembang. Pada halaman ini dapat melihat kabar berita terbaru tentang SMA Negeri 21 Palembang.

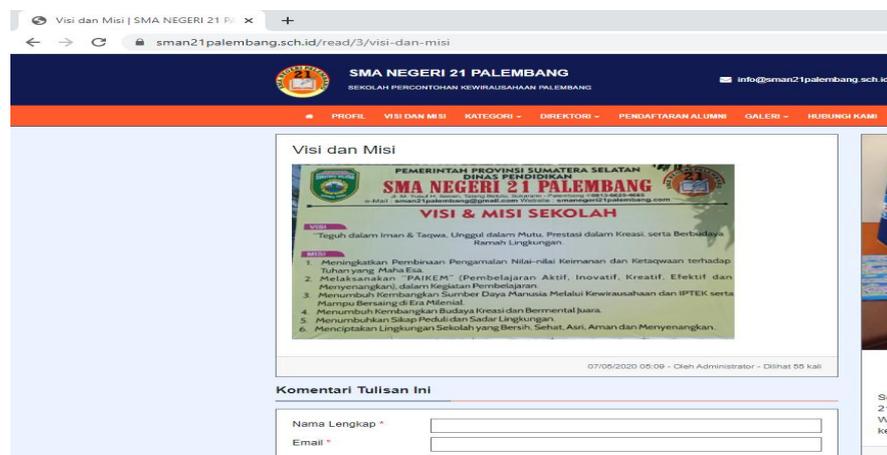
b. Halaman Profil



Gambar 4.2. Halaman Profil

Pada gambar 4.2 merupakan tampilan halaman profil dari *website* SMA Negeri 21 Palembang. Pada halaman ini dapat melihat profil SMA Negeri 21 Palembang.

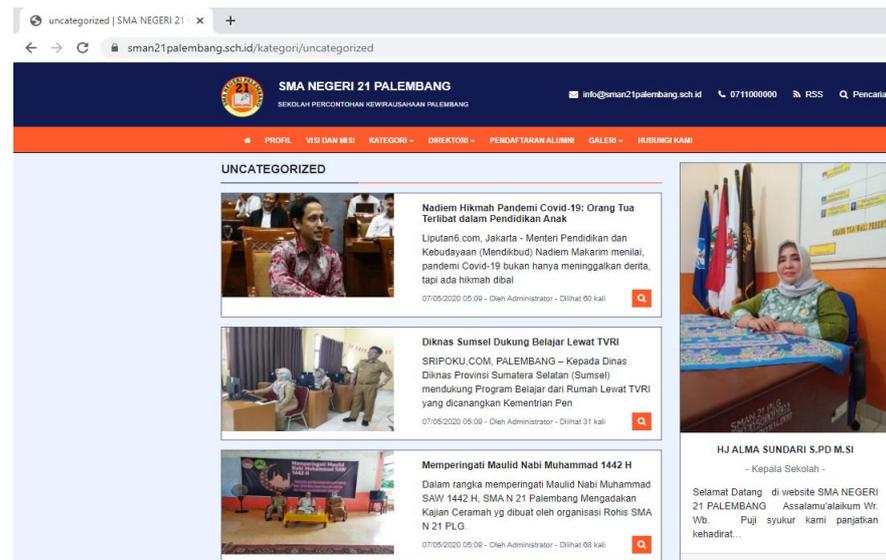
c. Halaman Visi dan Misi



Gambar 4.3. Halaman Visi dan Misi

Pada gambar 4.3 merupakan tampilan halaman visi dan misi dari *website* SMA Negeri 21 Palembang. Pada halaman ini dapat melihat visi dan misi SMA Negeri 21 Palembang.

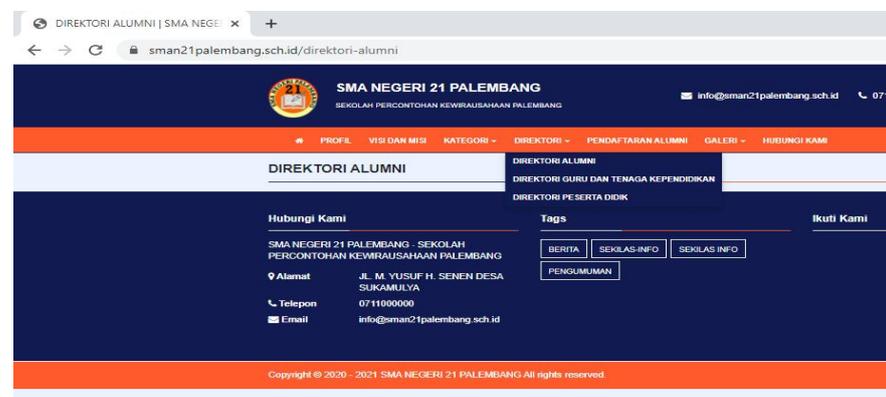
d. Halaman Kategori



Gambar 4.4. Halaman Kategori

Pada gambar 4.4 merupakan tampilan halaman Kategori dari *website* SMA Negeri 21 Palembang. Seharusnya pada halaman ini dapat melihat kategori SMA Negeri 21 Palembang tetapi tampilan halaman kategori ini masih kurang lengkap.

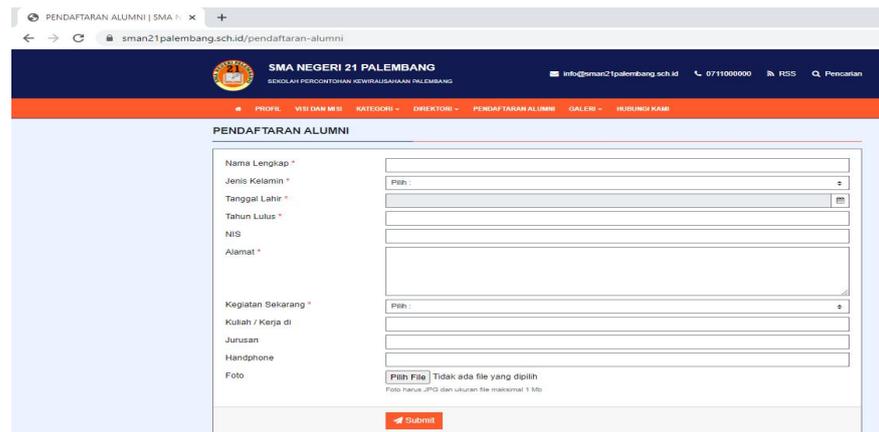
e. Halaman Direktori



Gambar 4.5. Halaman Direktori

Pada gambar 4.5 merupakan tampilan halaman Direktori berfungsi untuk menampilkan informasi tentang Direktori alumni, Direktori Guru dan Tenaga Pendidik serta Direktori peserta didik.

f. Halaman Pendaftaran Alumni



The screenshot shows a web browser window with the URL 'sman21palembang.sch.id/pendaftaran-alumni'. The page header includes the school logo and name 'SMA NEGERI 21 PALEMBANG' along with contact information. The main content area is titled 'PENDAFTARAN ALUMNI' and contains a registration form with the following fields:

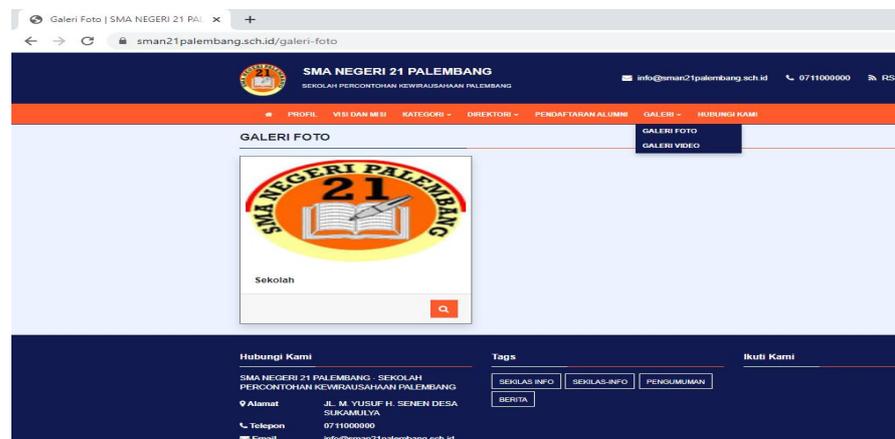
- Nama Lengkap *
- Jenis Kelamin *
- Tanggal Lahir *
- Tahun Lulus *
- NIS
- Alamat *
- Kegiatan Sekarang *
- Kuliah / Kerja di
- Jurusan
- Handphone
- Foto (with a 'Pilih File' button and a note: 'Tidak ada file yang dipilih. Foto harus JPG dan ukuran file maksimal 1 Mb')

A red 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.6. Halaman Pendaftaran Alumni

Pada gambar 4.6 merupakan tampilan halaman Pendaftaran alumni berfungsi untuk mengisi biodata alumni dari SMA Negeri 21 Palembang.

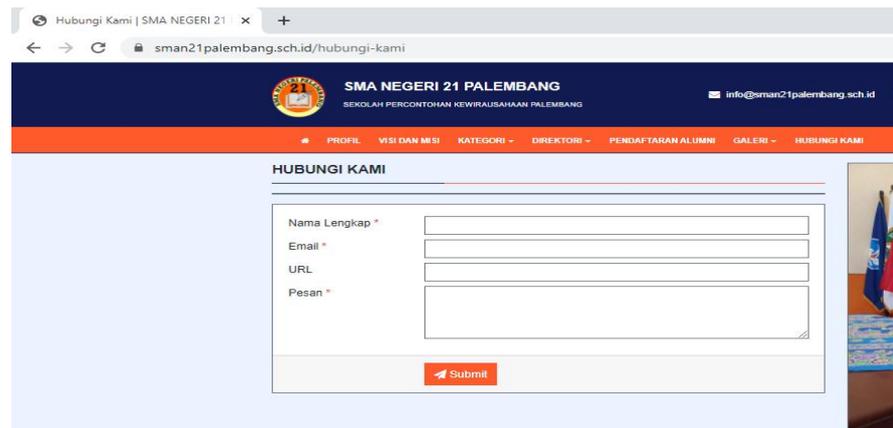
g. Halaman Galeri



Gambar 4.7. Halaman Galeri

Pada gambar 4.7 merupakan tampilan halaman galeri berfungsi untuk menampilkan galeri foto dan galeri video kegiatan SMA Negeri 21 Palembang.

h. Halaman Hubungi Kami



The image shows a web browser window displaying the 'Hubungi Kami' (Contact Us) page of SMA Negeri 21 Palembang. The page has a dark blue header with the school's logo and name, and a navigation menu. The main content area is light blue and contains a contact form with the following fields: 'Nama Lengkap *', 'Email *', 'URL', and 'Pesan *'. A red 'Submit' button is located at the bottom of the form. The browser's address bar shows the URL 'sman21palembang.sch.id/hubungi-kami'.

Gambar 4.8. Halaman Hubungi Kami

Pada gambar 4.8 merupakan tampilan halaman hubungi kami berfungsi untuk mengisi pesan.

4.1.3. Waktu Penelitian

Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2020 / 2021																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																				
2	Studi Pendahuluan																				
3	Penentuan Metode																				
4	Penyebaran Kuesioner																				
5	Interpretasi Hasil																				
6	Analisi Data																				
7	Kesimpulan Dan Saran																				

4.2. Teknik Pengumpulan Data

4.2.1. Wawancara

Kuesioner disebarakan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali. Analisis kepuasan pengguna menggunakan metode regresi linear berganda dengan SPSS 2.3.

Dalam teknik ini, penulis melakukan wawancara dengan Bapak Prasetia prima Sona, S.Kom selaku operator sekolah guna mendapatkan informasi tentang website sekolah.

4.2.2. Kuesioner

Kuesioner disebarikan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali. Analisis dengan menggunakan metode regresi linear berganda dengan SPSS 2.3.

Dalam teknik kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara langsung yang disebarikan kepada 291 orang responden.

Tabel 4.2. Kuesioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan website				
1.2	Setiap halaman website memiliki judul yang menggambarkan isi halaman				
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah				
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD					
2.1	Setiap icon pada website mudah dimengerti dan dipahami				
2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada website				
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
3. USER CONTROL AND FREEDOM					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan				
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan				
3.3	Pengguna dapat menyalin dan memodifikasi data yang ada (copy paste)				
4. CONSISTENCY AND STANDARDS					
4.1	Website menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu				
4.2	Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih				
5. ERROR PREVENTION					
5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah				
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem				
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL					
6.1	Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya				
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna				
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar				
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien				
7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (shortcut)				
7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman				
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar				
8.2	Website di design dengan tampilan minimalis				
8.3	Design antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	S
		1	2	3	4
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS					
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna				
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan				
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.				
10. HELP AND DOCUMENTATION					
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna				
10.2	Menu “help” atau “bantuan” dapat dengan mudah diakses				
10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu “help” atau “bantuan” ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan				

USABILITY				
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website			
U2	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan			
U3	Pengguna merasa website menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna			

(Sumber : Ghina Ashila:2019)

4.2.3. Observasi

terminology, Secara observasi berasal dari istilah *Inggris observation* yang bermakna pengamatan, pandangan, pengawasan. (Ibrahim, 2018:80).

Dalam penelitian ini penulis mengamati langsung *website* SMA Negeri 21 Palembang, untuk menganalisis *user interface* menggunakan regresi linear berganda.

4.2.4. Studi Pustaka

Menurut Moh. Nazir, Ph.D (2017:79), studi perpustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelahan terhadap literatur, buku-buku, catatan-catatan, serta laporan-laporan dengan masalah yang dipecahkan.

Dalam teknik studi pustaka yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data berupa jurnal ilmiah dan laporan-laoran dari penelitian dari beberapa peneliti untuk mencari refrensi yang berhubungan dengan topik penelitian.

4.3. Teknik Penarikan Sampel

4.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga dapat didefinisikan sebagai keseluruhan obyek, manusia, skor hasil pengukuran atau kejadian-kejadian yang diselidiki. (Hanief dan Wasis, 2017:39).

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna *website* SMA Negeri 21 Palembang, dimana populasi *website* tersebut berjumlah 1067 orang yang terdiri dari kepala 1sekolah, jumlah guru 60 orang, *staff* 11 orang dan jumlah siswa sebanyak 995 orang. Setelah dilakukan perhitungan maka jumlah sampel sebanyak 291 orang, terdiri dari kepala sekolah sebanyak 1 orang, guru sebanyak 16 orang, *staff* sebanyak 3 orang dan siswa sebanyak 271 orang.

4.3.2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu. Sampel adalah sejumlah subyek yang mencerminkan populasinya atau memiliki karakteristik yang dimiliki populasinya. (Hanief dan Wasis, 2017:39).

Dalam menentukan sampel, penulis menggunakan teknik *Disproportionate Stratified Random Sampling*. *Disproportionate*

Stratified Random Sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila populasi berstrata namun kurang proporsional (Hanief, 2017:42).

