

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

SKRIPSI

**ANALISIS APLIKASI SMA MUHAMMADIYAH 6 PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC USABILITY**



Diajukan Oleh :

- 1. AYU WULANDARI / 021190052**
- 2. TIARA SAPTA WIJAYA / 021190120**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2023

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

SKRIPSI

**ANALISIS APLIKASI SMA MUHAMMADIYAH 6 PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC USABILITY**



Diajukan Oleh :

- 1. AYU WULANDARI / 021190052**
- 2. TIARA SAPTA WIJAYA / 021190120**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2023

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. AYU WULANDARI / 021190052
2. TIARA SAPTA WIJAYA / 021190120

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

JUDUL : ANALISIS APLIKASI SMA MUHAMMADIYAH 6
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC USABILITY

Tanggal :31 Juli 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

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

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. AYU WULANDARI / 021190052
2. TIARA SAPTA WIJAYA / 021190120

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

JUDUL : ANALISIS APLIKASI SMA MUHAMMADIYAH 6
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC USABILITY

Tanggal :25 Agustus 2023
Penguji 1

Tanggal :25 Agustus 2023
Penguji 2

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

Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0218038904

Menyetujui,
Rektor

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

MOTTO :

“ Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan.
Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain)
dan kepada tuhan berharaplah”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

*“Masa depan kamu ada di Pundak mu sendiri dan
ingat bahagiakan lah Kedua Orangtua Karena doa
mereka adalah kunci utama Keberhasilan mu”*

(Tiara Sapta Wijaya & Ayu Wulandari)

Kupersembahkan Kepada :

1. Allah SWT
2. Kedua Orangtua kami tersayang
3. Dosen Pembimbing yang kami hormati Bapak Fahmi Ajismanto,
S.Kom., M.Kom.
4. Terimakasih Untuk Tiara Sapta Wijaya dan Ayu Wulandari, diri kami
sendiri yang telah bekerja keras, selalu berusaha dan tidak menyerah
dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman Seperjuangan

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Analisis Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang Menggunakan Metode Heuristic Usability**” tepat pada waktunya. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Wakil Ketua Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
3. Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
4. Dosen Pembimbing Bapak Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen-dosen Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, serta staf karyawan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Guru SMA Muhammadiyah 6 Palembang

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Untuk perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati .

Tidak lupa peneliti ucapkan terima kasih kepada pihak Sekolah SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang telah memberikan izin riset, dan kepada orang tua, saudara/i, sahabat serta orang yang peneliti cintai dan sayangi dan semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari peneliti dan peneliti berharap semoga laporan skripsi yang dibuat dapat bermanfaat bagi teman-teman semuanya khususnya bagi penulis sendiri dan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang terima kasih.

Wassalammu'alaikum Warhamtullahi Wabarakatuh

Palembang, 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.5.2. Manfaat Bagi Akademik.....	5
1.5.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian.....	5

1.6. Sistematika Penulisan.....	6
---------------------------------	---

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan Umum.....	7
2.1.1. Sejarah Sekolah.....	7
2.1.2. Visi dan Misi.....	8
2.1.3. Struktur Organisasi.....	8
2.1.4. Tugas dan Wewenang.....	9

BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Landasan Teori.....	11
3.1.1 Aplikasi.....	11
3.1.2 <i>User Interface</i>	12
3.1.3 <i>Usability</i>	12
3.1.4 SPSS.....	13
3.1.5 Analisis Sistem.....	13
3.1.6 <i>Heuristic Usability</i>	13
3.2 Penelitian Terdahulu.....	16
3.3 Alur Penelitian.....	19
3.4 Kerangka Pemikiran.....	19

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
---------------------------------------	----

4.1.1. Lokasi.....	20
4.1.2. Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang.....	20
4.1.3. Waktu Penelitian.....	20
4.2. Teknik Pengumpulan Data.....	21
4.2.1. Observasi.....	21
4.2.2. Wawancara.....	21
4.2.3. Kuesioner.....	21
4.2.4. Studi Pustaka.....	21
4.3. Teknik Penarikan Sampel.....	23
4.3.1. Populasi.....	23
4.3.2. Sampel.....	23
4.4. Variabel Penelitian.....	24
4.5. Instrumen Penelitian.....	24
4.6. Skala Likert.....	24
4.7. Uji Instrumen.....	24
4.7.1. Uji Validitas.....	24
4.7.2. Uji Reliabilitas.....	25
4.7.3. Uji Normalitas.....	25
4.7.4. Uji Linearitas.....	26
4.7.5. Uji Regresi Linear Berganda.....	26
4.7.6. Uji Simultan (Uji F).....	26
4.7.7. Uji Parsial (Uji T).....	26

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden.....	37
5.1.1. Responden.....	37
5.1.2. Deskripsi Responden.....	38
5.1.3. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	39
5.2. Pembahasan.....	43
5.2.1. Uji Validitas.....	37
5.2.2. Uji Reliabilitas.....	37
5.2.3. Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas.....	37
5.2.4. Uji Normalitas.....	37
5.2.5. Uji Linearitas.....	37
5.2.6. Regresi Linear Berganda.....	37
5.2.7. Uji Simultan (Uji F).....	37
5.2.8. Uji Parsial (Uji T).....	37

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan.....	106
6.2. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA.....	xx
----------------------------	-----------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xxiii
------------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Awal Aplikasi Presensi Siswa.....	8
Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	21
Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Login.....	42
Gambar 4.2 Tampilan Dashboard.....	46
Gambar 4.3 Tampilan Menu.....	47
Gambar 4.4 Tampilan Profil Siswa.....	51
Gambar 4.5 Tampilan Rekap Absen.....	47
Gambar 4.6 Tampilan Kalender Akademik.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Notifikasi.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	20
Tabel 4.2 Kuesioner.....	27
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Menurut Strata.....	30
Tabel 4.4 Variabel dan Indikator dalam Penelitian.....	32
Tabel 4.5 Pilihan Jawaban Skala Likert.....	34
Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden.....	44
Tabel 5.2 Proporsi Responden.....	48
Tabel 5.3 Distribusi Jawaban Responden.....	49
Tabel 5.4 Tabel r Hitung dan t tabel.....	50
Tabel 5.5 Rangkuman Uji Validitas.....	58
Tabel 5.6 Rangkuman Uji Validitas.....	59
Tabel 5.7 Nilai Koefisien <i>Reliability</i>	59
Tabel 5.8 Skala Nilai Interpretasi.....	60
Tabel 5.9 Interpretasi Hasil Kuesioner.....	60
Tabel 5.10 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 5.11 Hasil Uji Linearitas $Y*X$	62
Tabel 5.12 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	78
Tabel 5.13 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	78

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

AYU WULANDARI AND TIARA SAPTA WIJAYA. *Application Analysis of 6 Muhammadiyah Palembang Using the Heuristic Usability Method.*

One of the schools that utilizes technology in the field of education is Muhammadiyah High School 6 Palembang, a private school that is in the City of Palembang. The school has student presence applications, which are used as information media and for the management of student academic data provided by the school. Web-based and mobile technology that integrates the entire process within the institution is designed to connect students and teachers in school teaching and learning activities. There is a problem in that it is difficult to login due to the lack of reset password features in the application. Users who are still confused about using this app due to the lack of socialization from the school to provide guidance for users in using the app As a result, the application is less used by students. The author uses the Heuristic Usability method from Jacob Nielsen which contains 10 variables, namely: Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation.

Keywords: *Application Analysis, Heuristic Usability, Mobile, E-Learning, User Interface*

ABSTRAK

AYU WULANDARI DAN TIARA SAPTA WIJAYA. Analisis Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*.

Salah satu Sekolah yang memanfaatkan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah SMA Muhammadiyah 6 Palembang merupakan sekolah swasta yang berada di Kota Palembang. Sekolah tersebut memiliki aplikasi presensi siswa, aplikasi presensi siswa, dimanfaatkan sebagai media informasi dan pengelolaan data akademik siswa/siswi yang disediakan oleh pihak sekolah. Berbasis web dan mobile yang mengintegrasikan seluruh proses di dalam institusi yang di rancang untuk menghubungkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Terdapat masalah yang ditemukan yaitu kesulitan login, dikarenakan tidak adanya fitur reset password yang terdapat di aplikasi tersebut. Pengguna yang masih bingung untuk menggunakan aplikasi ini, dikarenakan kurangnya sosialisasi dari pihak sekolah untuk memberikan panduan untuk pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga mengakibatkan pengaksesan aplikasi ini kurang digunakan siswa. Peneliti menggunakan metode Heurictic Usability 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 Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation.*

Kata kunci : Analisis Aplikasi, *Heuristic Usability, Mobile, E-Learning, User Interface*

BAB I

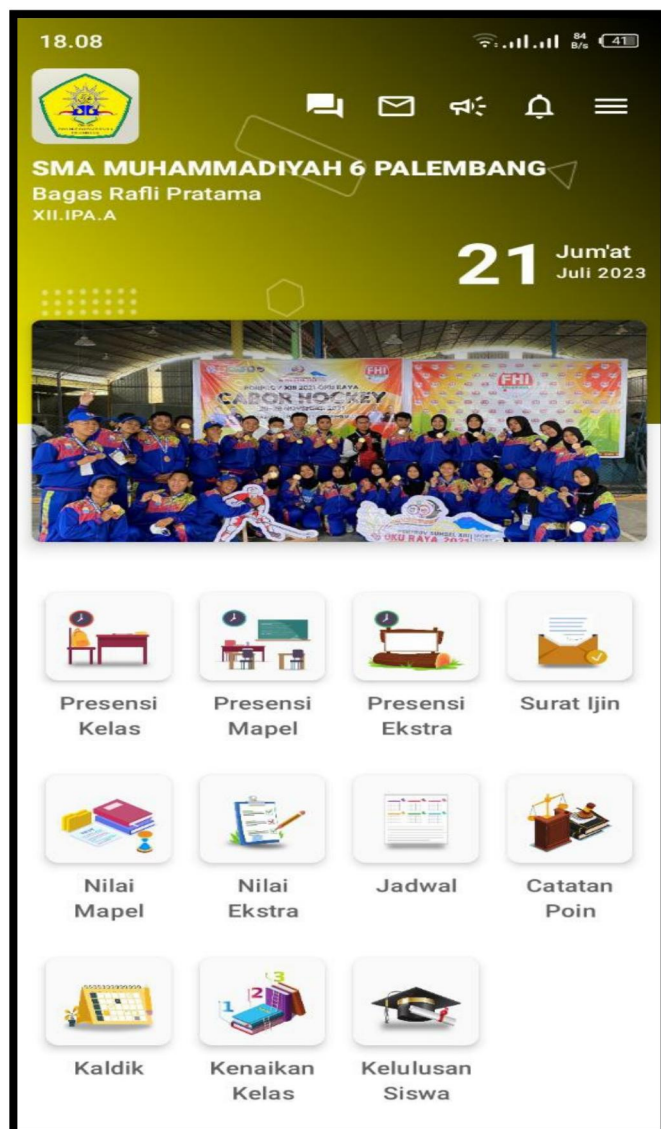
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran teknologi informasi sudah sangat penting pada saat ini untuk mendukung kinerja manusia dalam kegiatan sehari-hari. Dengan begitu, semakin banyak informasi yang mudah diperoleh melalui internet sehingga menuntut setiap lembaga khususnya Lembaga Pendidikan yaitu sekolah juga harus dapat berinovasi dalam meningkatkan layanan dan interaksi yang lebih lengkap terhadap siswa, orang tua pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. (Geasela et al., 2018)

Salah satu Sekolah yang memanfaatkan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah SMA Muhammadiyah 6 Palembang merupakan sekolah swasta yang berada di Kota Palembang, beralamat di Jalan Balayudha No.21A, Kecamatan Kemuning, Kelurahan Ario Kemuning, yang telah berdiri pada tanggal 1 Juli 1988 pada saat ini memiliki siswa 471 orang dan jumlah ruang kelas terdapat 15 ruangan yang terdiri dari kelas 10 sampai kelas 12. SMA Muhammadiyah 6 Palembang memiliki Aplikasi presensi siswa yang dapat di di-download melalui playstore, Aplikasi Presensi siswa dimanfaatkan sebagai media informasi dan pengelolaan data akademik siswa/siswi yang disediakan oleh pihak sekolah. berbasis web dan mobile yang mengintegrasikan seluruh proses di dalam institusi yang di rancang untuk menghubungkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar

disekolah, serta untuk mempermudah siswa dalam melihat informasi seputar akademik, dengan berbagai macam fitur seperti presensi kelas, jadwal mata pelajaran, nilai mata pelajaran, kalender akademik, kelulusan siswa, surat pemberitahuan dan kenaikan kelas. Tampilan Aplikasi dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi
SMA Muhammadiyah 6 Palembang**

Penerapan layanan akan suatu Aplikasi maka dibutuhkan evaluasi usability, Usability ialah salah satu bidang ilmu tingkat dimana suatu produk bisa dipergunakan oleh pengguna demi tercapainya tujuan yang diinginkan menggunakan cara yang efektif, efisien serta sesuai konteks kepuasan yang diinginkan, agar tercapainya penerimaan perangkat lunak oleh user maupun keberhasilan perangkat tersebut.

