

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

**ANALISA *WEBSITE* LKP PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC USABILITY***



Diajukan Oleh:

- 1. DESAK AYU PUTRI / 021190097**
- 2. KRISMON MARTA SELLA / 021190004**

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

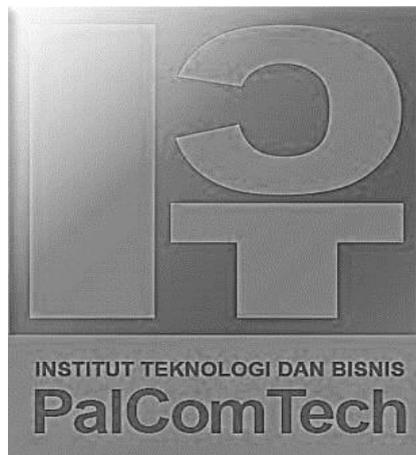
2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

**ANALISA *WEBSITE* LKP PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC USABILITY***



Diajukan Oleh:

- 1. DESAK AYU PUTRI / 021190097**
- 2. KRISMON MARTA SELLA / 021190004**

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. DESAK AYU PUTRI / 021190097
2. KRISMON MARTA SELLA / 021190004**

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : ANALISA *WEBSITE* LKP PALCOMTECH
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE
*HEURISTIC USABILITY***

Tanggal : 31 Juli 2023

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN: 0219078701

NIP: 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. DESAK AYU PUTRI / 021190097
2. KRISMON MARTA SELLA / 021190004

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

JUDUL : ANALISA *WEBSITE* LKP PALCOMTECH
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC USABILITY

Tanggal : 25 Agustus 2023

Tanggal : 24 Agustus 2023

Penguji 1

Penguji 2

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.

Yesi Sriveni, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0207028501

NIDN: 0218038904

**Menyetujui,
Rektor**

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

NIP: 09.PCT.13

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

♥ *“Jangan mundur sebelum mencoba, beban berat itu hanya ada pada pikiran dan musuh terbesar dalam hidupmu bukanlah orang lain, melainkan dirimu sendiri, coba dulu nanti akan terbiasa”*

(Desak Ayu Putri)

♥ *“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh Keiklasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”*

(Krismon Marta Sella)

Kupersembahkan Kepada :

- Kedua orang tua ku
- Keluarga tercinta
- Dosen Pembimbing yang saya hormati Bapak Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom
- Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
- Teman Seperjuangan
- LKP PalComTech Sudirman Palembang

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Penelitian ini diberi judul “Analisa *Website* LKP PalComTech Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*”. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar Sarjana Komputer.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan, motivasi dan petunjuk yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan Laporan Skripsi, terutama kepada Ketua Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech yaitu Bapak Benedictus Effendi S.T., M.T., Kepada Kaprodi Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana yaitu Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Skripsi yaitu Bapak Fahmi Ajismanto S.Kom., M.Kom., serta Dosen dan Staff PalComTech, kepada Pembimbing lapangan di LKP PalComTech Sudirman Palembang, kepada kedua orang tua tercinta, dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan

Oleh karena itu penulis harap kepada pembaca untuk memberikan adanya kritik dan saran yang dapat membangun laporan ini untuk menjadi lebih baik. Semoga laporan Skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatian penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1.Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5.2.Manfaat Bagi Akademik.....	5
1.5.3.Manfaat Bagi Tempat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1 Profil Perusahaan.....	7
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	7
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	9
2.1.3 Struktur Organisasi.....	10
2.1.4 Tugas dan Wewenang.....	10

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung.....	15
3.1.1. Analisis.....	15
3.1.2. Website.....	15
3.1.3 <i>Usability</i>	17
3.1.4 SPSS (Statistical Product Of Social Sciencies).....	18
3.1.5 <i>Heuristic Usability</i>	18
3.1.6 Hipotesa.....	20
3.2. Hasil Penelitian Terdahulu.....	20
3.3. Alur Penelitian.....	24
3.4. Model Penelitian.....	25