Metode yang digunakan penulis dalam menentukan jumlah sampel untuk kuesioner yaitu menggunakan rumus slovin. *margin of error* sebesar 5%. Adapun rumus slovin dijelaskan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times \alpha^2)}$$

Keterangan :

n = Besarnya sampel

N = Besarnya Populasi

e = Tingkat *error* / kesalahan (5%)

Berdasarkan jumlah populasi yang ada sebanyak 291 orang maka penulis dapat menentukan sampel yang digunakan dimana tingkat kesalahan yang ditetapkan adalah 5% atau 0.05. Diketahui :

$$N = 291$$

$$\alpha = 5 \% \text{ atau } 0,05$$

$$n = \frac{1067}{1 + (1067 - 0.05^2)}$$

$$n = \frac{1067}{1 + (1067 - 0.0025)}$$

$$n = \frac{1067}{1 + (2.6675)}$$

$$n = \frac{1067}{3.6675}$$

$$n = 290.333$$

dibulatkan menjadi 291

Jadi jumlah sampel yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini sebanyak 291 orang. Berikut penjelasan perhitungan sampel menggunakan rumus sampel bertingkat atau berstrata. Adapun rumusnya dijelaskan sebagai berikut :

$$n_i = \frac{N_i}{N} n$$

Sumber : Ningsih, dkk (2016:3)

Keterangan :

n_i = Jumlah sampel menurut stratum

N_i = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi seluruhnya

n = Jumlah sampel seluruhnya

Diketahui :

Jumlah Populasi = 1067 orang

Jumlah Sampel yang ditentukan = 291 orang

Penjelasan :

Kepala Sekolah = 1 orang

Guru = $60 : 1067 \times 291 = 16,63 = 16$ orang

Staff = $11 : 1067 \times 291 = 3 = 3$ orang

Siswa = $995 : 1067 \times 291 = 271,36 = 271$ orang

Tabel 4.3. Hasil Perhitungan Sampel Menurut Strata

No	Keterangan	Populasi	Sampel
1.	Kepala Sekolah	1	1
2.	Guru	60	16
3.	<i>Staff</i>	11	3
4.	Siswa	995	271
Total		1067	291

4.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat / nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Tabel 4.4. Variabel dan Indikator dalam Penelitian

VARIABEL	KODE	INDIKATOR
<i>VISIBILITY OF SYSTEM STATUS</i>	H1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i>
	H1.2	Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman
	H1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah
<i>MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD</i>	H2.1	Setiap icon pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami
	H2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada <i>website</i>
	H2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti
<i>USER CONTROL AND FREEDOM</i>	H3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan
	H3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan
	H3.3	Pengguna dapat menyalin dan memodifikasi data yang ada (copy paste)

VARIABEL	KODE	INDIKATOR
<i>CONSISTENCY AND STANDARDS</i>	H4.1	Website menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu
	H4.2	Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih
<i>ERROR PREVENTION</i>	H5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah
	H5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem
	H5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian
<i>RECOGNATION RATHER THAN RECALL</i>	H6.1	Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya
	H6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna
	H6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar
<i>FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE</i>	H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien
	H7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (shortcut)
	H7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman
<i>AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN</i>	H8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar
	H8.2	Website di design dengan tampilan minimalis
	H8.3	Design antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan
<i>HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS</i>	H9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna
	H9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan

VARIABEL	KODE	INDIKATOR
	H9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.
<i>HELP AND DOCUMENTATION</i>	H10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna
	H10.2	Menu “help” atau “bantuan” dapat dengan mudah diakses
	H10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu “help” atau “bantuan” ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan
<i>USABILITY</i>	U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website
	U2	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan
	U3	Pengguna merasa website menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna

(Sumber : Ghina Ashila:2019)

4.5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini ialah pengguna *website* SMA Negeri21 Palembang yang terdiri dari guru, staf, dan siswa.

Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan *survey* yang juga dibantu dengan membagikan kuesioner kepada pengguna *website* SMA Negeri21 Palembang dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi petunjuk pengisian kuesioner, bagian kedua berisi identitas responden dan bagian ketiga berisi pernyataan - pernyataan yang meliputi variabel penelitian.

4.6. Skala *Likert*

Skala *Likert* berarti mengukur kepribadian seseorang atau sekelompok orang berupa sikap, pendapat, serta persepsi tentang suatu situasi atau kondisi. (Asnawi, 2018).

Pengukuran hasil angket dilakukan menggunakan skala *likert* yang terbagi dalam skala 1 sampai 4 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing-masing skala pada tabel 4.5. :

Tabel 4.1. Pilihan Jawaban Skala *Likert*

Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

(Sumber : Asnawi, 2018)

4.7. Uji Instrumen

4.7.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Uji validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan di uji validitasnya. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df = n-2$ dengan sig 5%. Jika r tabel $< r$ hitung maka valid. (Sujarweni, 2015:192).

Menurut Rindu dan Rahmat, 2015:34 , uji validitas berdasarkan perhitungan probabilitas Sig (p) < 5% atau nilai r hitung > r tabel, maka data dinyatakan valid (sah), dan sebaliknya jika diperoleh nilai probabilitas Sig (p) > 5% atau nilai r hitung > r tabel, maka data dinyatakan tidak valid (tidak sah).

4.7.2. Uji Realibilitas

Reliabilitas instrumen, yaitu ukuran yang menunjukkan konsistensi instrumen dalam mengukur gejala yang sama di lain kesempatan. (Djaeng dan Burhanudin, 2016:60).

Reliabilitas adalah seberapa jauh suatu alat ukur memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap gejala yang sama pada waktu yang berbeda.(Anastasi & Urbina dalam Suwartono dan Clara, 2017:179)

4.7.3. Uji Normalitas

Menurut Hartanto (2018), Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan program SPSS, uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode Normal Probability Plot (NPP).

4.7.4. Uji Linearitas

Menurut Desi dan Nindi (2019), Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat berbentuk linier atau tidak. Sebelum dilakukannya uji multikolinertias, terlebih dahulu melakukan uji linieritas antara variabel X1 dan Y, dan uji linieritas variabel X2 dan Y.

4.7.5. Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation* berpengaruh terhadap variabel *usability*. Yang berarti 10 variabel X dan satu variabel Y, sehingga penulis menggunakan regresi linear berganda. Karena dengan menggunakan regresi linear berganda penulis dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

$$Y = Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_{14} + \dots b_{10}X_{10}$$

Y = Kepuasan pengguna (variabel terikat)

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas

variabel bebas =

X_1 (*Visibility Of System Status*)

X_2 (*Match Between System and The Real World*)

X_3 (*User Control and Freedom, Consistency and Standard*)

X_4 (*Error Prevention*)

X_5 (*Recognition Rather Than Retail*)

X_6 (*Flexibility and Efficiency Of Use*)

X_7 (*Aesthetic and Minimalist Design*)

X_8 (*Help Users Recognize*)

X_9 (*Diagnose and Recovers From Errors*)

X_{10} (*Help and Documentation*)

4.7.6. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* secara bersama-sama mempengaruhi variabel *dependent*.

H_0 : Variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real World*), X_3 (*User Control and Freedom, Consistency and Standard*), X_4 (*Error Prevention*), X_5 (*Recognition Rather Than Retail*), X_6 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_7 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_8 (*Help Users Recognize*), X_9 (*Diagnose and Recovers From Errors*), X_{10} (*Help and Documentation*) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel *Usability* (Y).