Mengingat aplikasi tersebut baru diimplementasikan pada tahun 2021, namun berdasarkan wawancara dengan Bapak M Taufik Purbaya, S.Kom selaku pihak IT SMA Muhammadiyah 6 Palembang, ternyata belum pernah dilakukan pengukuran tentang tingkat usability. Selain itu terdapat masalah yang ditemukan yaitu kesulitan login, dikarenakan tidak adanya fitur reset password yang terdapat di aplikasi tersebut. Pengguna yang masih bingung untuk menggunakan aplikasi ini, dikarenakan kurangnya sosialisasi dari pihak sekolah untuk memberikan panduan untuk pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dalam proses absen guru mengabsen siswa lewat aplikasi Piesa yang terintegrasi dengan aplikasi presensi siswa, siswa hanya mengetahui bahwa aplikasi ini digunakan untuk melihat rekap absen saja, sehingga mengakibatkan pengaksesan aplikasi ini kurang digunakan siswa, ternyata banyak fitur lain yang dapat digunakan oleh siswa yaitu seperti fitur info sekolah, presensi kelas, presensi mapel, surat ijin, surat pemberitahuan, nilai mapel, kenaikan kelas, kalender akademik, catatan bk, kelulusan siswa, dan jadwal ekstra. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan analisis tentang usability kenyamanan dan kemudahan

terhadap penggunaan Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Dalam memberikan kebergunaan dan kemudahan pengguna menjadikan salah satu faktor keberhasilan bagi aplikasi tersebut. Untuk menganalisis usability tersebut peneliti menggunakan salah satu metode analisis yaitu Heuristic usability dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut berguna dan dapat memberikan kenyamanan serta kemudahan terhadap pengguna.

Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang di bangun sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini akan membahas “Bagaimana menganalisis usability pada Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang berdasarkan metode Heuristic Usability?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya Adapun ruang lingkup yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

- a) Objek penelitian ini yaitu pada Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang.
- b) Metode Heuristic Usability 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 Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers from Errors dan Help and Documentation (Nielsen, 1995)

- 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) Teknik Sampling yang di gunakan adalah *Non Probability Sampling*, yang di gunakan adalah *accidental sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sesuai kebetulan sampel.
- e) Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah seluruh siswa pada SMA Muhammadiyah 6 Palembang karena fitur yang tersedia lebih banyak ke siswa, dimana populasi tersebut berjumlah 302 orang terdiri dari siswa kelas XI dan siswa kelas XII.
- f) Metode analisis data menggunakan metode uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas), uji regresi linear berganda (simultan dan parsial).
- g) Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini adalah SPSS dengan versi 21.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai analisis usability aplikasi di SMA Muhammadiyah 6 Palembang antara lain:

- a) Untuk melakukan analisis *Usability design user interface* terhadap Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang menggunakan metode Heuristic Usability.
- b) Untuk mengetahui antara variable yang paling berpengaruh pada metode *heuristic usability* dengan *usability* aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi mahasiswa, bagi akademik, maupun bagi tempat penelitian, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu yang diterima selama menjadi mahasiswa, serta diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai pengukuran dari analisis Usability terhadap Aplikasi Presensi Siswa berdasarkan metode Heuristic Usability.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

Memperkenalkan keberadaan Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech Kepada Instansi SMA Muhammadiyah 6 Palembang, dan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin membahas permasalahan yang sama nantinya.

1.5.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi tolak ukur kedepannya kepada pihak sekolah agar dapat mengembangkan dan memperbaharui Aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika 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 menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian mengenai Analisis Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menguraikan mengenai gambaran umum Sekolah seperti profil SMA Muhammadiyah 6 Palembang, mulai dari sejarah sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, serta tugas dan wewenang.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka tentang teori-teori yang berdasarkan pembuatan skripsi, yang terdiri dari teori

pendukung, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian, 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 menguraikan hasil yang di peroleh dari penelitian dan pembahasan.

BAB VI PENUTUP

Bab terakhir ini berisikan tentang saran dan kesimpulan yang berkaitan dengan analisis user satisfaction berdasarkan hasil yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Sekolah

2.1.1 Sejarah SMA Muhammadiyah 6 Palembang

Pada awal berdirinya SMA Muhammadiyah 6 Palembang Bernama SMA Muhammadiyah 12 Palembang, SMA Muhammadiyah 12 Palembang didirikan pada tanggal 1 Juli 1988 (Tahun Pelajaran 1988/1989) SMA Muhammadiyah 12 Palembang didirikan karena Penghapusan Secara Bertahap beberapa SPG Swasta di Sumatera Selatan (Alih fungsi) dan pada tahun pelajaran 1985 / 1986 tidak boleh menerima siswa baru (kelas satu) Tahun Pelajaran 1988/1989 SMA Muhammadiyah 12 didirikan.

Berkenaan dengan itu, Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah dengan ini menyatakan bahwa : SMA Muhammadiyah 12 Palembang berkedudukan di Jalan Jenderal Sudirman km.4,5 Palembang adalah milik Persyarikatan Muhammadiyah yang dibina oleh Muhammadiyah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PDM Kota Palembang Wilayah Sumatera Selatan, didirikan tanggal 1 Juli 1988 dan telah terdaftar pada Muhammadiyah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat No. 4340 / II-12 / Sm. S-88. Kemudian perubahan status sekolah Berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tanggal 31 Desember 1991 Nomor : 476 / C / Kep / I /

1991. SMA Muhammadiyah 12 Palembang NDS. G.09024022 alamat jalan Jenderal Sudirman Km. 4,5 Palembang di Wilayah Kecamatan Ilir Timur I Kotamadya Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Penyelenggara Sekolah / yayasan MPK Muhammadiyah Sumatera Selatan. Jenjang Akreditasi (Status Diakui) ini berlaku untuk jangka waktu 5 (lima) tahun terhitung sejak awal tahun pelajaran 1991 / 1992. Berdasar Keputusan Dirjen Dikdasmen tanggal 6 Maret 1997 Nomor : 16 / C.C7 / Kep / MW / 1997. dalam akreditasi ulang SMA Muhammadiyah 12 Palembang ditetapkan berstatus DIAKUI dan berlaku untuk jangka waktu 5 (lima) tahun terhitung sejak awal tahun pelajaran 1996 / 1997.

SMA Muhammadiyah 6 Palembang pada saat ini memiliki siswa 471 orang dan jumlah ruang kelas terdapat 15 ruangan yang terdiri dari kelas 10 sampai kelas 12. Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 6 Palembang yakni bapak M Erlan, S.Pd yang telah menjabat dari tahun 2013 hingga saat ini. SMA Muhammadiyah 6 merupakan sekolah swasta yang berada di kota Palembang yang beralamat di jalan Balayudha No.21A, Kecamatan Kemuning, Kelurahan Ario Kemuning.

2.1.2 Visi dan Misi SMA Muhammadiyah 6 Palembang

SMA Muhammadiyah 6 Palembang memiliki visi dan misi sebagai berikut:

Visi SMA Muhammadiyah 6 Palembang

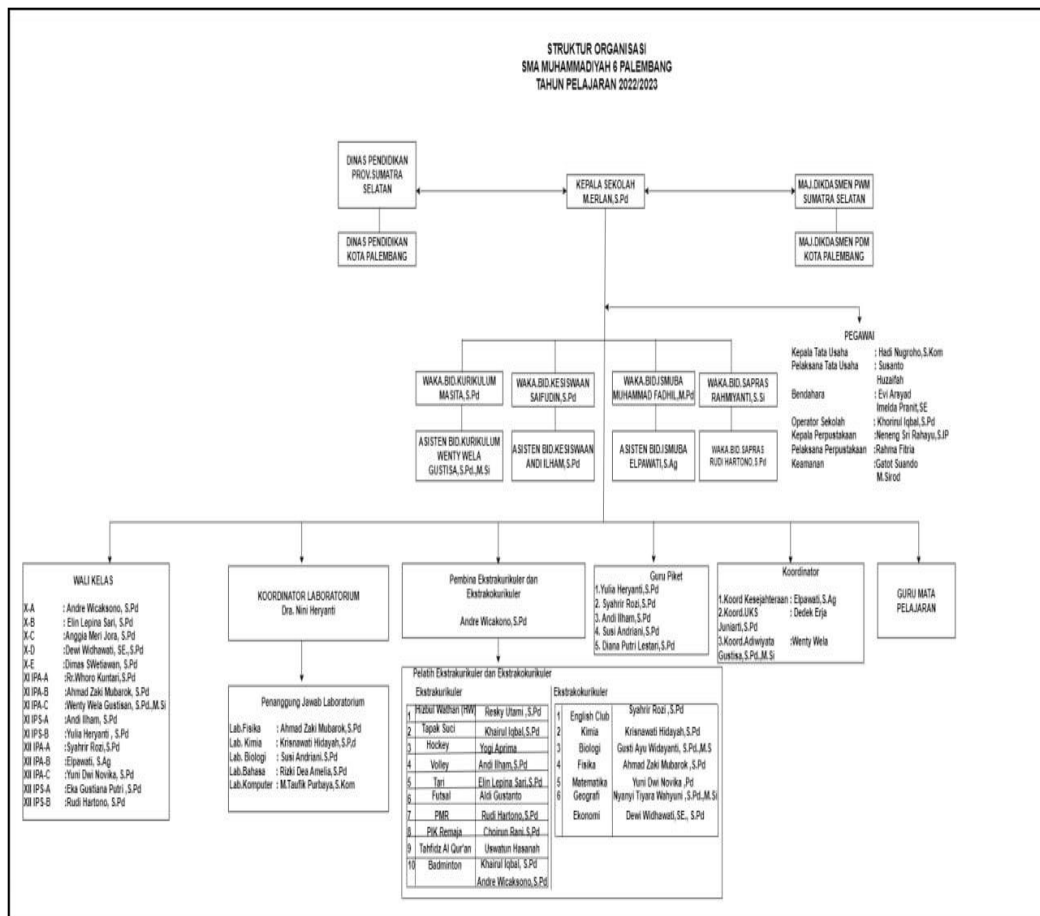
“Unggul, Islami, dan Berwawasan Lingkungan”

Misi SMA Muhammadiyah 6 Palembang

- a) Mewujudkan sekolah yang berprestasi.
- b) Menciptakan dan meningkatkan sekolah yang bernuansa dan bercitra yang islami, disiplin, bersih untuk mencapai sekolah adiwiyata tingkat nasional.
- c) Meningkatkan sarana dan prasarana yang lebih refrensetatip terutama yang mendukung dengan kondisi Covid-19 sekarang ini.
- d) Memiliki dan meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang lebih professional.
- e) Menjadikan SMA Muhammadiyah 6 semakin dikenal oleh masyarakat yang ingin menitipkan anak bersekolah di SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

2.1.3 Struktur Organisasi

Secara umum struktur organisasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang telah ditetapkan sesuai dengan bidang kerja yang menjadi tugas dan fungsi pokok pada SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Struktur organisasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber : SMA Muhammadiyah 6 Palembang (2021)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang

2.1.4 Tugas dan Wewenang

Berikut merupakan penjelasan tugas dan wewenang dari struktur organisasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang :

1) Kepala Sekolah

Adapun tugas dan wewenang bagian 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) Kepala Tata Usaha

Adapun tugas dan wewenang bagian 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.

3) 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.

4) Kesiswaan

Adapun tugas dan wewenang bagian Kesiswaan :

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

5) 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

6) 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 hadir dan daftar nilai siswa.
- f) Membuat catatan tentang kemajuan dari hasil belajar

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori

Landasan teori secara umum dapat diartikan sebagai pernyataan yang disusun secara sistematis dan memiliki variabel yang kuat. Landasan teori secara isi memuat teori-teori dan hasil penelitian, dimana teori dan hasil penelitian yang digunakan ini digunakan sebagai kerangka teori peneliti untuk menyelesaikan penelitian. Berikut landasan teori yang mendukung penelitian pada SMA Muhammadiyah 6 Palembang :

3.1.1 Aplikasi

Menurut Solikin & Amalia, (2019) Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang di-design khusus platform mobile (Android, IOS, atau windows mobile). Web mobile atau mobile web berupa kumpulan halaman html berbasis web (browser) yang dapat diakses menggunakan perangkat smartphone atau tablet. Situs web mobile biasanya bersifat memberikan informasi dan sering memiliki design yang sederhana.

Menurut Aziz (2020) Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, penggunaan Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

3.1.2 *User Interface*

Menurut Lastiansah dalam Fransiska Farah et al. (2020) menyebutkan bahwa User Interface adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem. Terkadang, UI disebut sebagai pengganti Human Computer Interaction (HCI) yang mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer.

3.1.3 *Usability*

Menurut Kosim dkk., (2022:2) Usability merupakan bagian dari keilmuan Human Computer Interaction (HCI) yang fokus mempelajari design antarmuka dan interaksi antara manusia dengan komputer. Usability adalah suatu cara untuk mengukur seberapa efektif, efisien dan puasny seseorang terhadap penggunaan sebuah produk.

Menurut Nielsen (2012), Usability yaitu tingkat pengukuran pada sebuah sistem sejauh mana dapat digunakan pengguna untuk mencapai tujuannya dan seberapa mudah dalam menggunakan antarmuka sistem tersebut yang dapat menghasilkan nilai kepuasan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Usability menilai tingkat kemudahan dan perasaan puas pengguna dalam mengoperasikan sistem berdasarkan tujuan penggunaan sistem dari pengguna.

3.1.4 SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*)

Menurut Janna (2020) SPSS merupakan bagian integral dari rentang proses analisa yang menyediakan akses data. SPSS dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data secara langsung ke dalam SPSS Data Editor.

Menurut Risma Dwi A (2021) SPSS merupakan sebagai program dapat lebih mudah untuk mengola data dan hasilnya dapat di interpretasikan dalam bentuk narasi.