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
4.1.1 Lokasi.....	28
4.1.2 Waktu Penelitian.....	28
4.1.3 <i>Website E-Learning</i>	29
4.2. Teknik Pengumpulan Data.....	34
4.2.1 Wawancara.....	34
4.2.2 Kuesioner.....	35
4.2.3 Observasi.....	38
4.2.4 Studi Pustaka.....	39
4.2.5 Dokumentasi.....	39
4.3. Teknik Penarikan sampel.....	39
4.3.1 Populasi.....	39
4.3.2 Sampel.....	40
4.4 Variabel Penelitian.....	41
4.5 Instrumen Penelitian.....	44
4.6 Skala Likert.....	44
4.7. Uji Instrumen.....	45
4.7.1 Uji Validitas.....	45
4.7.2 Uji Reabilitas.....	46

4.7.3 Uji Normalitas.....	46
4.7.4 Uji Linearitas.....	47
4.7.5 Regresi Linear Berganda.....	47
4.7.6 Uji Simultan (Uji F).....	49
4.7.7 Uji Parsial (Uji T).....	49
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Responden.....	51
5.1.1 Responden.....	51
5.1.2 Deskripsi Responden.....	52
5.1.3 Analisa Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	53
5.2 Pembahasan.....	58
5.2.1 Uji Validitas.....	58
5.2.2 Uji Reliabilitas.....	61
5.2.3 Inteprestasi Hasil Pengukuran Kualitas.....	63
5.2.4 Uji Normalitas.....	67
5.2.5 Uji Linearitas.....	69
5.2.6 Regresi Linear Berganda.....	70
5.2.7 Uji Simultan (Uji F).....	71
5.2.8 Uji Parsial (Uji T).....	72
BAB VI PENUTUP	
6.1 Simpulan.....	80
6.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.3 Struktur Organisasi Lkp PalComTech Sudirman.....	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3.2 Model Penelitian.....	26
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	29
Gambar 4.2 Halaman <i>Home</i>	30
Gambar 4.3 Halaman <i>Friends</i>	30
Gambar 4.4 Halaman Materi.....	31
Gambar 4.5 Halaman <i>Gradebook</i>	31
Gambar 4.6 Halaman <i>My Profile</i>	32
Gambar 4.7 Halaman <i>Change Password</i>	32
Gambar 4.8 Halaman Daftar TCS PKL.....	33
Gambar 4.9 Halaman Absensi.....	33
Gambar 4.10 Halaman <i>Account Balance</i>	34
Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Gambar 5.2 Grafik Interpretasi Hasil Pernyataan kuesioner.....	67
Gambar 5.3 Grafik <i>Normal Probability Plot (NPP)</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel <i>Heuristic Usability</i>	19
Tabel 3.2 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	28
Tabel 4.2 Kuesioner.....	36
Tabel 4.3 Variabel dan Indikator Dalam Penelitian.....	42
Tabel 4.4 Skor <i>Skala Likert</i>	45
Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden.....	51
Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden.....	53
Tabel 5.3 Rangkuman Uji Validitas.....	59
Tabel 5.4 Nilai Kriteria <i>Reliability</i>	61
Tabel 5.5 Hasil Uji Reabilitas.....	62
Tabel 5.6 Skala Nilai Interpretasi.....	64
Tabel 5.7 Hasil Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner.....	64
Tabel 5.8 Hasil Uji Normalitas.....	69
Tabel 5.9 Hasil Uji Linearitas $Y*X$	70
Tabel 5.10 Hasil Uji Simultan.....	71
Tabel 5.11 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	73
Tabel 5.12 Ringkasan Hasil Uji Regresi Linear Beranda.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

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

ABSTRACT

DESAK AYU PUTRI AND KRISMON MARTA SELLA. *Website Analysis Of Lkp Palcomtech Palembang Using The Heuristic Usability Method.*

The e-learning website (elearning.palcomtech.com/home.php), has been operational since 2010. This platform incorporates features such as status updates, chat facilities, grading records, online modules, digital exams, student profiles, and payment status checks. Through this site, students can learn anytime and anywhere by logging in with their unique usernames and passwords. it was revealed that the e-learning website significantly supports academic activities, offering convenient access to information via smartphones or desktops.