Ha : Variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real World*), X_3 (*User Control and Freedom, Consistency and Standard*), X_4 (*Error Prevention*), X_5 (*Recognition Rather Than Retail*), X_6 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_7 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_8 (*Help Users Recognize*), X_9 (*Diagnose and Recovers From Errors*), X_{10} (*Help and Documentation*) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

4.7.7. Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independent* secara parsial terhadap variabel *dependent*. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho : Variabel *independent* secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel *dependent*.

Ha : Variabel *independent* secara parsial berpengaruh terhadap variabel *dependent*.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

Adapun hasil responden dalam laporan skripsi ini sebagai berikut :

5.1.1. Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 291 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden

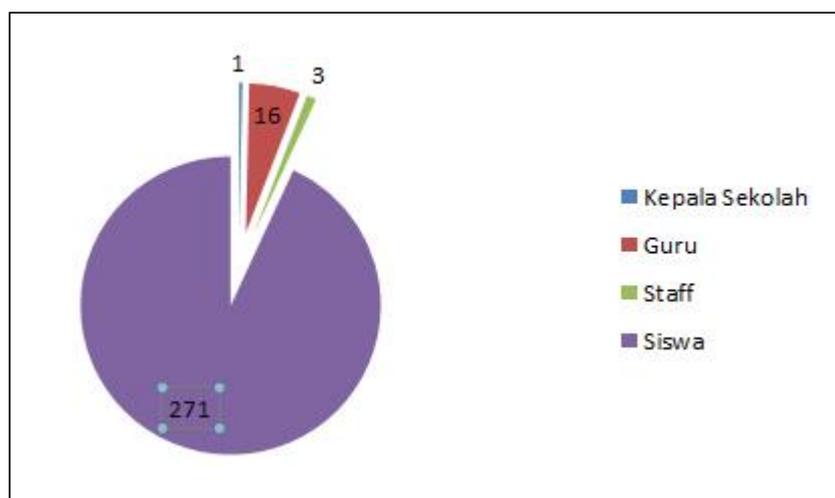
Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	291
Kuesioner yang kembali	291
Kuesioner yang gugur / tidak valid	0
Kuesioner yang dapat digunakan / valid	291

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.1 deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari jumlah kuesioner yang disebarakan dan kembali berjumlah sama yaitu 291, maka dalam penelitian ini kuesioner yang dapat diolah sebanyak 291 kuesioner.

5.1.2. Deskripsi Responden

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, *staff* dan siswa SMA Negeri 21 Palembang yang mempunyai karakteristiknya masing – masing. Gambaran distribusi karakteristik berdasarkan kelompok responden dapat dilihat pada gambar 5.1 :



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Responden

Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *Disproportionate Stratified Random Sampling* maka proporsi sampel yang ditentukan berdasarkan persepsi peneliti yang dapat dilihat pada tabel 5.2 sebagai berikut :

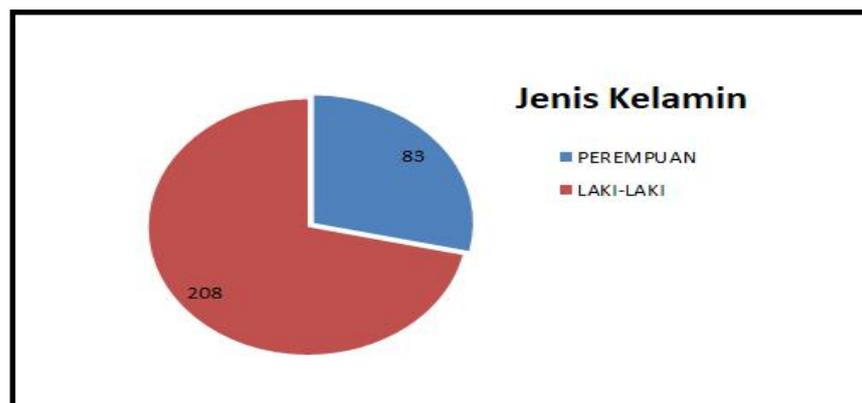
Tabel 5.2 Proporsi Responden

Responden	Jumlah Sampel
Kepala Sekolah	1 orang
Guru	$61 : 1067 \times 291 = 16,63$ jadi 16 orang
Staff	$11 : 1067 \times 291 = 3$ jadi 3 orang
Siswa	$995 : 1067 \times 291 = 271,36$ jadi 271 orang

Sumber : Diolah Sendiri

Berdasarkan tabel 5.2 didapatkan bahwa pengguna dari *website* sebagian besar adalah siswa dengan jumlah sampel yang ditentukan sebanyak 271 orang, kepala sekolah terdiri dari 1 orang, sedangkan guru sebanyak 16 orang dan staff terdiri dari 3 orang.

Untuk setiap kelompok responden memiliki karakteristik masing-masing, yaitu karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Berikut adalah gambaran distribusi karakteristik berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 5.2.

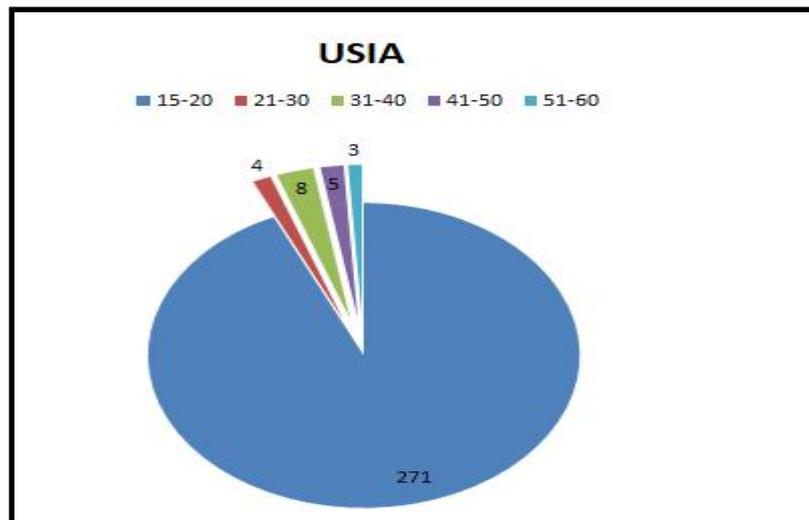


Sumber : Diolah Sendiri

Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan tabel 5.2 terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 208 orang dan perempuan sebanyak 83 orang.

Karakteristik berdasarkan jenjang usia yang terdaftar pada kuesioner beragam, dimulai pada usia 15 tahun – 55 tahun. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada gambar 5.3 :

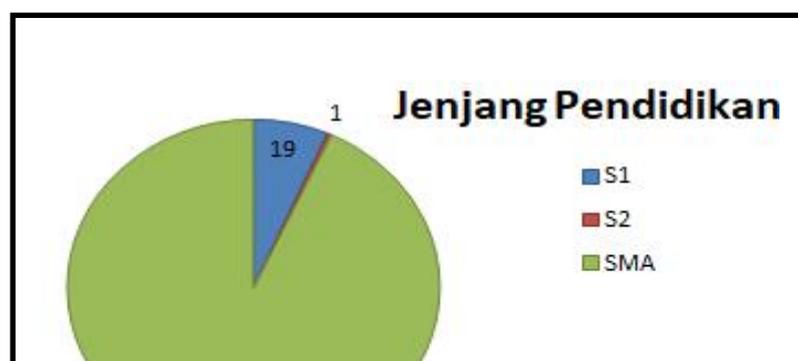


(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan gambar 5.2 usia 15-20 tahun sebanyak 271 orang, usia 21-30 tahun sebanyak 4 orang, usia 31-40 tahun sebanyak 8 orang, usia 41-50 tahun sebanyak 5 orang dan usia 51-60 sebanyak 3 orang.