3.1.5 Analisis Sistem

Menurut Sri Mulyani (2016:38) Analisis sistem merupakan suatu teknik penelitian terhadap sebuah sistem dengan menguraikan komponen-komponen pada sistem tersebut dengan tujuan untuk mempelajari komponen itu sendiri serta keterkaitannya dengan komponen lain yang membentuk sistem sehingga didapat sebuah keputusan atau kesimpulan mengenai sistem tersebut baik itu kelemahan ataupun kelebihan sistem.

3.1.6 *Heuristic Usability*

Menurut (Abulfaraj, A., & Steele, A., 2020) Heuristic usability adalah metode evaluasi kegunaan berbasis inspeksi menilai kegunaan sistem berdasarkan satu set pedoman kegunaan. Pengujian usability dengan metode Heuristic usability dilakukan untuk mengevaluasi design design interface Aplikasi tersebut. Pengujian ini dilakukan berdasarkan 10 aspek yang dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Variabel *Heuristic Usability*

No.	<i>Heuristic Usability</i>	Definisi
1.	<i>Visibility of system status</i>	Sistem harus mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi.
2.	<i>Match between system and the real world</i>	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami pengguna.
3.	<i>User control and freedom</i>	User diberikan kebebasan saat mengakses sistem.
4.	<i>Consistency and standards</i>	Konsisten dalam penulisan.
5.	<i>Error preventions</i>	Membuat fitur untuk mengurangi kesalahan pengguna.
6.	<i>Recognition rather than recall</i>	Mengurangi proses dalam mengingat.
7.	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Memberikan pengalaman kepada user baru dan yang sudah pengalaman.
8.	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Memberikan keterangan dari menu yang dipilih.
9.	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	Menampilkan kesalahan dengan jelas ke pengguna Ketika salah memasuki password lalu memberi saran mengatasinya.
10.	<i>Help and documentation</i>	Memiliki menu bantuan Menyediakan fitur support dan bantuan.

Sumber: (Devazya, A., 2019)

Bentuk instrument pada penelitian ini adalah kuesioner, dimana pengumpulan data dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan

Bentuk instrument pada penelitian ini adalah kuesioner, dimana pengumpulan data dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang terkait dengan tampilan disesuaikan dengan 10 aspek Heuristic

Usability. Kemudian pada pengujian instrument, uji validitas dan realibilitas dilakukan menggunakan item-item angket, terhadap responden yang terlibat yaitu Para Siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

3.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 3.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Febria Sri Handayani (2021)	Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan <i>Heuristic Usability</i> Nielson	Desain instrumen pengujian usabilitas aplikasi ini dirancang berdasarkan model heuristik usabilitas Nielson dan juga berdasarkan karakteristik aplikasi baik yang berbasis android maupun yang berbasis web. Hasil perancangan terdiri dari 22 butir atribut kualitas dan pertanyaan yang saling terkait. Hasil dari perancangan ini dapat diimplementasikan pada rencana pengujian dan pengukuran kualitas aplikasi dari segi usabilitasnya secara heuristik.

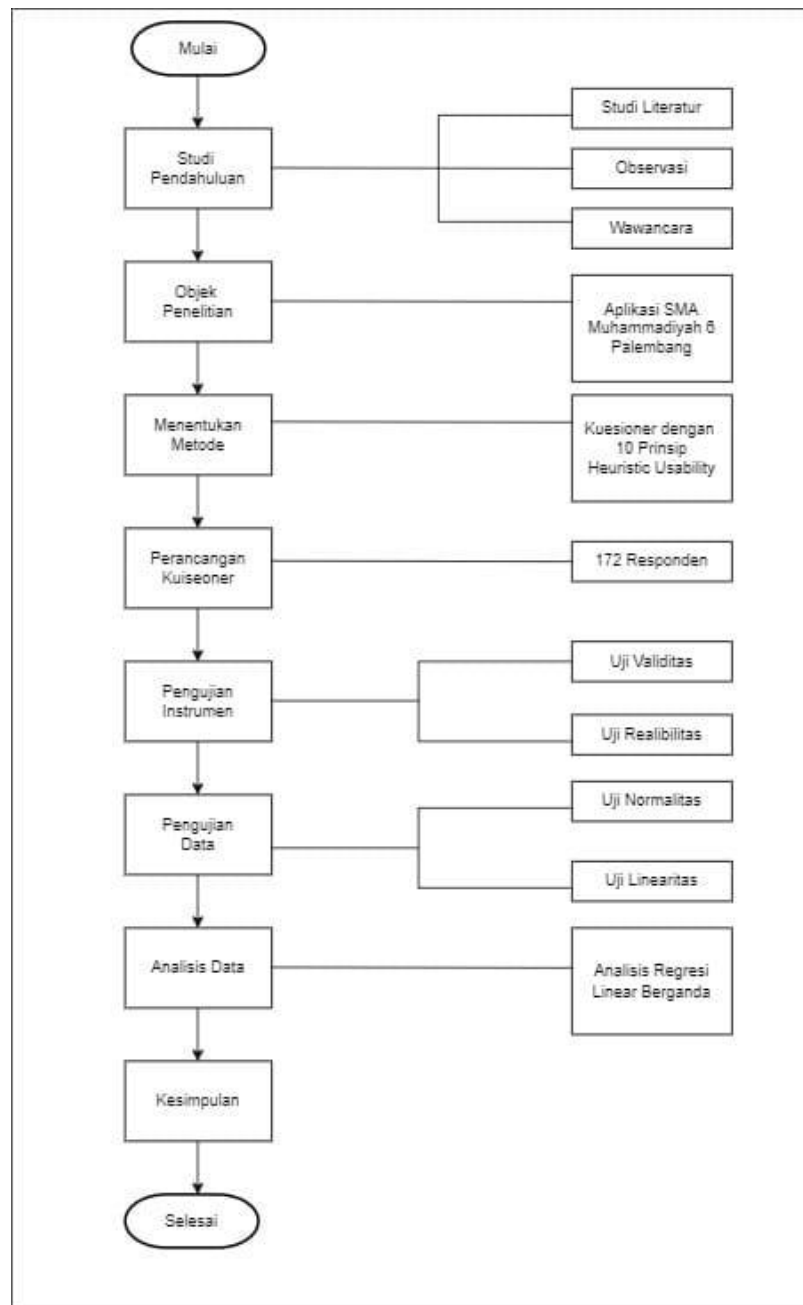
No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
2.	Yemima Monica Geasela, Pranchis Ranting, Johanes Fernandes Andry (2018)	Analisis User Interface Terhadap Website berbasis E- Learning dengan Metode Heuristic Evaluation	Berdasarkan dari hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa website e-learning NetAcad memiliki desain user interface yang sudah cukup baik. Dikarenakan, desain dari website tersebut hampir memenuhi secara keseluruhan 10 prinsip yang dimiliki oleh teori evaluasi heuristik tersebut. Website NetAcad memiliki tampilan yang menarik, praktis, serta menyediakan berbagai fasilitas dan layanan yang memang memudahkan penggunanya dalam menjalankan website tersebut. Meski begitu, website ini masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan, seperti menambah jenis bahasa yang dapat digunakan oleh pengguna, memberikan penjelasan lebih jauh atas kesalahan yang dilakukan pengguna saat memvalidasi

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			akunnya saat hendak login, dan lain sebagainya
3.	Rezi Pramana dan Maxsi ary (2020)	Analisis Usability Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Di SMA At-Tajdid Boarding School Tasikmalaya	Pengujian usability dilakukan untuk mengukur tingkat usability aplikasi berdasarkan lima usability aspek yaitu efficiency, learnability, Memorability, error dan satisfaction. Metode usability testing, observasi, wawancara, dan kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat usability. Hasil pengujian diperoleh bahwa nilai usability aplikasi ujian USBK bernilai 82%, sehingga aplikasi sudah memiliki usability yang sangat baik.
4.	Rizky Arief pambudi, Satrio Hadi Wijoyo, Hanifah	Evaluasi User Interface pada website SMK Negeri 5 Malang Menggunakan Metode Heuristic	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang evaluasi website SMKN 5 Malang disimpulkan bahwa total permasalahan yang dilakukan oleh 3 evaluator sebanyak 18 permasalahan dan telah dilakukan penggabungan menjadi 12

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
	Muslimah Az-Zahra (2022)	Evaluation	<p>permasalahan yang terbagi kedalam 7 dari 10 prinsip heuristik. Temuan masalah yang memiliki nilai persentase paling tinggi sebanyak 40% terdapat pada prinsip heuristik Aesthetic and minimalist design (H-8) dari setiap temuan masalah. Sementara nilai severity rating tertinggi dari Masalah yangtelah ditemukan terdapat pada prinsip Recognition Rather than Recall (H-6) memiliki tingkat severity rating sebesar 4. Berdasarkan temuan masalah terdapat 4 masalah dengan kategori catastrophic, 6 masalah dengan kategori minor, dan 2 masalah dengan kategori cosmetic.</p>

3.3 Alur Penelitian

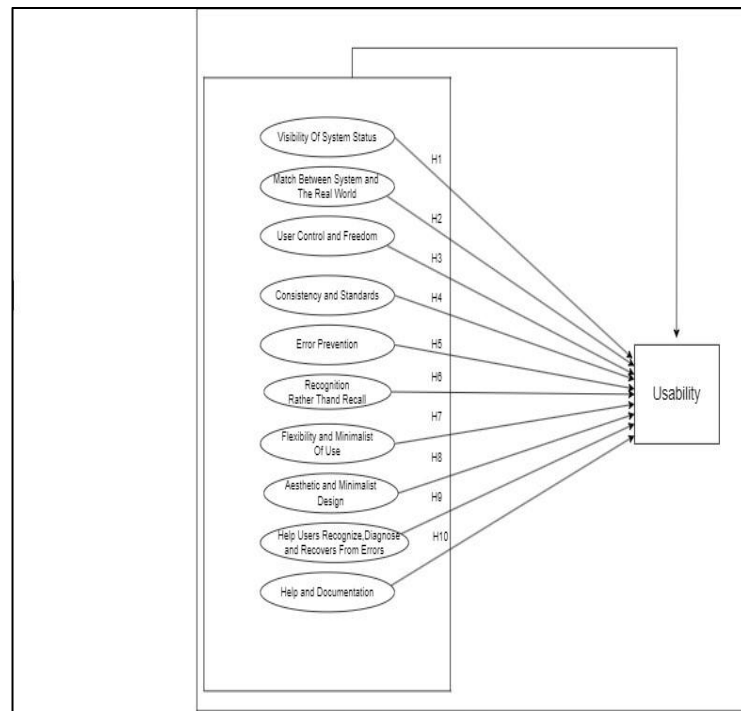
Tujuan Alur penelitian dapat memberikan arahan terhadap penelitian yang akan dilakukan Alur Penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



(Sumber: diolah sendiri)

Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.4 Model Penelitian



(Sumber: Nielsen, 1995)

Gambar 3.2 Model Penelitian

Dalam Model Penelitian dijelaskan hipotesa ini dibangun dan dibuat deskripsinya pada uji parsial (Uji T), kalau secara bersamaan ke usability maka dia disebut pengujian simultan (Uji F), jadi hipotesanya dibangun untuk pengujian simultan. Setiap variabel ini masing - masing akan diuji secara parsial ke variabel usability dan untuk uji simultannya akan diuji secara bersama-sama dari 10 (sepuluh) 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 recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, Help users recognize, diagnose, and recover from errors, Help and documentation, diuji secara simultan ke variabel Usability.

BAB IV

METODE PENELITIAN

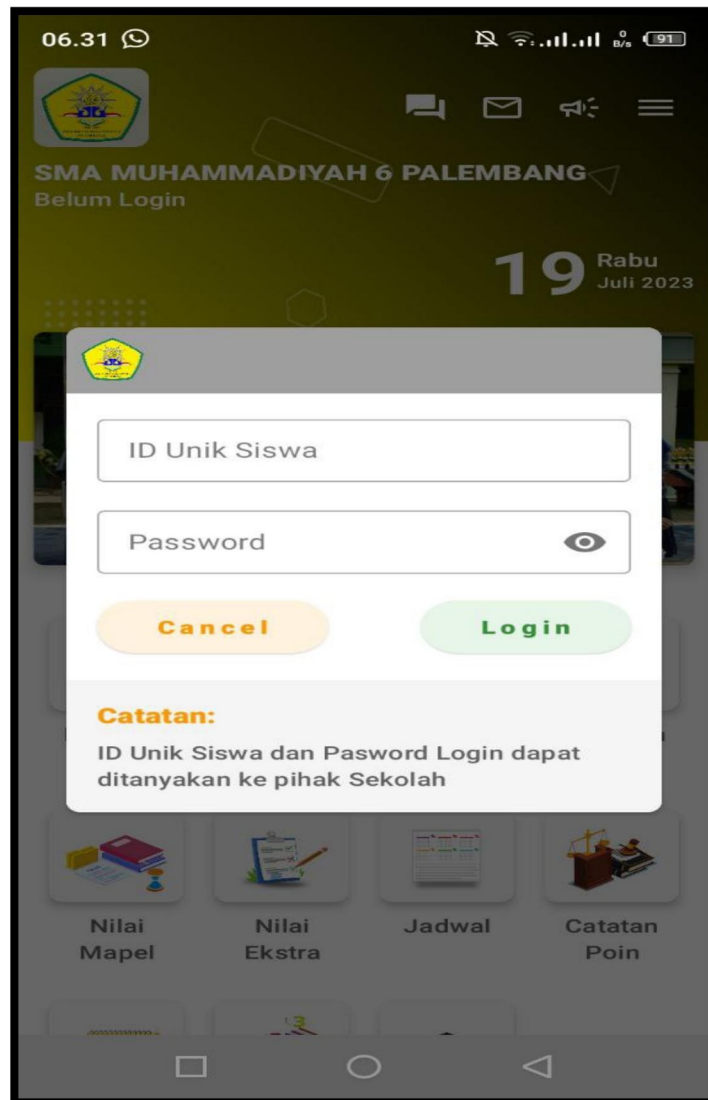
4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1 Lokasi