However, the site's usability has not been formally evaluated, and the researchers discovered limited access beyond online exams. To ensure effective, efficient, and user-satisfying outcomes, usability evaluation, specifically Heuristic Usability (HU), is essential. HU identifies system and user interface design issues, providing a targeted and rapid problem-solving approach. Usability, as defined by Nielsen, entails systematic engineering methods to assess user interface effectiveness. Hence, a usability assessment is crucial for enhancing LKP PalComTech Sudirman Palembang's website, guided by a set of heuristics within the Heuristic Usability (HU) framework.

Keywords — Usability, Website, Heuristic Usability, Multiple Linear Regression, E-Learning

ABSTRAK

DESAK AYU PUTRI DAN KRISMON MARTA SELLA. Analisa Website Lkp Palcomtech Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*.

Website e-learning (e-learning.palcomtech.com/home.php), telah beroperasi sejak 2010. Platform ini menggabungkan fitur-fitur seperti pembaruan status, fasilitas chat, catatan penilaian, modul online, ujian digital, profil siswa, dan pemeriksaan status pembayaran. Melalui situs ini, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dengan login menggunakan *username* dan *password* unik mereka. *Website e-learning* sangat mendukung kegiatan akademik, menawarkan kemudahan akses informasi melalui smartphone atau desktop.

Namun, kegunaan situs tersebut belum dievaluasi secara formal, dan para peneliti menemukan terbatasnya akses di luar ujian online. Untuk memastikan hasil yang efektif, efisien, dan memuaskan pengguna, evaluasi kegunaan, khususnya Kegunaan *Heuristic Usability* (HU) sangat penting. HU mengidentifikasi masalah desain sistem dan antarmuka pengguna, memberikan pendekatan pemecahan masalah yang tepat sasaran dan cepat. Kegunaan, sebagaimana didefinisikan oleh *Nielsen*, memerlukan metode rekayasa sistematis untuk menilai efektivitas antarmuka pengguna. Oleh karena itu, penilaian kegunaan sangat penting untuk menyempurnakan *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang, dipandu oleh serangkaian *heuristic*.

Kata kunci — *Usability, Website, Heuristic Usability, Regresi Linear Berganda, E-Learning.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Harahap (Azwar, 2019) Pengertian analisis adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi unit terkecil. Menurut Tjiptono dalam (Atmaja, 2018) Kualitas merupakan suatu kondisi dinamis yang berpengaruh dengan produk, jasa, manusia, proses dan lingkungan yang menemui atau melebihi harapan.

Seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat, sistem pembelajaran yang dahulu menggunakan modul pembukuan, kini sudah berkembang menggunakan teknologi *e-learning* yang bisa diakses dimanapun serta kapanpun melalui internet. *e-learning* atau pembelajaran elektronik sebagai alat suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan multimedia pembelajaran (*grafis, audio, video, dan animasi*).

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PalComTech Sudirman Palembang berdiri sejak tahun 2003, dan saat itu menerapkan sistem 100% internet 100% praktek. LKP PalComTech Sudirman sudah meluluskan ribuan siswa-siswi terampil dan mendapatkan karir yang lebih baik. LKP Sudirman telah hadir pada 5 kota pada daerah Sumatera Bagian Selatan yaitu Palembang, Jambi, Baturaja, Lahat, serta Prabumulih. Metode pembelajaran dikembangkan lebih efektif dan menerapkan teknologi *e-learning* yang membuat daya tangkap peserta didik menjadi tiga kali lebih cepat serta lebih mahir. LKP Palcomtech Palembang memiliki sebuah *website e-learning* dengan alamat elearning.palcomtech.com/home.php. *Website* ini

digunakan sejak tahun 2010, pengolahan data pada *e-learning* mulai dari fitur-fitur seperti *publish* status, fasilitas *chatting*, *greetbook* (nilai), materi *online* (modul), ujian *online*, profil siswa, *conbalance* (cek status pembayaran). Dan siswa-siswi bisa belajar kapanpun dan dimanapun hanya dengan membuka situs *web* dan *login* berdasarkan *username* dan *password*.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Mei Sutrisno selaku Kepala Cabang Lembaga dan Kursus Pelatihan (LKP) PalComTech Sudirman Palembang bahwa *website e-learning* memang sangat penting untuk siswa-siswi LKP PalComTech Sudirman Palembang untuk mendukung operasional dan penyelenggaraan kegiatan akademis serta dapat membantu siswa-siswi dalam mengetahui dan mempermudah mencari informasi yang dapat dilihat kapan saja melalui *smartphone* atau perangkat *desktop*.