Karakteristik responden berdasarkan jenjang pendidikan. Berikut gambaran distribusi karakteristik berdasarkan jenjang pendidikan dapat dilihat pada gambar 5.4 :



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Berdasarkan tabel 5.4 didapatkan pengguna *website* sebagian dengan status pendidikan S2 sebanyak 1 orang, status pendidikan S1 sebanyak 19 orang dan status pendidikan SMA sebanyak 271 orang.

5.1.3. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti kumpulkan, berikut adalah tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pernyataan kuesioner yang peneliti berikan.

Berikut adalah tabel distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.3 :

Tabel 5.3 Distribusi Jawaban Responden

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan website		28	52	211
			10%	18%	72%
1.2	Setiap halaman website memiliki judul yang menggambarkan isi halaman		66	214	11
			23%	73%	4%
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah		92	190	9
			32%	65%	3%
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD					
2.1	Setiap icon pada website mudah dimengerti dan dipahami		25	61	205
			9%	21%	70%
2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada website		76	40	175
			26%	14%	60%
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti		35	245	11
			4%	84%	12%
3. USER CONTROL AND FREEDOM					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan		86	155	50
			30%	53%	17%
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan		55	214	22
			19%	74%	8%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
3.3	Pengguna dapat menyalin dan memodifikasi data yang ada (copy paste)	41	86	142	22
		14%	28%	50%	8%
4. CONSISTENCY AND STANDARDS					
4.1	Website menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu		56	140	95
			19%	48%	33%
4.2	Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih	20	56	170	45
		8%	19%	58%	15%
5. ERROR PREVENTION					
5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah		19	122	150
			7%	41%	52%
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem		12	123	156
			4%	42%	54%
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian		149	130	12
			4%	45%	51%
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL					
6.1	Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya		12	99	180
			4%	34%	62%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna		9	86	196
			3%	34%	63%
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar		10	249	32
			3%	86%	11%
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien		188	93	10
			65%	32%	3%
7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (shortcut)	12	30	235	14
		4%	10%	81%	5%
7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman		220	56	15
			76%	19%	5%
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar	11	43	181	56
		4%	15%	62%	19%
8.2	Website di design dengan tampilan minimalis	12	74	85	120
		4%	25%	29%	41%
8.3	Design antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan		40	172	79
			14%	59%	27%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS					
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna		10	97	184
			4%	33%	63%
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan			169	122
				58%	42%
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.			104	187
				36%	64%
10. HELP AND DOCUMENTATION					
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna	46	171	19	55
		16%	59%	7%	19%
10.2	Menu “help” atau “bantuan” dapat dengan mudah diakses	20	206	19	50
		7%	71%	5%	17%
10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu “help” atau “bantuan” ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan	20	229	29	20
		4%	79%	10%	7%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
USABILITY					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website	11	116	164	
	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan	4%	40%	56%	
U2	Pengguna merasa website menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna		17	79	195
	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website		6%	28%	66%
U3	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan		24	78	189
			8%	27%	65%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Visibility Of System Status* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Setiap halaman website memiliki judul yang menggambarkan isi halaman” dengan jumlah 214 orang (73%). Pada variabel *Match Between System and The Real World* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti” dengan jumlah 245 orang (84%). Pada variabel *User Control and Freedom* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna tahu apa yang harus dilakukan

apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan “ dengan jumlah 214 orang (74%). Pada variabel *Consistency and Standards* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih” dengan jumlah 170 orang (58%). Pada variabel *Error Prevention* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem” dengan jumlah 156 orang (54%). Pada variabel *Recognition Rather Than Recall* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar” dengan jumlah 249 orang (86%). Pada variabel *Flexibility and Efficient Of Use* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (shortcut)” dengan jumlah 235 orang (81%) . Pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar” dengan jumlah 181 orang (62%). Pada variable *Help Users Recognize, Dialouge and Recovers Form Errors* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan

dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat” dengan jumlah 187 orang (64%). Pada variabel *Help and Documentation* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan tidak setuju terdapat pada indikator pernyataan” Pengguna dapat berpindah dari menu “help” atau “bantuan” ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan” dengan jumlah 229 orang (79%). Pada variabel *Usability* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan” Pengguna merasa website menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna, Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website” dengan jumlah 195 orang (66%).

6.1. Pembahasan

6.1.1. Uji Validitas

Menurut prayitno dalam jurnal waluyo, (2018:80). Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa valid pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden dengan tujuan mengungkap sesuatu. Kemudian pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan *rtabel* pada tingkat signifikansi 0.05 dengan uji 2 sisi. Jika nilai positif dan *rhitung* \geq *rtabel* maka item dinyatakan valid dan jika *rhitung* \leq *rtabel* maka item dinyatakan tidak valid.

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut :

1. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\geq r_{tabel}$ (uji dua phak dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item – item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatan valid).
2. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\leq r_{tabel}$ (uji dua dua sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item – item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).
3. Tabel perhitungan nilai df yang dapat dilihat sebagai berikut :

$$df = n - k$$

Df = Degree Of Freedom

N = Jumlah Responden

K = Jumlah Variabel

$$Df = 291 - 10 = 281$$

Tabel 6.1 Tabel rHitung dan tTabel

df	t_0.05	r_0.05
281	1,65	,10

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari rumus tersebut maka didapatkan r tabel 0,10 hasil ini setelah dilihat pada tabel r statistik dengan menggunakan nilai signifikansi sebesar 0,05.

Jika r hitung di atas 0,10 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung di bawah 0,10 berarti alat ukur

dinyatakan tidak valid. Rangkuman uji validitas dapat dilihat pada tabel 6.1 berikut :

Tabel 6.2 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Tabel	R Hitung	Hasil	Status
<i>VISIBILITY OF SYSTEM STATUS</i>	VO1	0,10	0,306	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	VO2	0,10	0,571	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	VO3	0,10	0,428	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD</i>	MB1	0,10	0,324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	MB2	0,10	0,481	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	MB3	0,10	0,428	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>USER CONTROL AND FREEDOM</i>	UC1	0,10	0,422	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	UC2	0,10	0,190	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	UC3	0,10	0,371	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>CONSISTENCY AND STANDARDS</i>	CS1	0,10	0,348	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	CS2	0,10	0,144	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>ERROR PREVENTION</i>	EP1	0,10	0,266	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	EP2	0,10	0,377	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	EP3	0,10	0,355	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>RECOGNITION RATHER THAN RECALL</i>	RR1	0,10	0,306	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	RR2	0,10	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	RR3	0,10	0,223	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>FLEXIBILITY</i>	FE1	0,10	0,144	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Variabel	Kode Indikator	R Tabel	R Hitung	Hasil	Status
AND EFFICIENT OF USE	FE2	0,10	0,187	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	FE3	0,10	0,132	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN	AM1	0,10	0,030	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	AM2	0,10	0,067	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	AM3	0,10	0,155	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS	HU1	0,10	0,182	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HU2	0,10	0,168	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HU3	0,10	0,060	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
HELP AND DOCUMENTATION	HD1	0,10	0,264	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HD2	0,10	0,424	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HD3	0,10	0,031	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
USABILITY	U1	0,10	0,447	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	U2	0,10	0,180	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	U3	0,10	0,348	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 6.2 maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 33 pernyataan. Hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

6.1.2. Uji Reliabilitas

Menurut prayitno dalam jurnal waluyo, (2018:80). Uji reliabilitas bertujuan untuk mendapatkan pengukuran yang konsisten atau tetap terhadap kuesioner yang diberikan kepada responden

maka digunakan uji reliabilitas. Dengan demikian ketika pengukuran tersebut diulang kembali maka mendapatkan hasil yang tetap untuk mengetahui nilai konsistensinya dengan model Alpha (*Cronbach's Alpha*).