Peneliti melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang beralamatkan di Jalan Balayudha No.21A, Kecamatan Kemuning, Kelurahan Ario Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

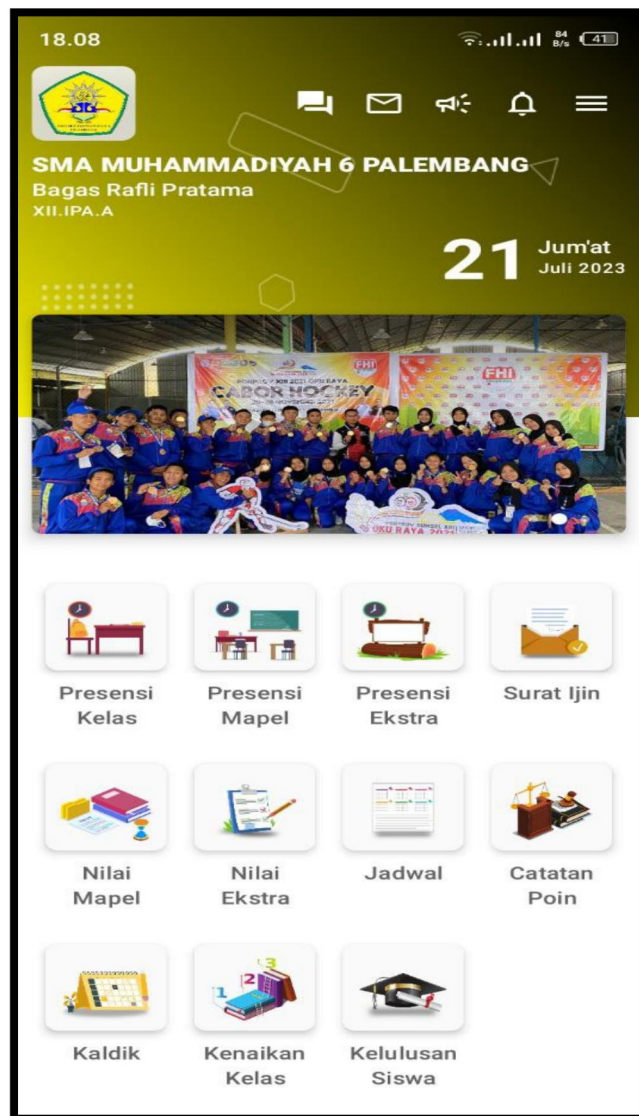
4.1.2 Aplikasi Presensi Siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang

Aplikasi Presensi siswa dapat di unduh pada Playstore yang dapat di akses oleh pihak internal sekolah seperti siswa dan guru. Di dalam Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang ini terdiri dari tampilan Login, tampilan Dashbord, tampilan Menu, tampilan Profil Siswa, tampilan rekap absen, tampilan kalender akademik, tampilan Notifikasi (Pengumuman dan aktivitas).

a). Tampilan *Login*Gambar 4.1 Tampilan *Login*

Pada gambar 4.1 merupakan tampilan *login* sebagai Langkah awal yang harus diisi *user* sebelum masuk ke Dashboard dengan cara mengisi *Username* dan *Password* yang telah di berikan kepada siswa.

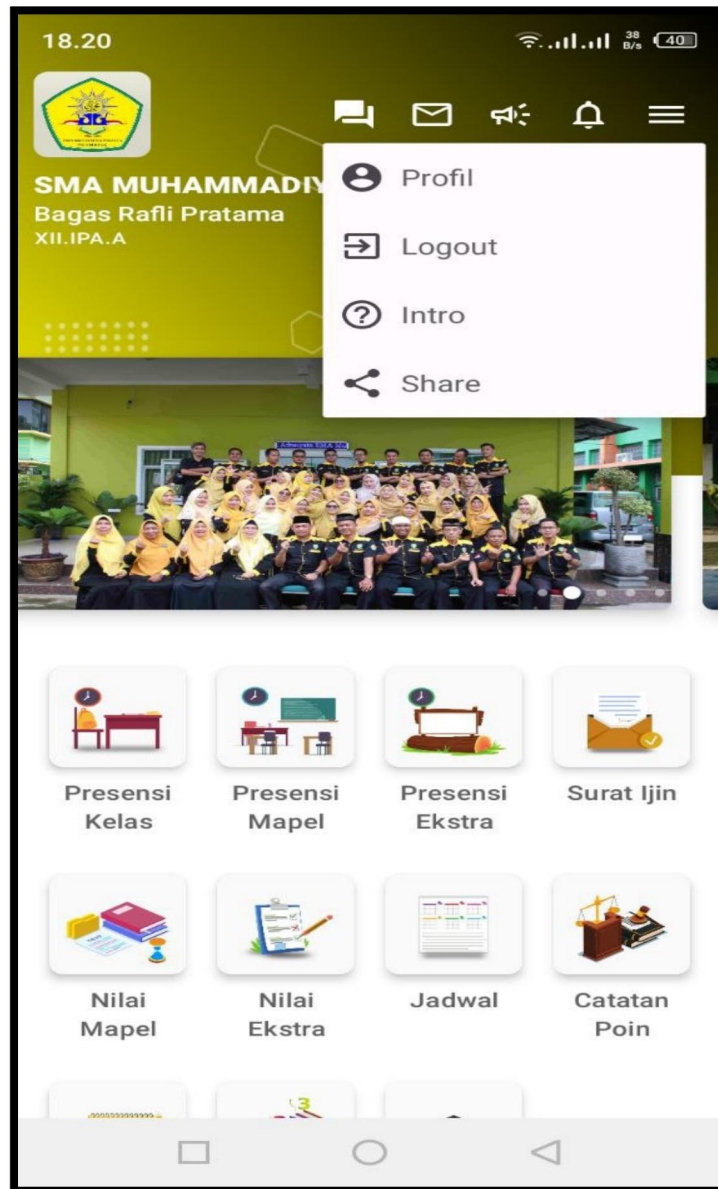
b). Tampilan Dashboard



Gambar 4.2 Tampilan Dashboard

Pada gambar 4.2. merupakan tampilan Dashboard dari aplikasi Presensi siswa. Pada tampilan ini siswa dapat melihat rekap presensi kelas, presensi kelas, jadwal mapel, surat ijin, jadwal ekstra, info sekolah, surat pemberitahuan, nilai mapel, nilai ekstra, catatan bk dan kalender akademik.

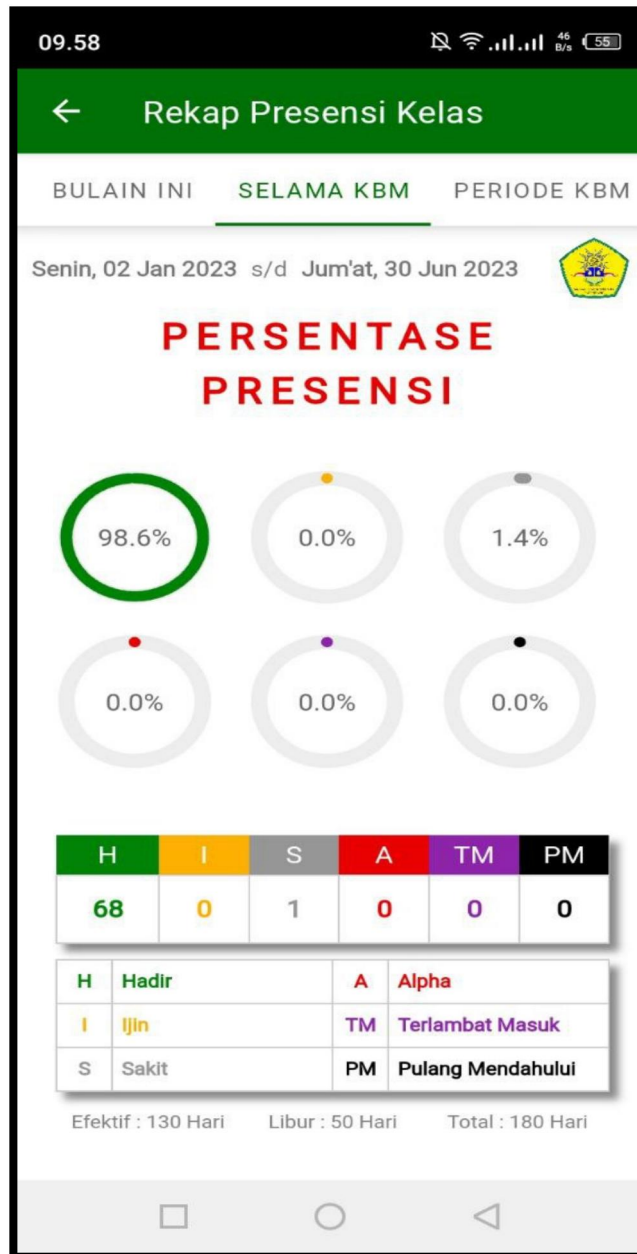
c). Tampilan Menu



Gambar 4.3 Tampilan Menu

Pada gambar 4.3. merupakan tampilan menu dari aplikasi Presensi Siswa. Pada tampilan ini dapat melihat Profil siswa, *intro*, *share*, dan *logout*.

d). Tampilan Rekap absen



Gambar 4.4 Tampilan Rekap Absen

Pada gambar 4.4 merupakan tampilan Rekap Absen. Pada Tampilan ini siswa dapat melihat rekap absen selama satu semester.

e). Kalender Akademik



Keterangan :

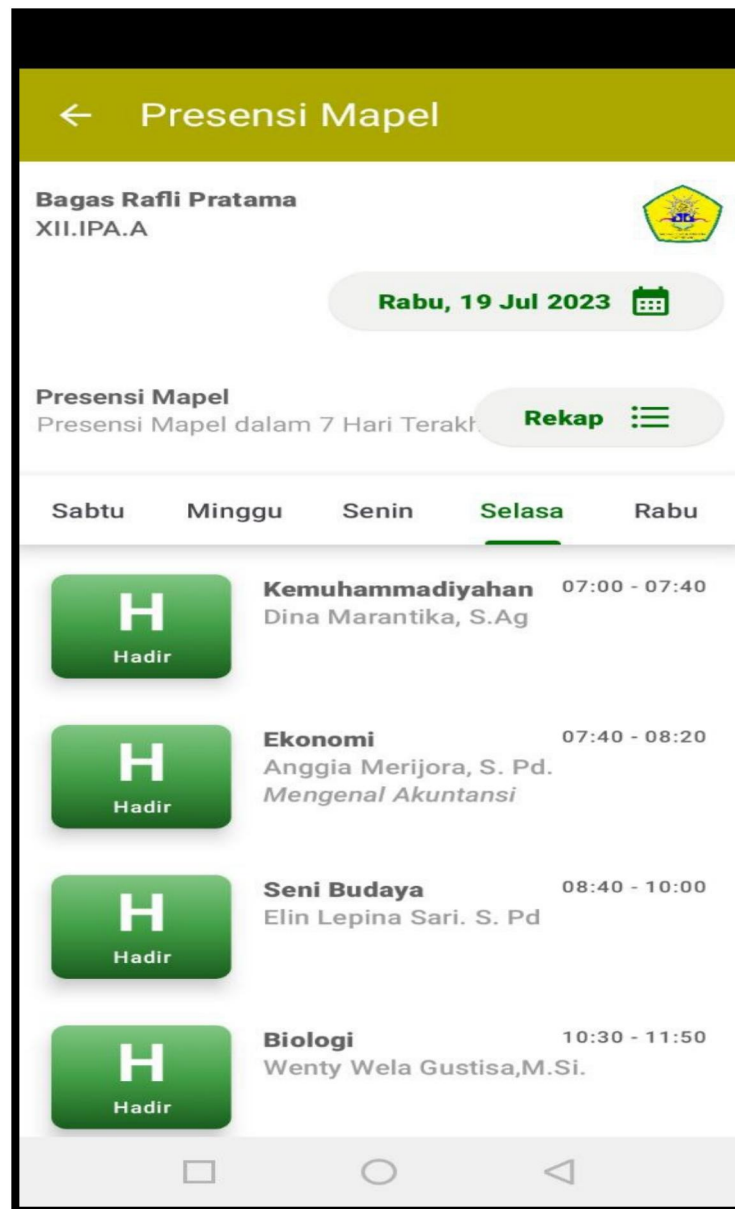
Senin, 06 Mar 2023	UJIAN PRAKTEK
Selasa, 07 Mar 2023	UJIAN PRAKTEK
Rabu, 08 Mar 2023	UJIAN PRAKTEK
Kamis, 09 Mar 2023	UJIAN PRAKTEK
Jum'at, 10 Mar 2023	UJIAN PRAKTEK
Sabtu, 11 Mar 2023	UJIAN PRAKTEK
Senin, 13 Mar 2023	PENILAIAN AKHIR SEMESTER
Selasa, 14 Mar 2023	PENILAIAN AKHIR SEMESTER
Rabu, 15 Mar 2023	PENILAIAN AKHIR SEMESTER
Kamis, 16 Mar 2023	PENILAIAN AKHIR SEMESTER
Jum'at, 17 Mar 2023	PENILAIAN AKHIR SEMESTER
Sabtu, 18 Mar 2023	PENILAIAN AKHIR SEMESTER
Senin, 20 Mar 2023	LIBUR SMESTER/ LIBUR SEKOLAH
Selasa, 21 Mar 2023	LIBUR SMESTER/ LIBUR SEKOLAH
Rabu, 22 Mar 2023	LIBUR SMESTER/ LIBUR SEKOLAH
Senin, 27 Mar 2023	UJIAN SATUAN PENDIDIKAN
Selasa, 28 Mar 2023	UJIAN SATUAN PENDIDIKAN
Rabu, 29 Mar 2023	UJIAN SATUAN PENDIDIKAN
Kamis, 30 Mar 2023	UJIAN SATUAN PENDIDIKAN
Jum'at, 31 Mar 2023	UJIAN SATUAN PENDIDIKAN

Gambar 4.5 Tampilan Kalender Akademik

Pada gambar 4.5 merupakan tampilan Kalender Akademik.