Pada saat ini *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang belum dilakukan pengukuran tentang tingkat *usability website*, selain itu adapun permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu pada pengaksesannya yang kurang dikarenakan siswa-siswi hanya mengakses pada saat ujian *online* saja. Supaya sistem bisa mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, serta mencapai kepuasan user dibutuhkan evaluasi *usability*, salah satunya yaitu *Heuristic Usability* (HU) yang merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam hal sistem dan *design user interface* terhadap *usability* sistem yang memungkinkan untuk memecahkan persoalan menggunakan daftar kesalahan *usability* antarmuka sebuah sistem yang lebih spesifik, sehingga permasalahan yang akan dilaporkan bisa disampaikan dengan tepat sasaran dan cepat.

Menurut Nielsen *usability* yaitu sebuah ilmu perancangan (*engineering*) pada rekayasa *usability* yang telah dijelaskan dengan metode-metode yang sangat sistematis dan untuk mengetahui seberapa baik *user interface* sebuah *website* maka dibutuhkan sebuah evaluasi yang berpengaruh pada peningkatan *usability* untuk penggunaannya dan sekumpulan *heuristic* pada *Heuristic Usability* (HU) meliputi aspek-aspek *usability* yang digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti memutuskan mengangkat judul “**Analisa *Website* LKP PalComTech Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*”.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisa *usability website* LKP PalComTech Sudirman Palembang menggunakan metode *Heuristic Usability*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

- 1) Perangkat Lunak yang akan dianalisa adalah *e-learning* dengan alamat *website elearning.palcomtech.com/home.php*.
- 2) Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada LKP PalComTech Sudirman Palembang, dimana populasi tersebut sejumlah 415 orang. Adapun jumlah sampel yang diambil adalah sebanyak 204 orang berdasarkan rumus *slovin* yang digunakan peneliti.

- 3) 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 Recover From Errors, Help and Documentation.*
- 4) Bentuk skala pengukuran yang diterapkan menggunakan satuan skala *Likert* dengan 4 pilihan jawaban yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
- 5) Teknik Sampling yang digunakan adalah *Non Probability Sampling*, metode *Non Probability Sampling* yang digunakan adalah *accidental sampling* yaitu Teknik penentuan sampel sesuai kebetulan sampel.
- 6) Pengujian instrument penelitian menggunakan metode uji validitas dan reabilitas.
- 7) Metode analisis data menggunakan uji asumsi klasik (*normalitas* dan *linearitas*), uji *regresi linear* berganda (simultan dan parsial).
- 8) Teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif.
- 9) Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini adalah aplikasi IBM SPSS Statistics Versi 2.1.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai analisis *usability website* LKP Palcomtech Sudirman Palembang antara lain :

- a. Melakukan analisis *Usability design user interface* terhadap *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang menggunakan metode *Heuristic Usability*.

- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan atas kelemahan dan kekurangan terhadap *desain user interface* dari *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki.

1.5.2. Manfaat Bagi Akademik

Dapat menjadi referensi untuk mahasiswa dalam mencari data yang relevan dan sama dengan topik yang diambil.

1.5.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi pertimbangan kedepannya untuk dapat mengembangkan dan memperbaharui *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang.

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

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

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

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dapat memperkuat asumsi dalam penulisan laporan yang diambil dari beberapa kutipan buku *online* dan jurnal *online* yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga membahas tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, serta pembahasan tentang alur penelitian penulis.

BAB IV METODE PENELITIAN

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

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

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

BAB VI PENUTUP

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

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Adapun profil Perusahaan LKP PalComTech Sudirman Palembang sebagai berikut :

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PalComTech Palembang adalah lembaga pendidikan generasi internet, berdiri sejak tahun 2003, saat ini telah membantu dan mendidik ribuan siswa mencapai kesuksesan dalam berkarir maupun usah, dengan sistem belajar 100% praktek 100% internet LKP PalComTech Palembang menjamin setiap siswa dapat mempraktekkan materi yang dipelajari secara langsung didepan komputer. LKP PalComTech Palembang hingga saat ini memiliki enam training center , 1 sekolah tinggi ilmu komputer dan 1 politeknik yang tersebar di 6 kota kabupaten antara lain Jambi, Lahat, Prabumulih, Baturaja, dan Pekanbaru.