Interval koefisien tingkat hubungan realibilitas sebagai berikut :

Tabel 6.3 Keterangan Hasil Uji Realibilitas

Interval	Keterangan
0,00 – 0,200	Realibilitas sangat rendah
0,200 – 0,400	Realibilitas rendah
0,400 – 0,600	Realibilitas sedang
0,600 – 0,800	Realibilitas tinggi
0,800 – 1,00	Realibilitas sangat tinggi

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berikut adalah tabel dari hasil uji realibilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6.3.

Tabel 6.4 Hasil Uji Realibilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility Of System Status</i>	0,60	0,598	Realibilitas sedang
<i>Match Between System And The Real World</i>	0,60	0,422	Realibilitas sedang
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>User Control And Freedom</i>	0,60	0,461	Realibilitas sedang
<i>Consistency And Standards</i>	0,60	0,702	Realibilitas tinggi
<i>Error Prevention</i>	0,60	0,562	Realibilitas sedang

<i>Recognition Rather Than Recall</i>	0,60	0,459	Realibilitas sedang
<i>Flexibility And Efficient Of Use</i>	0,60	0,465	Realibilitas sedang
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	0,60	0,477	Realibilitas sedang
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	0,60	0,519	Realibilitas sedang
<i>Help And Documentation</i>	0,60	0,421	Realibilitas sedang
<i>Usability</i>	0,60	0,616	Realibilitas tinggi

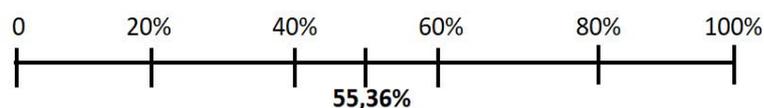
(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari tabel 6.4 diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha Visibility Of System Status* adalah $0,598 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Match Between System And The Real World* adalah $0,422 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha User Control And Freedom* $0,461 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Consistency And Standards* adalah $0,702 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Error Prevention* adalah $0,562 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Recognition Rather Than Recall* adalah $0,459 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Flexibility And Efficient Of Use* adalah $0,465 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Aesthetic And Minimalist Design* adalah $0,477 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* adalah $0,519 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help And Documentation* adalah $0,421 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Usability* adalah $0,616 > 0,60$.

6.1.3. Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas

Penilaian akan kualitas pengguna terhadap kepuasan pelanggan menggunakan kuesioner yang dirancang dengan skala likert dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode *webqual* 4.0. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan pengguna yaitu : 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju) dan 1 (Sangat Tidak Setuju).

Interpretasi hasil menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel 6.5 sebagai berikut :



Keterangan :

- 0% - 20% = Sangat Lemah
- 20% - 40% = Lemah
- 40% - 60% = Cukup
- 60% - 80% = Kuat
- 80% - 100% = Sangat Kuat

Tabel 6.5 Interpretasi Hasil Kuesioner

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS			
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i>	99,26%	Sangat Kuat
1.2	Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	74,17%	Kuat

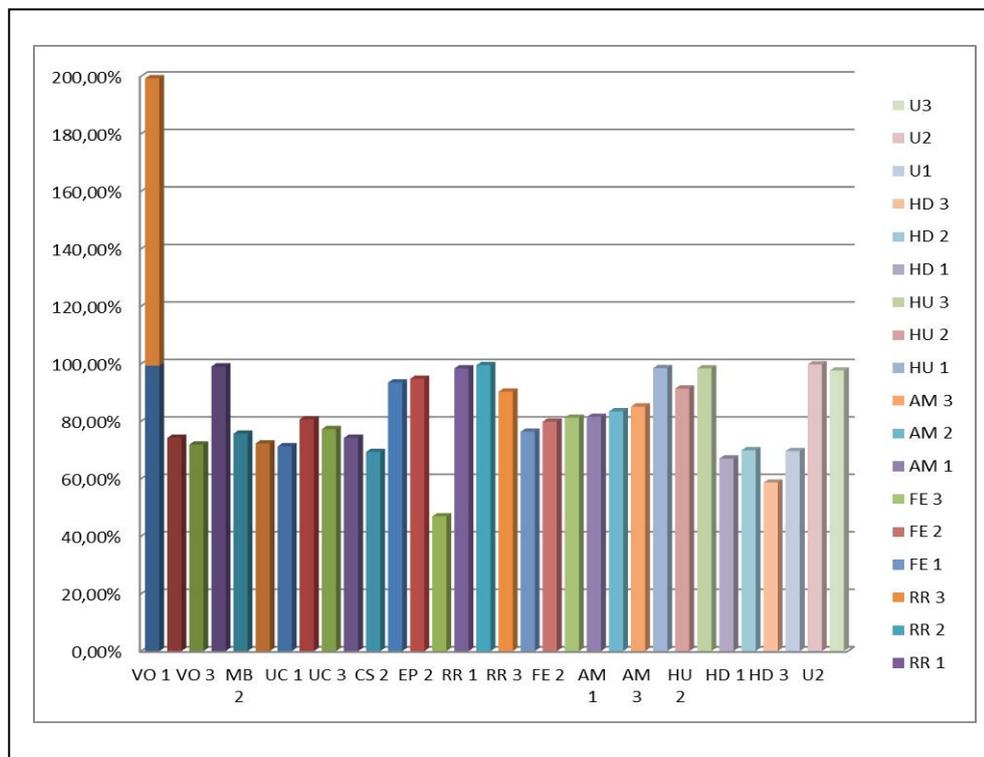
No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interprestasi
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	71,86%	Kuat
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD			
2.1	Setiap <i>icon</i> pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami	98,99%	Sangat Kuat
2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada <i>website</i>	75,65%	Kuat
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti	72,23 %	Kuat
3. USER CONTROL AND FREEDOM			
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan	71,22%	Kuat
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	80,63%	Sangat Kuat
3.3	Pengguna dapat menyalin dan memodifikasi data yang ada (<i>copy paste</i>)	77,21%	Kuat
4. CONSISTENCY AND STANDARDS			
4.1	<i>Website</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu	74,17%	Kuat
4.2	<i>Website</i> memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih	69,28%	Kuat
5. ERROR PREVENTION			

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interprestasi
5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah	93,45%	Sangat Kuat
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	94,74%	Sangat Kuat
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian	46,86%	Cukup
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL			
6.1	Pengguna dapat menggunakan <i>website</i> dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya	98,34%	Sangat Kuat
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna	99,45%	Sangat Kuat
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar	90,22%	Sangat Kuat
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE			
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	76,29%	Kuat
7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>)	79,80%	Kuat
7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman	81,18%	Sangat Kuat
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN			
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar	81,46%	Sangat Kuat
8.2	<i>Website</i> di design dengan tampilan minimalis	83,39%	Sangat Kuat

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interprestasi
8.3	<i>Design</i> antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan	85,06%	Sangat Kuat
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS			
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna	98,43%	Sangat Kuat
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	91,33%	Sangat Kuat
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.	98,34%	Sangat Kuat
10. HELP AND DOCUMENTATION			
10.1	Terdapat menu " <i>help</i> " atau "bantuan" dalam memandu pengguna	66,97%	Kuat
10.2	Menu " <i>help</i> " atau "bantuan" dapat dengan mudah diakses	69,83%	Kuat
10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu " <i>help</i> " atau "bantuan" ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan	58,58%	Cukup
USABILITY			
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website</i>	69,56%	Kuat
U2	Pengguna merasa <i>website</i> mudah untuk digunakan	99,72%	Sangat Kuat
U3	Pengguna merasa <i>website</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	97,60%	Sangat Kuat

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari hasil tabel 6.5 maka hasil interpretasi kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi pada tabel berjumlah 99,72 % yang terdapat pada variabel *Usability* dan nilai terendah sebesar 46,86% yang terdapat pada variabel *Error Prevention*. Nilai interpretasi pada tabel 6.5 dapat dilihat juga dalam bentuk grafik seperti gambar berikut 6.1



Gambar 6.1. Grafik Interpretasi Hasil Pernyataan Kuesioner

6.1.4. Uji Normalitas

Menurut Hartanto (2018), Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan program SPSS, uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode Normal Probability Plot (NPP).