Pada Tampilan ini siswa dapat melihat Kalender Akademik selama satu semester.

f). Tampilan kehadiran siswa



Gambar 4.6 Tampilan Kalender Akademik

Pada gambar 4.6 merupakan tampilan kehadiran siswa sesuai jadwal pelajaran. Pada Tampilan ini siswa dapat melihat kehadiran selama kegiatan absensi pada jadwal pelajaran.

g). Tampilan Notifikasi

**Gambar 4.7 Tampilan Notifikasi**

Pada gambar 4.7 merupakan tampilan notifikasi dari aplikasi presensi siswa. Pada tampilan ini siswa dapat melihat notifikasi yang berisi aktivitas absensi dan pengumuman sekolah.

4.1.3 Waktu Penelitian

Tabel 4.1. Waktu penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2023																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Tempat Penelitian																				
2	Pengurusan Izin Administrasi penelitian																				
3	Studi Observasi dan Wawancara																				
4	Pengumpulan data																				
5	Pembuatan Proposal																				
6	Ujian Proposal																				
7	Penyebaran Kuisisioner																				
8	Hasil data Penyebaran kuisisioner																				

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2023																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
9	Analisis Data																								
10	Saran Dan Kesimpulan																								

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Artinya, teknik pengumpulan data memerlukan langkah yang strategis dan juga sistematis untuk mendapatkan data yang valid dan juga sesuai dengan kenyataannya.

4.2.1 Observasi

Menurut Tersiana (2018:12) mendefinisikan observasi yaitu proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu. Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu.

Dalam Penelitian ini Peneliti datang langsung ke SMA Muhammadiyah 6 Palembang untuk melakukan pengamatan langsung terhadap proses pengoperasian aplikasi presensi siswa untuk mengetahui desain fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi, kemudahan

dan kejelasan dalam mengakses informasi yang dihasilkan berguna bagi pengguna.

4.2.2 Wawancara

Menurut Tersiana (2018:12) wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data penelitian dengan cara tanya-jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang diteliti.

Dalam Teknik ini, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak M Taufik Purbaya, S.Kom selaku Pihak IT di SMA Muhammadiyah 6 Palembang guna mendapatkan informasi tentang aplikasi tersebut.

4.2.3 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penggunaan kuesioner untuk memperoleh data dari responden mengenai pengalaman pelanggan, kualitas layanan, kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Kuesioner dibagikan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan Kembali. Analisis menggunakan metode Heuristic Usability dengan SPSS versi 21. Dalam teknik kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara langsung yang dibagikan kepada 172 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 Aplikasi presensi siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang				
1.2	Setiap halaman Aplikasi 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 Aplikasi mudah dimengerti dan dipahami				
2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada Aplikasi Tersebut				
2.3	Penggunaan Bahasa yang baik, natural, dan mudah di mengerti				
3. USER CONTROL AND FREEDOM					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi				
3.2	Pengguna Tahu apa yang harus di lakukan apabila				

	sistem mengeluarkan pesan peringatan				
3.3	Pengguna Dapat Menyalin data yang ada				
4. CONSISTENCY AND STANDARDS					
4.1	Apakah standard penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten				
4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten				
5. ERROR PREVENTION					
5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah				
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem				
5.3	Sistem Secara Otomatis Memiliki Usulan terkait dengan kesalahan penulisan				
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL					
6.1	Pengguna dapat menggunakan Aplikasi dengan pada pemakaian untuk kedua kalinya				
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna.				
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layer.				
7. FLEXIBILITY AND EFFICIET OF USE					

7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.				
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah.				
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar.				
8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, <i>font</i> dan warna yang baik.				
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan.				
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS					
9.1	Terdapat pemberitahuan Ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.				
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	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan Aplikasi.				
11. USABILITY					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian Aplikasi.				
U2	Pengguna merasa Aplikasi mudah untuk digunakan.				
U3	Pengguna merasa Aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna.				

4.2.4 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2018:291) Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, kemudian membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian tersebut. lebih lanjut.

Studi pustaka yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara mengumpulkan beberapa referensi buku dan mengutip jurnal penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian guna mendapatkan pemahaman tentang teori yang berhubungan dengan analisis *usability* menggunakan metode *heuristic usability*. sehingga peneliti mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam penulisan laporan ini.

4.3 Teknik Penarikan Sampel

4.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018:130) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi yang merupakan siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang, dimana populasi aplikasi tersebut berjumlah 302 orang, yang terdiri dari siswa kelas XI sebanyak 166 orang, dan siswa kelas XII sebanyak 136

4.3.2 Sampel

Menurut Sutjadkk. (2017:64) mengungkapkan bahwa sampel merupakan wakil representatif yang telah terpilih dari populasi untuk dijadikan sumber atau responden.

Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik solvin, metode yang digunakan peneliti dalam menentukan Margin of error jumlah sampel untuk kuesioner yaitu menggunakan rumus slovin. sebesar 5%. Adapun Rumus Slovin dijelaskan sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Besarnya sampel

N = Besarnya Populasi

E = Tingkat error / kesalahan (5%)

Berdasarkan jumlah populasi yang ada sebanyak 302 orang maka peneliti dapat menentukan sampel yang digunakan dimana tingkat kesalahan yang ditetapkan adalah 5% atau 0.05

Diketahui:

$$N = 302$$

$$e = 5\% \text{ atau } 0.05$$

$$n = \frac{302}{1 + (302 \times 0,05^2)}$$

$$1 + (302 \times 0,05^2)$$

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{302}{1+302 \times (0,0025)} \\
 &= \frac{302}{1+0,775} \\
 &= \frac{302}{1,755}
 \end{aligned}$$

$n = 172,0$ dibulatkan menjadi 172

Berdasarkan Perhitungan di atas jadi jumlah sampel yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 172 orang. Pada penelitian ini memakai *Non Probability Sampling* yang dilakukan sesuai kebutuhan peneliti, metode *Non Probability Sampling* yang di pergunakan penelit ialah accidental sampling yaitu teknik pnenentuan sampel sesuai kebetulan sampel, siapa saja yang bertemu peneliti bisa di gunakan menjadi sampel.

4.4 Variabel Penelitian

Menurut Ridha (2017) Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai / sifat dari objek, individu / kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicariin formasi nya serta ditarik kesimpulannya.

Berikut ini merupakan variabel-variabel metode *Heuristic Usability* yang akan digunakan dala penelitian ini :

Tabel 4. 3 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 aplikasi
	H1.2	Setiap halaman aplikasi 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 <i>icon</i> pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami
	H2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada aplikasi
	H2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti
<i>User Control And Freedom</i>	H3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi
	H3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan
	H3.3	Pengguna dapat menyalin (<i>copy paste</i>) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang.
<i>Consistency And</i>	H4.1	Apakah <i>standard</i> penulisan seperti kata dan

Variabel	Kode	Indikator
<i>Standards</i>		kalimat pada setiap halaman sudah konsisten
	H4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten
<i>Error Prevention</i>	H5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah
	H5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem
	H5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	Pengguna dapat menggunakan aplikasi 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	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	H8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar
	H8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, <i>font</i> , dan warna yang baik

Variabel	Kode	Indikator
	H8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	H9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada <i>input</i> data
	H9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan
	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	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi
<i>Usability</i>	U.1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian aplikasi
	U.2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan
	U.3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna

(Sumber: (Ashila, 2019))

4.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner secara langsung. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini ialah pengguna aplikasi Presensi Siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan survei yang juga dibantu dengan membagikan kuesioner kepada pengguna aplikasi Presensi Siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi identitas responden, bagian kedua berisi petunjuk pengisian kuesioner dan bagian ketiga berisi pernyataan - pernyataan yang meliputi variabel penelitian.

4.6 Skala Likert

Menurut Sugiyono (2017) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

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 4.4.

Tabel 4.4 Pilihan Jawaban Skala Likert

Skala	Keterangan
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)
2.	Tidak Setuju (TS)
3.	Setuju (SS)
4.	Sangat Setuju

Sumber: (Hertanto, 2017)

4.7 Uji Instrumen

4.7.1 Uji Validitas

Menurut Ghozali (2017) uji validitas bertujuan melakukan pengukuran kevalidan kuesioner dengan kriteria melakukan pengungkapan dari sesuatu yang perlu diukur.

Peneliti menyimpulkan uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu item pernyataan dalam kuesioner. Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan versi 21.

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya setiap pernyataan yang digunakan dalam suatu kuesioner. Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan r hitung dengan r tabel untuk degree of freedom (df) atau derajat kebebasan dimana rumus umum untuk menentukannya adalah total pengamatan (N) dikurangi banyaknya paramater yang ditaksir atau $df = n-2$ pada taraf signifikansi =5%. Perhitungan menggunakan bantuan Aplikasi SPSS

dengan versi 21, jika hasil perhitungan sig $< 5\%$ atau nilai r hitung $> r$ tabel, maka data dinyatakan valid (sah), dan sebaliknya jika diperoleh perhitungan Sig $> 5\%$ atau nilai r hitung $< r$ tabel, maka data dinyatakan tidak valid (tidak sah).

4.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Taherdoost (2018) Reliabilitas menyangkut sejauh mana pengukuran suatu fenomena atau data memberikan stabilitas terhadap hasil yang berkaitan juga dengan konsistensi pengulangan. Misalnya, sebuah tes dikatakan reliabel jika pengukuran ulang dilakukan dengan kondisi berbeda akan tetap memberikan hasil yang sama. Reliabilitas adalah pengujian yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat digunakan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran data tetap konsisten ketika bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap data yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama.

Pengujian reliabilitas terhadap seluruh item/ Pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini akan menggunakan formula Cronbach alpha (koefisien alfa Cronbach), dimana secara umum yang dianggap reliabel (andal) apabila nilai alfa Cronbach $> 0,6$.

4.7.3 Uji Normalitas

Menurut Priyastama (2017:117) uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak.

Uji normalitas ini biasa dilakukan sebelum analisa regresi dan korelasi yang 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 aplikasi SPSS, uji ini dilakukan dengan menggunakan metode Normal Probability Plot (NPP).

4.7.4 Uji Linearitas

Menurut Sutja et al. (2017) uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada keterkaitan yang searah atau tidak antara variabel bebas dengan variabel terikat.

4.7.5 Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel (1) Visibility Of System Status, (2) Match Between System and The Real World, (3) User Control and Freedom, (4) Consistency and Standards, (5) Error Prevention, (6) Recognition Rather Than Retail, (7) Flexibility and Efficiency Of Use, (8) Aesthetic and Minimalist Design, (9) Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors (10) Help and Documentation terhadap berpengaruh variabel Usability. Yang berarti 10 variabel X dan satu variabel Y, sehingga peneliti menggunakan regresi linear berganda. Karena dengan menggunakan regresi linear berganda peneliti dapat

menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)

Ta
$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + \dots + b_{10}X_{10}$$

bel:

Keterangan:

Y : Usability (variabel terikat)

a : konstanta regresi

b : koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas variabel bebas:

X1 (Visibility of System Status) X2 (Match Between System and The Real World) X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard) X4 (Error Prevention) X5 (Recognition Rather Than Recall) X6 (Flexibility and Efficiency of Use) X7 (Aesthetic and Minimalist Design) X8 (Help Users Recognize) X9 (Diagnose and Recovers from Errors) X10 (Help and Documentation).

4.7.6 Uji Simultan (Uji F)

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

Ho: Variabel X1 (Visibility of System Status), X2 (Match Between System and The Real World), X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard), X4 (Error Prevention), X5 (Recognition

Rather Than Retail), X6 (Flexibility and Efficiency of Use), X7 (Aesthetic and Minimalist Design), X8 (Help Users Recognize), X9 (Diagnose and Recovers from Errors), X10 (Help and Documentation) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Usability (Y).

Ha: Variabel X1 (Visibility of System Status), X2 (Match Between System and The Real World), X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard), X4 (Error Prevention), X5 (Recognition Rather Than Retail), X6 (Flexibility and Efficiency of Use), X7 (Aesthetic and Minimalist Design), X8 (Help Users Recognize), X9 (Diagnose and Recovers from Errors), X10 (Help and Documentation) 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 bebas (X) secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel teikat (Y).

Ho :

a) $H1 = X1 - Y$

b) $H2 = X2 - Y$

c) $H3 = X3 - Y$

$$d) H_4 = X_4 - Y$$

$$e) H_n = X_n - Y$$

Ha : Variabel bebas (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel teikat (Y).