Terbukti dengan sistem belajar 100% praktek 100% internet daya tangkap siswa LKP PalComTech Palembang 3 kali lebih cepat dari pada siswa-siswa dikampus lain serta menjamin siswa menjadi mahir komputer dan internet hanya dalam 3 bulan. Dengan sistem belajar ini pula, proses

belajar siswa LKP PalComTech Palembang lebih menyenangkan dan keberhasilan serta masa depan siswa LKP PalComTech Palembang lebih terjamin.

LKP PalComTech Palembang dilengkapi dengan berbagai teknologi canggih, seperti *integrated student portal*, komputer *dual core*, akses internet 24 jam, laboratorium teknisi jaringan, laboratorium percetakan, ruang kelas multimedia, 15 server internet, sistem belajar dan ujian dari internet serta berbagai teknologi canggih lainnya menjamin siswa LKP PalComTech Palembang mendapat dukungan belajar terbaik dari LKP PalComTech Palembang .

Sistem belajar LKP PalComTech Palembang dilaksanakan dengan pemberian belajar praktek, diskusi, pemecahan studi kasus, praktikum dilaboratorium, dan setiap pertemuan atau perorang serta didukung dengan fasilitas belajar yang full komputer dan full internet. LKP PalComTech Palembang tidak lagi mengutamakan banyaknya jumlah siswa, perkelas siswa berjumlah maksimal 18 orang terkecuali kelas speakout yang berjumlah maksimal 5 orang. LKP PalComTech Palembang sudah mulai memprogramkan mengutamakan kualitas seperti kualitas siswa, kualitas siswa, kualitas management, kualitas kurikulum, kualitas pembelajaran, kualitas fasilitas pembelajaran, kualitas kepatuhan, dan disiplin siswa.

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.1.2.1. Visi

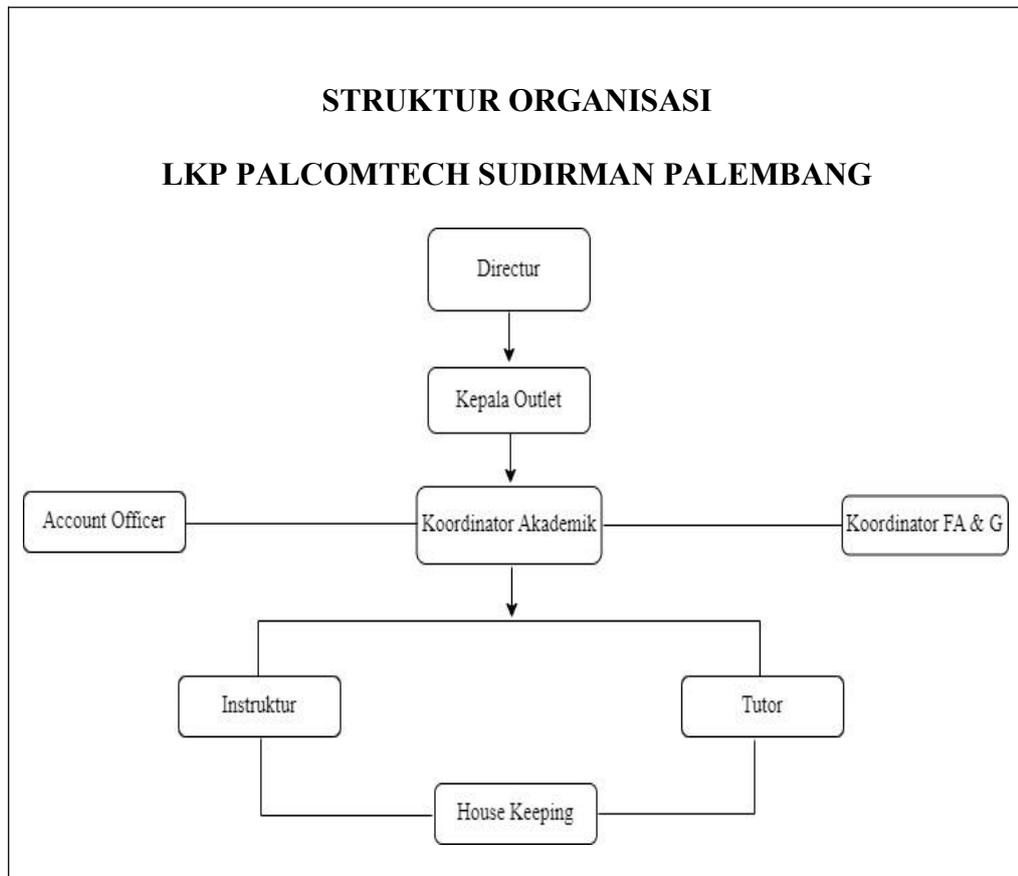
Menjadi intuisi pendidikan berkelas dunia yang berprestasi dan menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) kompeten dan berjiwa *enterprenuer*.