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linear, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai error yang berdistribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik.

Tabel 6.6 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,33191646
Most Extreme Differences	Absolute	,119
	Positive	,081
	Negative	-,119
Kolmogorov-Smirnov Z		1,033
Asymp. Sig. (2-tailed)		,236

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas kolmogorov-smirnov maka diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,236

dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

6.1.5. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linieritas data yaitu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji linearitas ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi Pearson. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0.05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika signifikansi (dilihat dari kolom *deviation for linearity*) lebih dari 0.05. Bisa dilihat dari tabel berikut :

Tabel 6.7 Hasil Uji Linearitas X1*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X1 * U	Between Groups	(Combined)	3,258	2	1,629	25,006	,000
		Linearity	2,458	1	2,458	37,727	,000
		Deviation from Linearity	,800	1	,800	12,284	,001
Within Groups			18,763	288	,065		

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X1 yang menyatakan bahwa X1*U pada kolom *deviation for linearity* sebesar 0,001 signifikansinya lebih kecil dari 0,005 sehingga

dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) tidak terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.8 Hasil Uji Linearitas X2*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X2 *U	Between Groups	(Combined)	5,640	2	2,820	14,180	,000
		Linearity	3,088	1	3,088	15,530	,000
		Deviation from Linearity	2,552	1	2,552	12,831	,000
Within Groups			57,274	288	,199		
Total			62,914	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X2 yang menyatakan bahwa X2*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,000 signifikansinya lebih kecil dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) tidak terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.9 Hasil Uji Linearitas X3*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X3 *U	Between Groups	(Combined)	8,420	2	4,210	13,768	,000
		Linearity	8,412	1	8,412	27,510	,000
		Deviation from Linearity	,008	1	,008	,026	,871
Within Groups			88,061	288	,306		
Total			96,481	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X3 yang menyatakan bahwa X3*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,871 signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.10 Hasil Uji Linearitas X4*U

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X4*U	Between Groups (Combined)	14,122	2	7,061	61,781	,000
	Linearity	12,331	1	12,331	107,895	,000
	Deviation from Linearity	1,791	1	1,791	15,668	,000
	Within Groups	32,916	288	,114		
	Total	47,038	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X4 yang menyatakan bahwa X4*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,000 signifikansinya lebih kecil dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) tidak terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.11 Hasil Uji Linearitas X5*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X5 * U	Between Groups	(Combined)	18,542	2	9,271	38,575	,000
		Linearity	18,523	1	18,523	77,071	,000
		Deviation from Linearity	,019	1	,019	,080	,778
Within Groups			69,217	288	,240		
Total			87,759	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X5 yang menyatakan bahwa X5*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,778 signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.12 Hasil Uji Linearitas X6*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X6 * U	Between Groups	(Combined)	22,409	2	11,205	78,957	,000
		Linearity	22,406	1	22,406	157,894	,000
		Deviation from Linearity	,003	1	,003	,020	,887
Within Groups			40,869	288	,142		
Total			63,278	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X6 yang menyatakan bahwa X6*U pada kolom *deviation for linearty*

sebesar 0,887 signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.13 Hasil Uji Linearitas X7*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X7 * U	Between Groups	(Combined)	1,983	2	,991	9,841	,000
		Linearity	1,108	1	1,108	10,995	,001
		Deviation from Linearity	,875	1	,875	8,687	,003
	Within Groups		29,014	288	,101		
	Total		30,997	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X7 yang menyatakan bahwa X7*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,003 signifikansinya lebih kecil dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) tidak terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.14 Hasil Uji Linearitas X8*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X8 * U	Between Groups	(Combined)	,837	2	,418	1,646	,195
		Linearity	,050	1	,050	,198	,657
		Deviation from Linearity	,786	1	,786	3,094	,080
	Within Groups		73,204	288	,254		
	Total		74,041	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X8 yang menyatakan bahwa X8*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,080 signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.15 Hasil Uji Linearitas X9*U

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X9 *U	Between Groups (Combined)	1,289	2	,645	2,704	,069
	Linearity	,006	1	,006	,025	,874
	Deviation from Linearity	1,283	1	1,283	5,382	,021
	Within Groups	68,669	288	,238		
	Total	69,959	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X9 yang menyatakan bahwa X9*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,021 signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 6.16 Hasil Uji Linearitas X10*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X10 *U	Between Groups	(Combined)	7,496	2	3,748	14,015	,000
		Linearity	6,625	1	6,625	24,774	,000
		Deviation from Linearity	,871	1	,871	3,256	,072
Within Groups			77,019	288	,267		
Total			84,515	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X10 yang menyatakan bahwa X10*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,072 signifikansinya lebih besar dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

6.1.6. Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linier berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility of system, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standard, Error prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, Help users recognize, diagnose, and recover from errors, Help and documentation* terhadap variabel *Usability* yang berarti terdapat sepuluh variabel X dan satu variabel Y. Sehingga penulis menggunakan regresi linear berganda karena dengan menggunakan

regresi linear berganda maka penulis dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

6.1.6.1. Uji F Simultan

Uji simultan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen.

- a) H_0 : Variabel bebas tidak berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.
- b) H_a : Variabel bebas berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.

Tabel 6.17 Hasil Uji F Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	54,154	10	5,415	34,939	,000 ^b
	Residual	43,399	280	,155		
	Total	97,553	290			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 6.7 hasil uji F simultan diperoleh nilai F adalah sebesar 34,939 dengan tingkat signifikansinya sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10 secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability* (Y).

6.1.6.2. Uji T Parsial

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) H_0 : Variabel bebas (X) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel teikat (Y).
- b) H_a : Variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel teikat (Y).

Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi $< 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima, Jika signifikansi $> 0,05$, H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 6.18 Hasil Uji T Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,007	,576		3,486	,001
	X1	1,382	,409	,657	3,376	,001
	X2	-,995	,400	-,485	-2,484	,014
	X3	,065	,044	,065	1,490	,137
	X4	-,431	,073	-,299	-5,872	,000
	X5	,106	,054	,101	1,954	,052
	X6	,505	,057	,406	8,843	,000
	X7	-,274	,075	-,155	-3,668	,000
	X8	,012	,049	,010	,237	,813
	X9	-,032	,049	-,027	-,650	,516
	X10	,001	,049	,001	,015	,988

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 6.9. hasil uji T diketahui :

1. Variabel (X1) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,001 dimana nilai sig. $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
2. Variabel (X2) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,014 dimana nilai sig. $0,014 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
3. Variabel (X3) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,137 dimana nilai sig. $0,137 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
4. Variabel (X4) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
5. Variabel (X5) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,052 dimana nilai sig. $0,052 < 0,05$ maka dapat disimpulkan

bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

6. Variabel (X6) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
7. Variabel (X7) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
8. Variabel (X8) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,813 dimana nilai sig. $0,813 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
9. Variabel (X9) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,516 dimana nilai sig. $0,516 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

10. Variabel (X10) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,988 dimana nilai sig. $0,988 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

BAB VI

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap website SMA Negeri 21 Palembang, Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penilaian pengaruh kualitas terhadap *user interface website* SMA Negeri 21 Palembang termasuk dalam kategori baik. Pada variabel *Visibility Of System Status* pada indikator pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan website mendapatkan nilai tertinggi sebesar 99,26% artinya responden sangat puas bahwa saat menggunakan *website*. Pada variabel *Match Between System And The Real World* pada indikator setiap *icon* pada *website* mudah dimengerti dan dipahami mendapatkan nilai tertinggi sebesar 98,99% artinya responden sangat puas dengan setiap *icon* pada *website* yang mudah dimengerti dan dipahami. Pada variabel *User Control And Freedom* pada indikator pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan mendapatkan nilai tertinggi sebesar 80,63% artinya responden sangat puas dengan sistem yang mengeluarkan pesan peringatan. Pada variabel *Consistency And Standards* pada indikator tampilan *website* pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten mendapatkan nilai tertinggi sebesar 96,49% artinya responden sangat puas dengan tampilan *website* pada halaman memiliki bentuk dan konten yang sama. Pada

variabel *Error Prevention* pada indikator pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem mendapatkan nilai tertinggi sebesar 94,74% artinya responden sangat puas dengan pesan peringatan. Pada variabel *Recognition Rather Than Recall* pada indikator tata letak menu mudah diingat pengguna konsisten mendapatkan nilai tertinggi sebesar 99,45% artinya responden sangat puas dengan tata letak menu yang mudah diingat pengguna. Pada variabel *Flexibility And Efficient Of Use* pada indikator ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman mendapatkan nilai tertinggi sebesar 81,18% artinya responden sangat puas dengan adanya navigasi yang dapat membantu pengguna disetiap halaman. Pada variabel *Aesthetic And Minimalist Design* pada indikator *design* antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan mendapatkan nilai tertinggi sebesar 85,06% artinya responden sangat puas dengan *design* antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan. Pada variabel *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* pada indikator Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna mendapatkan nilai tertinggi sebesar 98,43% artinya responden sangat puas dengan pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna. Pada variabel *Help And Documentation* pada indikator menu “help” atau “bantuan” dapat dengan mudah diakses mendapatkan nilai tertinggi sebesar 69,83% artinya responden puas dengan menu “help” atau “bantuan”. Pada

variabel *Usability* pada indikator pengguna merasa *website* menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna mendapatkan nilai tertinggi sebesar 99,72% artinya responden sangat puas dengan pengalaman yang positif terhadap *website*.

2. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji F diperoleh nilai sig. 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari variabel *Visibility of system*, *Match between system and the real world*, *User control and freedom*, *Consistency and standard*, *Error prevention*, *Recognition rather than recall*, *Flexibility and efficiency of use*, *Aesthetic and minimalist design*, *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*, *Help and documentation* secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*.
3. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji T menunjukkan bahwa variabel *Visibility of system* dengan nilai sebesar 0,001, variabel *Consistency and standard* dengan nilai sebesar 0,000, variabel *Recognition rather than recall* dengan nilai sebesar 0,000 dan variabel *Flexibility and efficiency of use* dengan nilai sebesar 0,000 yang berpengaruh secara parsial terhadap variabel *usability*. Sedangkan variabel *Match between system and the real world* dengan nilai sebesar 0,014, variabel *User control and freedom* dengan nilai sebesar 0,137, variabel *Error prevention* dengan nilai sebesar 0,052, variabel *Aesthetic and minimalist design* dengan nilai sebesar 0,813, variabel *Help users*

recognize, diagnose, and recover from errors dengan nilai sebesar 0,516 dan variabel *Help and documentation* dengan nilai sebesar 0,988 tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel *usability*.

4. Dari hasil pengukuran tingkat kualitas terhadap *user interface website* SMA Negeri 21 Palembang dapat menjadi tolak ukur untuk mengembangkan dan memperbaharui *website* SMA Negeri 21 Palembang dengan menggunakan pendekatan *heuristic evaluation*.

7.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dibuat maka penulis mengajukan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah SMA Negeri 21 Palembang sebagai berikut :

1. Sebaiknya pihak sekolah ke depannya lebih memperhatikan harapan pengguna dari sisi penggunaan *website* <https://sman21palembang.sch.id/> desain dan layanan situs lebih ditingkatkan, informasi yang ditampilkan harus selalu *up to date* dan bermanfaat bagi pengguna dan pelayanan yang ada pada *website*.
2. Maksimalkan keseluruhan menu-menu yang ada sehingga dapat meningkatkan kualitas *website* serta dapat menjadi acuan dalam memperbaharui setiap konten yang ada pada *website* SMA Negeri 21 Palembang dan menjadi standar untuk menentukan kualitas pada *website*.
3. Bagi penulis selanjutnya, analisis *user interface* yang dilakukan dapat dikembangkan menggunakan metode *usability* lainnya. Yang berkaitan

dengan analisa *website* sehingga dapat membandingkan hasilnya ketika menggunakan metode lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ashila, Ghina. 2019. *User Interface Heuristic Evaluation Pada Sistem Informasi Nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT*. Gajah Tunggal. Jakarta
- Asnawi, N. 2018. *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. *Journal of Computer, information system, & technology management*, Vol. 1 , No. 2 April, ISSN : 2615-7357.
- Djaeng, D. S., & Burhanudin, B. (2016). Analisa Kualitas Website STMIK Bina Mulia Palu menggunakan Framework Webqual. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, p. ISSN: 2477-5290 e. ISSN: 2502-2148.
- Dr. Ibrahim, M. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Gusti, I Ayu Agung Diah Indriyani, Dkk, 2020. Analisis Usability Aplikasi iBandung Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*. *Jurnal Ilmiah Merpati VOL.8 NO.2 Agustus*, p-ISSN:2252-3306
- Hartanto, Susi Hendriani, Yusni Maulida, 2018. Analisis Pengaruh Kondisi Kerja, Motivasi Kerja, Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Kekayaan Negara Riau, Sumatera Barat Dan Kepulauan Riau. *Jurnal Tepak Manajemen Bisnis*, Vol. X. No 2
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. 2017. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Maidah, Syahrul Aminin, Yunnika. 2018. Analisis *Usability* Terhadap Website Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Sumpah Pemuda Dengan Metode *Heuristic Evaluation*. Palembang
- Moh. Nazir, P. 2017. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ningsih, S. U., & dkk. (2016). Gambaran Pengetahuan Dan Sikap Menyikat Gigi Pada Siswa-Siswi Dalam Mencegah Karies Di Sdn 005 Bukit Kapur Dumai. *Jom FK*, Volume 3 No.2.
- Pamungkas, R. A., & dkk. (2019). Analisis Kualitas Website Smk Negeri 2 Sragen Dengan Metode Webqual 4.0 Dan IPA. *TEKNOKOMPAK*, Vol. 13, No. 1, ISSN 1412-9663 (print).
- Sujarweni, V. W. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suwartono, C., & Moningka, C. (2017). Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Skala Identitas Sosial. *HUMANITAS*, Vol.14, No.2, Hal. 176 - 188, ISSN 1693-7236.