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

Adapun hasil responden yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.1.1 Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 172 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *offline* yang dibagikan langsung kepada responden yaitu siswa-siswi kelas XI dan kelas XII yang menjadi pengguna aktif pada aplikasi. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Data Kuesioner

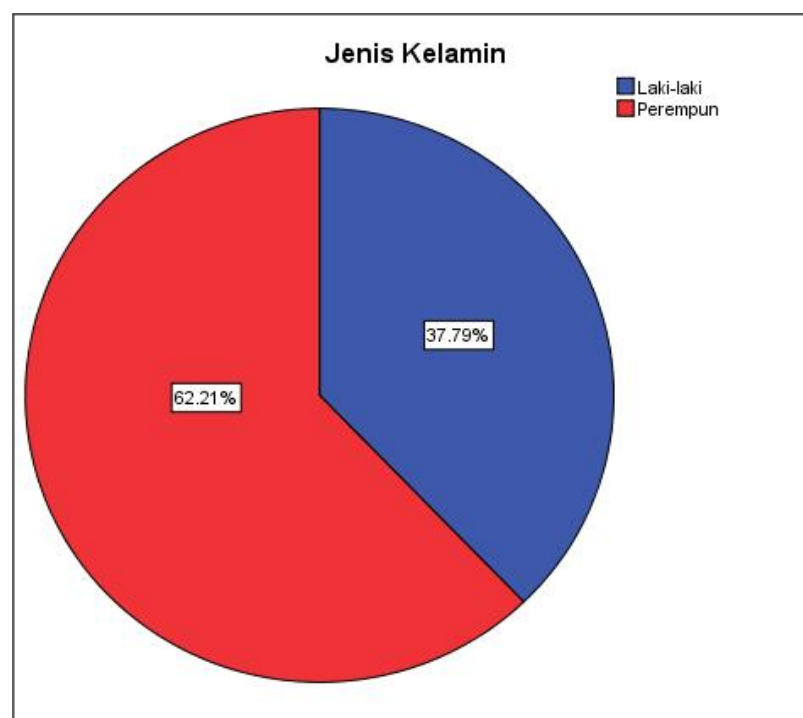
Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	172
Kuesioner yang kembali	172
Kuesioner yang gugur/tidak valid	0
Kuesioner yang dapat digunakan/valid	172

Sumber: diolah sendiri

Tabel 5.1 menjelaskan bahwa jumlah kuesioner yang disebar jumlah kembalinya sama yaitu 172 maka dalam penelitian ini, kuesioner yang dapat diolah sebanyak 172 kuesioner.

5.1.2 Deskripsi Responden

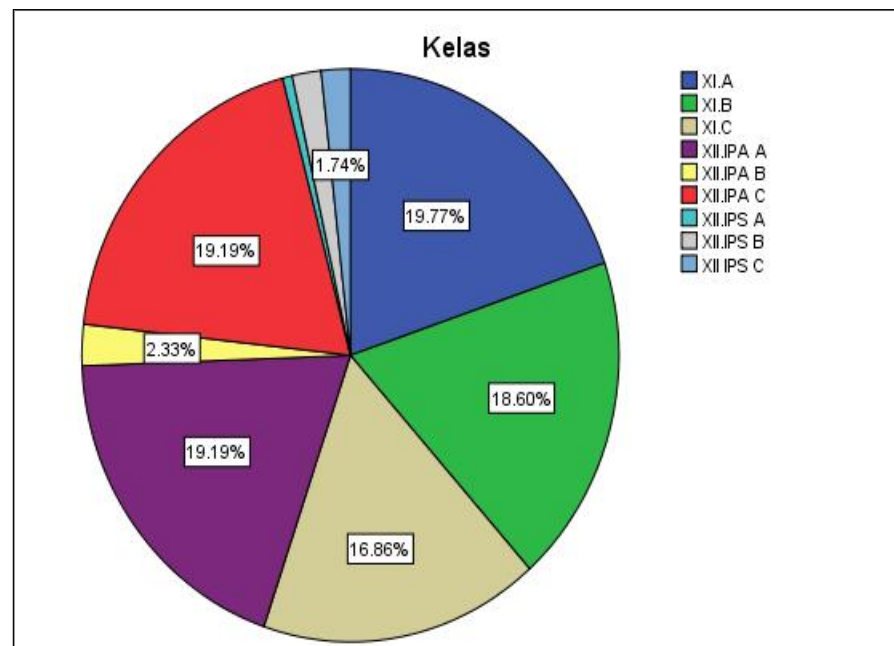
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah Kelas XI dan XII sebagai pengguna aktif, yang mempunyai karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan kelas. Berikut adalah gambaran distribusi karakteristik berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 5.1 :



(Sumber: diolah sendiri)

Gambar 5.1 Distribusi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 5.1 menjelaskan bahwa berdasarkan jenis kelamin dari pengguna aplikasi SMA Muhammadiyah 6 sebanyak 62,21% berjenis kelamin Perempuan, sedangkan sebanyak 37,79% berjenis kelamin laki-laki. Karakteristik responden bertujuan untuk menguraikan deskripsi identitas responden menurut pendapat atau sudut pandang yang berbeda terhadap suatu aplikasi tersebut. Hal ini mengidentifikasi bahwa Sebagian responden dari penelitian ini berjenis kelamin Perempuan. Kemudian gambaran distribusi karakteristik berdasarkan kelas dapat dilihat pada gambar 5.2.



(Sumber: diolah sendiri)

Gambar 5.2 Distribusi Karakteristik Berdasarkan Kelas

Dari gambar 5.2 menjelaskan bahwa berdasarkan kelas dari pengguna Karakteristik responden bertujuan untuk menguraikan responden untuk membedakan status jurusan agar tidak terjadi kekeliruan dalam informasi data responden kuisioner.

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.

a). Visibility of Systems Status

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel Visibility of Systems Status dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Distribusi Jawaban pada Variabel *Visibility of Systems Status*

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 Aplikasi presensi siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang	1	10	135	26
		0,6%	5,8%	78,5%	15,1%
1.2	Setiap halaman Aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	0	7	4,1	54
		0	4,1%	64,5%	31,4%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1.3	Pengguna mendapatkan	4	14	128	26
	umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	2,3%	8,1%	74,4%	15,1%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa 135 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan Aplikasi presensi siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang” dengan presentase 78,5%.

b). Match Between System and The Real World

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel Match Between System and The Real World dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Distribusi Jawaban pada Variabel *Match Between System and The Real World*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD					
2.1	Setiap icon pada Aplikasi mudah dimengerti dan dipahami	0	9	104	59
		0%	5,2%	60,5%	34,3%
2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada Aplikasi Tersebut	0	6	111	55
		0%	3,5%	64,5%	32,0%
2.3	Penggunaan Bahasa yang baik, natural, dan mudah di mengerti	0	3	96	73
		0%	1,7%	55,8%	42,4%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa 111 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada Aplikasi Tersebut” dengan presentase 64,5%.

c). User Control and Freedom

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka

dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel *User Control and Freedom* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Distribusi Jawaban pada Variabel *User Control and Freedom*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
3. USER CONTROL AND FREEDOM					
3.1	Pegguna dapat dengan mudah login dan logout dari aplikasi	7	21	92	52
		4,1%	12,2%	53,5%	30,2%
3.2	Pegguna Tahu apa yang harus di lakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	2	19	104	47
		1,2%	11,0%	60,5%	27,3%
3.3	Pegguna Dapat Menyalin data yang ada	22	38	84	28
		12,8%	22,1%	48,8%	16,3%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa 104 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pegguna Tahu apa yang harus di lakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan” dengan presentase 60,5%.

d). Consistency and Standards

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pegguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka

dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel Consistency and Standards dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Distribusi Jawaban pada Variabel *Consistency and Standards*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
CONSISTENCY AND STANDARDS					
4.1	Apakah standard penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten	3	18	129	22
		1,7%	10,5%	75,0%	12,8%
4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten	3	11	117	41
		1,7%	6,4%	68,0%	23,8%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa 129 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Apakah standard penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten” dengan presentase 75%.

e). *Error Prevention*

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka

dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel *Error Prevention* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6 Distribusi Jawaban pada Variabel *Error Prevention*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
5. ERROR PREVENTION					
5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah	1	11	94	66
		0,6%	6,4%	54,7%	38,4%
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh system	3	14	110	45
		1,7%	8,1%	64,0%	26,2%
5.3	Sistem Secara Otomatis Memiliki Usulan terkait dengan kesalahan penulisan	2	36	102	32
		1,2%	20,9%	59,3%	18,6%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa 110 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem” dengan presentase 64%.

f). *Recognition Rather Than Recall*

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka

dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel *Recognition Rather Than Recall* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.7.

Tabel 5.7 Distribusi Jawaban pada Variabel *Recognition Rather Than Recall*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL					
6.1	Pengguna dapat menggunakan Aplikasi dengan pada pemakaian untuk kedua kalinya	4	19	111	38
		2,3%	11,0%	64,5%	22,1%
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna.	3	12	102	55
		1,7%	7,0%	59,3%	32,0%
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layer.	4	24	117	27
		2,3%	14,0%	68,0%	15,7%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa 117 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layer” dengan presentase 68%.

g). Flexibility and Efficient Of Use

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel *Flexibility and Efficient Of Use* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.8.

Tabel 5.8 Distribusi Jawaban pada Variabel *Flexibility and Efficient Of Use*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.	2	19	102	49
		1,2%	11,0%	59,3%	28,5%
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah.	5	16	99	52
		2,9%	79,3%	57,6%	30,2%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa 107 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah.” dengan presentase 59,3%.

h). Aesthetic and Minimalist Design

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.9.

Tabel 5.9 Distribusi Jawaban pada Variabel *Aesthetic and Minimalist Design*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar.	4	13	120	35
		2,3%	7,6%	69,8%	20,3%
8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, font dan warna yang baik.	2	13	99	58
		1,2%	7,6%	57,6%	33,7
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan.	4	12	107	49
		2,3%	7,0%	62,2%	28,5%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.9 menunjukkan bahwa 120 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar” dengan presentase 69,8%.

i). *Help Users Recognize, Dialouge and Recovers Form Errors*

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada *Help Users Recognize, Dialouge and Recovers Form Errors* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.10.

Tabel 5.10 Distribusi Jawaban pada Variabel *Help Users Recognize, Dialouge and Recovers Form Errors*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS					
9.1	Terdapat pemberitahuan Ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.	1	12	113	46
		0,6%	7,0%	65,7%	26,7%
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan.	2	19	114	37
		1,2%	11,0%	66,3%	21,5%
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.	4	18	111	39
		2,3%	10,5%	64,5%	22,7%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan bahwa 114 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan.” dengan presentase 66,3%.

j). *Help and Documentation*

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada *Help and Documentation* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11 Distribusi Jawaban pada Variabel *Help and Documentation*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
10. HELP AND DOCUMENTATION					
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna.	5	12	105	50
		2,9%	7,0%	61,0%	29,1%
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan website.	2	11	119	40
		1,2%	6,4%	69,2%	23,3%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.11 menunjukkan bahwa 119 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan website” dengan presentase 69,2%.

k). Usability

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarakan kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas XI dan XII maka dapat dilihat hasil persentase distribusi pada *Usability* dari jawaban responden terlihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Distribusi Jawaban pada Variabel *Usability*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
11. USABILITY					
11.1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian Aplikasi.	2	6	122	42
		1,2%	3,5%	70,9%	24,4%
11.2	Pengguna merasa Aplikasi mudah untuk digunakan.	2	4	119	47
		1,2%	2,3%	69,2%	27,3%
11.3	Pengguna merasa Aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna.	5	7	102	58
		2,9%	4,1%	59,3%	33,7%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan bahwa 122 responden memilih setuju (S) untuk pernyataan “Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian Aplikasi” dengan presentase 70,9%.

5.2. Pembahasan

5.2.1 Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengukur, apakah pernyataan yang diajukan telah tepat/sah/valid mengukur konstruk tertentu. Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu item pernyataan. Pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dalam mengukur suatu gejala yang ada (Santoso & Nurmalina, 2017).

Kriteria Pengujian validitas adalah sebagai berikut:

- a). Jika r hitung (Corrected Item-Total Correlation) $>$ r tabel (uji dua sisi dengan sig. 0,05) maka instrument atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- b). Jika r hitung (Corrected Item-Total Correlation) $<$ r tabel (uji dua sisi dengan sig. 0,05) maka instrument atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).
- c). Tabel perhitungan nilai df yang dapat dilihat sebagai berikut:

$$df = n - k$$

Keterangan:

$Df = \text{Degree of Freedom}$

$N = \text{Jumlah Responden}$

$K = \text{Jumlah Variabel}$

$$Df = 172 - 2 = 170$$

Hasil Perhitungan r_{hitung} dan t_{tabel} :

df	t_0.05	r_0.05
170	1.65	.13

Jadi dalam mencari nilai r tabel pada taraf signifikansi = 5% (0.05), maka diisi pada rumus tersebut $1 - 0.05 = 0.95$ untuk mencari r tabel menggunakan SPSS terlebih dahulu harus mencari t tabel dengan rumus $IDF.T(0.95,df)$ sehingga didapat t tabel = 1,65 setelah itu dapat ditemukan hasil untuk r tabel menggunakan rumus $T_{\text{tabel}}/\text{SQRT}(df+T_{\text{tabel}}^{**2})$ sehingga didapat r tabel = .13. Jika r_{hitung} di atas 0,13 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r_{hitung} di bawah 0,13 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid. rangkuman uji validitas dapat dilihat pada tabel 5.13. berikut.