2.1.2.2. Misi

Adapun misi dari LKP PalComTech Sudirman Palembang adalah sebagai berikut :

- a. PalComTech sebagai jaringan lembaga pendidikan yang professional dan berprestasi yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan dengan sistem 100% internet dengan standar mutu internasional.
- b. PalComTech menyelenggarakan sebagai program studi yang menunjang karier dan masa depan bagi seluruh lapisan masyarakat melalui jaringan PalComTech diseluruh Indonesia.
- c. PalComTech menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkompeten dan berjiwa *enterprenuer* melalui sistem pendidikan yang berkualitas, tenaga pengajar trampil, bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri, sarana dan teknologi *modern*, serta lingkungan belajar yang ideal.

2.1.3. Struktur Organisasi



(Sumber : Dokumentasi LKP PalComTech Sudirman Palembang)

Gambar 2.1.3. Struktur Organisasi LKP PalComTech Sudirman Palembang

2.1.4. Tugas Dan Wewenang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi adalah sebagai berikut :

1. Direktur

Direktur bertugas menyelenggarakan pembinaan administrasi organisasi, kepegawaian dan tata mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan di divisi umum & keuangan, divisi operasional dan pelayanan

dan divisi teknik dan pengembangan.

2. Kepala Outlet (Manajer)

- a. Mengadakan prediksi tentang kemungkinan perubahan lingkungan seperti perubahan ilmu dan teknologi, tuntutan hidup, aspirasi masyarakat, dan sebagainya.
- b. Merencanakan dan melakukan inovasi dalam Pendidikan.
- c. Menciptakan strategi dan kebijakan Lembaga agar proses Pendidikan tidak mengalami hambatan.
- d. Mengadakan perencanaan dan menentukan sumber-sumber pendidikan.
- e. Menyediakan dan mengkoordinasi fasilitas pendidikan.
- f. Melakukan pengendalian terhadap pelaksanaan agar tidak terlanjur membuat kesalahan.
- g. Memimpin semua bawahan
- h. Memotivasi agar bekerja dengan rajin dan giat.
- i. Meningkatkan kesejahteraan bawahan.
- j. Mendisiplinkan para pendidik dan pegawai dalam melaksanakan tugasnya.

3. Kepala Outlet (Manajer)

- a. Mengadakan prediksi tentang kemungkinan perubahan lingkungan seperti perubahan ilmu dan teknologi, tuntutan hidup, aspirasi masyarakat, dan sebagainya.
- b. Merencanakan dan melakukan inovasi dalam Pendidikan.

- c. Menciptakan strategi dan kebijakan Lembaga agar proses Pendidikan tidak mengalami hambatan.
 - d. Mengadakan perencanaan dan menentukan sumber-sumber pendidikan.
 - e. Menyediakan dan mengkoordinasi fasilitas pendidikan.
 - f. Melakukan pengendalian terhadap pelaksanaan agar tidak terlanjur membuat kesalahan.
 - g. Memimpin semua bawahan
 - h. Memotivasi agar bekerja dengan rajin dan giat.
 - i. Meningkatkan kesejahteraan bawahan.
 - j. Mendisiplinkan para pendidik dan pegawai dalam melaksanakan tugasnya.
4. Koordinator Akademik
- a. Membantu manajer dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.
 - b. Mengkoordinir dan memantau tugas Manajer Program Mata Pelajaran.
 - c. Menyusun program kerja tahunan.
 - d. Membuat program pembagian tugas instruktur serta tugas tambahan lainnya.
 - e. Menyiapkan jadwal kursus.
 - f. Meyusun analisis kebtuhan pembelajaran.
 - g. Melaksanakan supervise kelas.
 - h. Mengkoordinir pelaksanaan ujian dan quis.
 - i. Mewakili manajer bila tidak berada ditempat.