Tabel 5.13 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Visibility Of System Status</i>	VSS1	0,604	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	VSS2	0,748	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	VSS3	0,638	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
<i>Match Between System And The Real World</i>	MBS1	0,833	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	MBS2	0,802	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	MBS3	0,767	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
<i>User Control And Freedom</i>	UCF1	0,699	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	UCF2	0,542	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	UCF3	0,737	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
<i>Consistency And Standards</i>	CS1	0,833	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	CS2	0,859	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
<i>Error Prevention</i>	EP1	0,681	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	EP2	0,791	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	EP3	0,692	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	RR1	0,781	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	RR2	0,725	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
	RR3	0,635	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid
<i>Flexibility And</i>	FEU1	0,791	0,13	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Valid

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Efficient Of Use</i>	FEU2	0,805	0,13	r hitung > r tabel	Valid
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	AMD1	0,647	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	AMD2	0,776	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	AMD3	0,752	0,13	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	HUR1	0,728	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	HUR2	0,764	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	HUR3	0,806	0,13	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help And Documentation</i>	HD1	0,864	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	HD2	0,804	0,13	r hitung > r tabel	Valid
<i>Usability</i>	U1	0,832	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	U2	0,826	0,13	r hitung > r tabel	Valid
	U3	0,826	0,13	r hitung > r tabel	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.13. maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 30 pernyataan. Hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

5.2.2 Uji Reliabilitas

Suatu alat pengukur dikatakan reliable (andal) adalah bila alat pengukur tersebut mampu memberikan pengukuran sesuai dengan apa yang telah diukur nya dan sejauh mana alat pengukur tersebut sama dengan dirinya sendiri (consistency) (Kristian, 2019).

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan software SPSS versi 2.1 dengan uji keterandalan Cronbach Alfa. Peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menghitung Cronbach Alpha dari masing-masing item pernyataan dalam suatu variabel. Jika nilai Cronbach Alpha $< 0,05$ maka reabilitas rendah adalah ketika alat ukur tidak mampu menghasilkan nilai yang konsisten, maka rendahnya nilai reliabilitas tidak akan menjadi masalah. Suatu instrumen (pernyataan) dikatakan reliabel jika memiliki nilai cronbach alpha $> 0,06$ suatu instrument (pernyataan) di katakan reliable. sebagai berikut.

Tabel 5.14 Nilai Kriteria Reliability

Interval Koefisien Penelitian	Keterangan
0,00 – 0,200	Reabilitas Sangat Rendah
0,200 – 0,400	Reabilitas Rendah
0,400 – 0,600	Reabilitas Sedang
0,600 – 0,800	Reabilitas Tinggi
0,800 – 1,00	Reabilitas Sangat Tinggi

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2013)

Berikut adalah tabel hasil dari pengujian reliabilitas yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel 5.15 dibawah ini:

Tabel 5.15 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility Of System Status</i>	0,60	0,362	Reabilitas Rendah
<i>Match Between System and The Real World</i>	0,60	0,721	Reabilitas Tinggi
<i>User Control and Freedom</i>	0,60	0,366	Reabilitas Rendah
<i>Consistency and Standard</i>	0,60	0,603	Reabilitas Tinggi
<i>Error Prevention</i>	0,60	0,537	Reabilitas Sedang
<i>Recognition Rather Than Retail</i>	0,60	0,522	Reabilitas Sedang
<i>Flexibility and Efficiency Of Use</i>	0,60	0,430	Reabilitas Sedang
<i>Aesthetic and</i>	0,60	0,552	Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Minimalist Design</i>			Sedang
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	0,60	0,650	Reabilitas Tinggi
<i>Help and Documentation</i>	0,60	0,562	Reabilitas Sedang
<i>Usability</i>	0,60	0,763	Reabilitas Tinggi

(Sumber: diolah sendiri)

Dari tabel 5.15 diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha Visibility of System Status* adalah $0,362 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Match Between System and the Real World* adalah $0,721 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha User Control and Freedom* adalah $0,366 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Consistency and Standards* adalah $0,603 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Error Prevention* adalah $0,537 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Recognition Rather Than Recall* adalah $0,522 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Flexibility and Efficient of Use* adalah $0,430 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Aesthetic and Minimalist Design* adalah $0,552 > 0,60$. Nilai

Cronbach's Alpha Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors adalah $0,650 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help and Documentation* adalah $0,562 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Usability* adalah $0,763 > 0,60$.

5.2.3 Inteprestasi Hasil Pengukuran Kualitas

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap setiap pernyataan menggunakan kuesioner yang dirancang dengan skala likert dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode Heuristic Usability. 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 terlihat pada tabel 5.16.

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

. 16 Skala Nilai Interpretasi

(Sumber: Putri & Swaditya, 2018:165)

Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mengetahui hasil interpretasi dari setiap item pernyataan kuesioner. Hasil interpretasi terlihat pada tabel 5.17.

Tabel 5. 17 Skala Nilai Interpretasi

No.	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
6.1 VISIBILITY OF SYSTEM STATUS			
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan Aplikasi presensi siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang	77,03%	Kuat
1.2	Setiap halaman Aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	81,83%	Sangat Kuat
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	75,58%	Kuat
6.2 MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD			
2.1	Setiap icon pada Aplikasi mudah dimengerti dan dipahami	82,27%	Sangat Kuat
2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada Aplikasi Tersebut	82,12%	Sangat Kuat
2.3	Penggunaan Bahasa yang baik, natural, dan mudah di mengerti	85,17%	Sangat Kuat

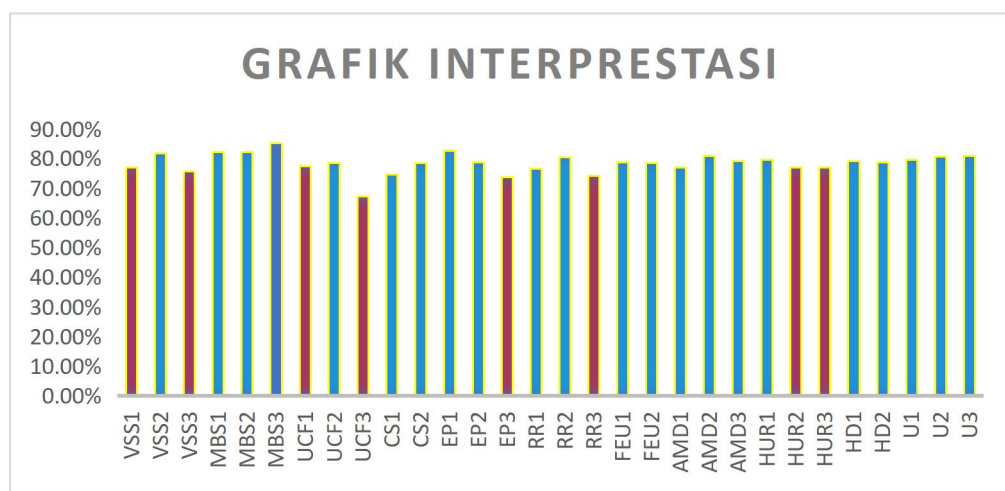
No.	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
3. USER CONTROL AND FREEDOM			
3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi	77,47%	Kuat
3.2	Pengguna Tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	78,49%	Kuat
3.3	Pengguna Dapat Menyalin data yang ada.	67,15%	Kuat
4. CONSISTENCY AND STANDARDS			
4.1	Apakah standard penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten	74,71%	Kuat
4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten	78,49%	Kuat
5. ERROR PREVENTION			
5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah	82,70%	Sangat Kuat
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	78,63%	Kuat
5.3	Sistem Secara Otomatis Memiliki Usulan terkait dengan kesalahan penulisan	73,84%	Kuat

No.	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL			
6.1	Pengguna dapat menggunakan Aplikasi dengan pada pemakaian untuk kedua kalinya	76,60%	Kuat
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna.	80,38%	Sangat Kuat
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar.	74,27%	Kuat
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE			
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.	78,78%	Kuat
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah.	78,49%	Kuat
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN			
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar.	77,03%	Kuat
8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, <i>font</i> dan warna yang baik.	80,96%	Sangat Kuat
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang	79,22%	Kuat

No.	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
	dibutuhkan.		
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS			
9.1	Terdapat pemberitahuan Ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.	79,65%	Kuat
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan.	77,03%	Kuat
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.	76,89%	Kuat
10. HELP AND DOCUMENTATION			
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna.	79,07%	Kuat
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan Aplikasi.	78,63%	Kuat
USABILITY			

No.	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian Aplikasi.	79,65%	Kuat
U2	Pengguna merasa Aplikasi mudah untuk digunakan.	80,67%	Sangat Kuat
U3	Pengguna merasa Aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna.	80,96%	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil tabel 5.17 diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi adalah pada variabel *match between system and the real world* yang berjumlah 85,17% dan nilai terendah adalah variabel *User Control and freedom* berjumlah 67,15%. Grafik hasil perhitungan interprestasi dapat dilihat pada gambar 5.3.



(Sumber: diolah sendiri)

Gambar 5.3 Grafik Nilai Interpretasi

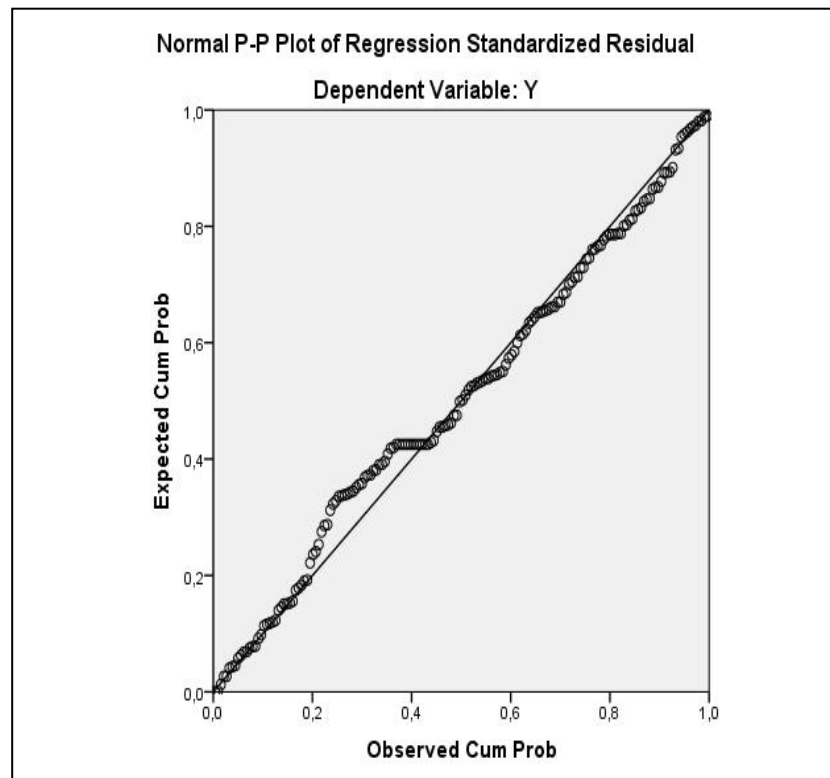
5.2.4 Uji Normalitas

Uji normalitas dibuat untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Secara umum, 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).

Penelitian ini menguji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov, Berikut dasar analisis yang digunakan pada uji Kolmogorov – Smirnov :

- Jika nilai signifikansi $>$ taraf nyata (0,05), maka distribusi data dinyatakan normal.
- Jika nilai signifikansi $<$ taraf nyata (0,05), maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *heuristic usability*



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.4 Grafik Normal Probability (NPP)

Tabel 5.18 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		172
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	.98293873
	Deviati	

	on	
Most	Absolut	.081
Extreme	e	
Differences	Positive	.035
	Negativ e	-.081
Kolmogorov-Smirnov Z		1.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.208
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

(Sumber Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas Kolmogorov – Smirnov maka diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,208 dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

5.2.5 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data yaitu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. 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 5.19 berikut.

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	219.608	38	5.779	5.592	.000
		Linearity	162.507	1	162.507	157.233	.000
		Deviation from Linearity	57.101	37	1.543	1.493	.052
	Within Groups		137.462	133	1.034		
	Total		357.070	171			

Tabel 5. 19 Hasil Uji Linearitas Y*X

(Sumber: diolah sendiri)

hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X yang menyatakan bahwa Y*X pada kolom *deviation for linearity* sebesar 0,052 signifikansinya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

5.2.6 Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility of system, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standards, 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 peneliti menggunakan regresi linear berganda karena dengan menggunakan regresi linear berganda maka peneliti dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

5.2.7 Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh simultan (bersama-sama) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Ho: Variabel *X1 (Visibility of System Status), X2 (Match Between System and The Real World), X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard), X4 (Error Prevention), X5 (Recognition Rather Than Retail), X6 (Flexibility and Efficiency of Use), X7 (Aesthetic and Minimalist Design), X8 (Help Users Recognize), X9 (Diagnose and Recovers from Errors), X10*

(Help and Documentation) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Usability (Y).

Ha: Variabel X1 (Visibility of System Status), X2 (Match Between System and The Real World), X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard), X4 (Error Prevention), X5 (Recognition Rather Than Retail), X6 (Flexibility and Efficiency of Use), X7 (Aesthetic and Minimalist Design), X8 (Help Users Recognize), X9 (Diagnose and Recovers from Errors), X10 (Help and Documentation) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y. Hasil uji simultan dapat dilihat pada tabel 5.20.

Tabel 5.20 Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	191.855	10	19.185	18.696	.000 ^b
	Residual	165.215	161	1.026		
	Total	357.070	171			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X10, X3, X1, X6, X4, X5, X8, X2, X7, X9						

Berdasarkan tabel 5.20 hasil uji F simultan diperoleh nilai signifikansi 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 $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6, X_7, X_8, X_9, X_{10}$ secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability* (Y).

5.2.8 Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Menurut Deny Kurniawan (2008) Uji parsial digunakan untuk menguji apakah sebuah variabel bebas X benar-benar memberikan kontribusi terhadap variabel terikat Y. Dalam pengujian ini ingin diketahui apakah jika secara terpisah, suatu variabel X masih memberikan kontribusi secara signifikan terhadap variabel terikat Y. Hasil Uji t dapat dilihat pada tabel coefficients pada kolom t dengan kriteria:

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

H_0 :

- H_1 : $X_1 - Y$
- H_2 : $X_2 - Y$
- H_3 : $X_3 - Y$
- H_4 : $X_4 - Y$
- H_n : $X_n - Y$

b). H_a : Variabel bebas (X) secara parsial berpengaruh 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.

Maka hasil uji parsial (Uji T) dapat dilihat pada tabel 5.21.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,729	,823		,885	,378
	X1	,139	,092	,101	1,520	,131
	X2	,092	,084	,082	1,097	,274
	X3	,048	,064	,051	,753	,452
	X4	,067	,102	,045	,659	,511
	X5	,028	,078	,027	,362	,718
	X6	-,118	,070	-,112	-1,689	,093
	X7	,190	,106	,139	1,800	,074
	X8	,240	,080	,228	2,985	,003
	X9	-,013	,082	-,013	-,159	,874
	X10	,528	,106	,380	4,990	,000
a. Dependent Variable: Y						

Tabel 5.21 Hasil Uji Parsial (Uji T)

(Sumber diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.21 maka didapat hasil uji T sebagai berikut:

1) Variabel X1 (*Visibility Of System Status*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,131 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis pertama di tolak artinya variabel X1 (*Visibility Of System Status*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

2) Variabel X2 (*Match Between System and The Real Word*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,274 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis kedua di tolak artinya variabel X2 (*Match Between System and The Real Word*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

3) Variabel X3 (*User Control and Freedom*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,452 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis ketiga di tolak Artinya variabel X3 (*User Control and Freedom*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

4) Variabel X4 (*Consistency and Standards*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,511 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis keempat di tolak Artinya variabel X4 (*Consistency and Standards*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

5) Variabel X5 (*Error Prevention*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,718 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, Maka dapat di simpulkan hipotesis kelima di tolak artinya variabel X5 (*Error Prevention*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

6) Variabel X6 (*Recognition Rather Than Recall*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,093 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis keenam di tolak artinya variabel X6 (*Recognition Rather Than Recall*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

7) Variabel X7 (*Flexibility and Efficient of Use*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,074 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis ketujuh di tolak artinya variabel X6 (*Flexibility and Efficient of Use*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

8) Variabel X8 (*Aesthetic and Minimalist Design*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,003 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat di simpulkan bahwa artinya variabel X8 (*Aesthetic and Minimalist Design*) berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

9) Variabel X9 (*Help Users Recognize, and Recover From Errors*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,874 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat di simpulkan hipotesis di tolak artinya

variabel X9 (*Help Users Recognize, and Recovers From Errors*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

10) Variabel X10 (*Help and Documentation*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa artinya variabel X10 (*Help and Documentation*) berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

Hasil analisis regresi linear berganda terlihat pada tabel 5.22

Tabel 5.22 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,729	,823		,885	,378
	X1	,139	,092	,101	1,520	,131
	X2	,092	,084	,082	1,097	,274
	X3	,048	,064	,051	,753	,452
	X4	,067	,102	,045	,659	,511
	X5	,028	,078	,027	,362	,718
	X6	-,118	,070	-,112	-1,689	,093
	X7	,190	,106	,139	1,800	,074
	X8	,240	,080	,228	2,985	,003

X9	-,013	,082	-,013	-,159	,874
X10	,528	,106	,380	4,990	,000
a. Dependent Variable: Y					

Menurut Deny Kurniawan (2008) regresi linier adalah metode statistika yang digunakan untuk membentuk model hubungan antara variabel terikat (Y) dengan satu atau lebih variabel bebas (X). Apabila banyaknya variabel bebas hanya ada satu, disebut sebagai regresi linier sederhana, sedangkan apabila terdapat lebih dari satu variabel bebas, disebut sebagai regresi linier berganda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier berganda, yaitu untuk mengetahui pengaruh Variabel X1 (Visibility of System Status), X2 (Match Between System and The Real World), X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard), X4 (Error Prevention), X5 (Recognition Rather Than Recall), X6 (Flexibility and Efficiency of Use), X7 (Aesthetic and Minimalist Design), X8 (Help Users Recognize), X9 (Diagnose and Recover from Errors), X10 (Help and Documentation) terhadap *usability*.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan bantuan spss versi 21 menunjukkan bahwa persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = Usability \text{ (Variabel terikat)}$$

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas^{Q1}

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + b_6X_6 + b_7X_7 + b_8X_8 + b_9X_9 + b_{10}X_{10}$$

$$Y = 0,729 + (0,139) X_1 + (0,092) X_2 + (0,048) X_3 + (0,067) X_4 + (0,028) X_5 + (-0,118) X_6 + (0,190) X_7 + (0,240) X_8 + (-0,013) X_9 + (0,528) X_{10}$$

Keadaan-keadaan bila nilai koefisien – koefisien regresi b_1 dan b_2 adalah :

- Bernilai 0, maka tidak ada pengaruh variabel bebas X terhadap Y
- Bernilai negatif, maka terjadi hubungan yang berbalik arah antara variabel bebas X dengan variabel tak bebas Y
- Bernilai positif, maka terjadi hubungan yang searah antara variabel bebas X dengan variabel tak bebas Y

Dari persamaan regresi di atas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Konstanta (a) sebesar 0,729 artinya bernilai positif terhadap variabel *independent* (bebas) adalah nol. Dalam penelitian, jika pengaruh variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real World*), X_3 (*User Control and Freedom*), X_4 (*Consistency and Standard*), X_5 (*Error Prevention*), X_6 (*Recognition Rather Than Retail*), X_7 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_9 (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan X_{10} (*Help and Documentation*) adalah konstan = 0, maka nilai konstanta untuk *usability* aplikasi bernilai 0,729.

- b) Nilai koefisien regresi variabel *Visibility Of System Status* (b1) = 0,139 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Visibility Of System Status* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- c) Nilai koefisien regresi variabel *Match Between System and The Real World* (b2) sebesar 0,092 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Match Between System and The Real World* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- d) Nilai koefisien regresi variabel *User Control and Freedom* (b3) sebesar 0,048 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *User Control and Freedom* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- e) Nilai koefisien regresi variabel *Consistency and Standard* (b4) sebesar 0,067 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Consistency and Standard* semakin baik, maka *usability* akan meningkat
- f) Nilai koefisien regresi variabel *Error Prevention* (b5) sebesar 0,028 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- g) Nilai koefisien regresi variabel *Recognition Rather Than Retail* (b6) sebesar -0,118 bernilai negatif mempunyai pengaruh *Recognition Rather Than Retail* adalah berlawanan, jika skor *Recognition Rather Than Retail* meningkat, maka *usability* akan menurun, begitupun sebaliknya apabila *Recognition Rather Than Retail* mengalami penurunan maka *usability* akan meningkat.

- h) Nilai koefisien regresi variabel *Flexibility and Efficiency Of Use* (b7) sebesar 0,190 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Flexibility and Efficiency Of Use* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- i) Nilai koefisien regresi variabel *Aesthetic and Minimalist Design* (b8) sebesar 0,240 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Aesthetic and Minimalist Design* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- j) Nilai koefisien regresi variabel *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* (b9) sebesar -0,013 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- k) Nilai koefisien regresi variabel *Help and Documentation* (b10) sebesar 0,528 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help and Documentation* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.

5.2.9 Pembahasan Hasil Analisis Data :

Penelitian dengan melibatkan sebanyak 172 responden, untuk memberikan informasi mengenai pengaruh metode *heuristic usability* terhadap variabel *usability* pada aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang, berdasarkan hasil analisis deskriptif tentang karakteristik responden, didapat bahwa dari 172 orang yang menjadi responden pada penelitian ini berjenis kelamin Perempuan sebanyak 62,21% dan sisanya (37,79%) berjenis kelamin laki-laki, diketahui bahwa yang

paling banyak menjadi responden pada penelitian ini adalah responden siswa kelas XI. Kemudian dari hasil analisis deskriptif untuk jawaban responden tentang pernyataan pada kuesioner, didapat bahwa responden paling menyetujui menjawab Setuju dengan 135 orang pada variabel *Visibility of System Status* dengan pernyataan “Pengguna mengetahui apa saja yang sedang di lakukan sewaktu menggunakan Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

- Berdasarkan hasil perhitungan skala interpretasi pada beberapa indicator pertanyaan tiap variabel dinyatakan cukup kuat dengan presentase 70% -80%, artinya pengaruh kualitas terhadap usability pada aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang termasuk kategori baik, Sehingga Aplikasi tersebut layak untuk dipergunakan sebagai media monitoring kegiatan siswa disekolah.
- Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua pernyataan yang terdiri dari 30 pernyataan, yang telah disebar dinyatakan valid, karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, dengan hasil r_{tabel} sebesar 0,13. Hasil uji reliabilitas menunjukkan semua koefisien reliabel $\geq 0,60$ hal ini menunjukkan bahwa pernyataan dalam kuesioner reliabel.
- Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji F diperoleh nilai sig. 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan 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*.

- Selanjutnya untuk mengetahui signifikan tidaknya hasil penelitian dari hasil uji hipotesis parsial, berdasarkan hasil perhitungan uji parsial (uji T) menunjukkan bahwa pada variabel Aesthetic and minimalist Design (X8) dan variabel Help and documentation (X10) dimana nilai sig $0,003 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti paling berpengaruh secara individual (parsial) terhadap variabel *usability*.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a) Berdasarkan hasil perhitungan skala interpretasi pada beberapa indikator pertanyaan tiap variabel dinyatakan cukup kuat dengan presentase 70% - 80%, artinya pengaruh kualitas terhadap usability pada aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang termasuk kategori baik, Sehingga Aplikasi tersebut layak untuk dipergunakan sebagai media monitoring kegiatan siswa disekolah.
- b) hasil perhitungan uji parsial (uji T) mengidentifikasi bahwa dua variabel yaitu *variabel Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers FromError* yang berarti bahwa variabel tersebut tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
- c) Berdasarkan hasil perhitungan uji parsial (uji T) menunjukkan bahwa pada variabel *Aesthetic and minimalist Design* dan variabel *Help and documentation* maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel (X) ada pengaruh secara parsial terhadap varibel (Y).

6.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi pihak SMA Muhammadiyah 6 Palembang sebagai berikut

- a) Berdasarkan hasil regresi, maka peneliti memberikan saran agar aplikasi ini di kembangkan kembali dengan perbaikan menambahkan pesan peringatan apabila aplikasi sedang terjadinya perbaruan sistem.
- b) Dapat merekomendasikan kepada pihak sekolah SMA Muhammadiyah 6 Palembang untuk menjadi tolak ukur dikemudian hari, untuk melakukan update pada aplikasi tersebut.
- c) Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kualitas yang lainnya sebagai bahan perbandingan serta perbaikan untuk mengembangkan Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsyar, T. K., & Afani, D. (2019). Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 34-41.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504.
- Atika, A., Kosim, K., Sutrio, S., & Ayub, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 13-17.
- Elyani, M., Rasimin, R., & Amanah, S. (2022). Identifikasi Perilaku Agresif Non Verbal pada Siswa SMA Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14071-14077.
- Fauziah, D. N., & Wulandari, D. A. N. (2018). Pengukuran kualitas layanan bukalapak. com terhadap kepuasan konsumen dengan metode webqual 4.0. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 3(2), 173-180.
- Handayani, F. S. (2021). Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan Heuristic Usability Nielson. *Journal Scientific and Applied Informatics*, 4(1), 45-52.
- Geasela, Y. M., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270-277.
- Hertanto, Y., Domai, T., & Amin, F. (2017). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) Keuangan Terhadap Efektivitas Pelaporan Keuangan (Studi pada Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Di Kabupaten Blitar). *Publikasi: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 2 (1), 15-24.

- Imron, I. (2019). Analisa pengaruh kualitas produk terhadap kepuasan konsumen menggunakan metode kuantitatif pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19-28.
- Mulyadi, D., & Choliq, A. (2019). Penerapan metode human organization technology (HOT-Fit Model) untuk evaluasi implementasi aplikasi sistem informasi persediaan (SIDIA) di lingkungan Pemerintah Kota Bogor. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 7(2), 1-12.
- Nugraha, G., & Sutanto, R. P. (2021). Analisis Usability Desain User Interface Pada Website Astonia Park View Menggunakan Metode Jacob Nielsen. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 9.
- Ramadhani, C. A. R. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Sofiah, R., Suhartono, S., & Hidayah, R. (2020). Analisis karakteristik sains teknologi masyarakat (STM) sebagai model pembelajaran: sebuah studi literatur. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Tampubolon, C., Rasimin, R., & Amanah, S. (2023). Pengaruh Pola Perlakuan Over Protective Orangtua terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas XI di SMAN 9 Kota Jambi. *Journal on Education*, 5(2), 1894-1905.
- Zufria, I., & Azhari, MH (2017). Aplikasi Berbasis Web Dalam Perhitungan Warisan Keluarga (Ilmu Faroidh). *Query: Jurnal Sistem Informasi*, 1 (01).p