5. Account Officer

- a. Menerima dan menghubungkan telepon masuk kepada pihak yang dituju.
- b. Menghubungi nomer telepon yang ingin dituju atas permintaan pihak terkait.
- c. Menyampaikan pesan kepada pihak internal maupun eksternal
- d. Menerima kedatangan tamu-tamu yang berniat bergabung belajar dengan ramah dan sikap professional.
- e. Mencatat dalam log telepon masuk dan keluar.
- f. Membuat laporan kegiatan secara periodik.
- g. Melakukan tugas-tugas dan fungsi sales dan marketing lainnya.

6. Koordinator FA dan G (Kesiswaan)

- a. Membantu Manajer dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.
- b. Mengkoordinir dan memantau tugas guru.
- c. Menyusun program kerja kegiatan kesiswaan pertiga bulan
- d. Memberikan masukan dan laporan kepada kepala tentang kegiatan siswa.
- e. Mengkoordinir tata tertib dalam penyelesaian pelanggaran tata tertib siswa.
- f. Melaksanakan supervisi kelas.

7. Instruktur (Tenaga Pendidik)

- a. Membantu Manajer dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.
- b. Mendidik siswa dengan keahlian masing-masing.
- c. Bertanggung jawab atas kondisi dan kebutuhan ruang belajar.

- d. Memberikan masukan dan laporan kepada Manajer tentang hasil belajar siswa didalam kelas.
 - e. Melaksanakan supervisi kelas
8. Tutor
- a. Memberikan intruksi dan pengajaran kepada murid diluar sekolah (les atau kursus).
 - b. membangkitkan minat siswa terhadap materi yang sedang dibahas.
 - c. menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
 - d. memancing siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan tutorial.
 - e. memberikan bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik kepada siswa untuk kelancaran proses belajar mandiri mahasiswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar.
9. House Keeping
- a. Membersihkan dan merapikan kursi, meja, komputer dan perlengkapan kantor lainnya.
 - b. Membuang sampah yang terdapat di ruang kerja dan area kantor lainnya.
 - c. Melaksanakan pekerjaan tertentu sesuai permintaan karyawan bagian lain yang dilayani.
 - d. Mengerjakan tugas yang diberikan Koordinator FA atau Staff G

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

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

3.1.1. Analisis

Analisis sistem informasi adalah pembedahannya menjadi bagian-bagian penyusunnya untuk tujuan mengevaluasi fungsionalitasnya, mencari area kelemahan, dan mengusulkan solusi. Analisis sistem memberikan evaluasi metodis dari mekanisme dan membantu peningkatan proses organisasi dengan mengamati proses *input* data dan *output* informasi. Ini berarti bahwa ada tiga fungsi utama dari analisis sistem: Dalam tiga peran yang berbeda: (a) konsultan; (b) spesialis pendukung; dan (c) spesialis perubahan (Muhidin, Kharie, and Kubais 2019).

3.1.2. Website

World Wide Web (WWW) atau yang sering disebut sebagai “web” merupakan aplikasi internet yang paling populer. Secara teknis, *website* adalah sebuah sistem di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah Internet *webservice* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*. Penggunaan internet dan

website telah merasuk pada hampir semua aspek kehidupan, baik sosial, ekonomi, pendidikan, hiburan, bahkan keagamaan.

Website merupakan sarana informasi yang akan memberikan informasi perusahaan ke seluruh dunia. *Website* juga dijadikan media promosi yang cukup efektif. Dengan memiliki *website*, perusahaan dapat mempublikasikan produk atau layanan perusahaan tanpa batas tempat dan waktu.

Website merupakan *hypertext* untuk menampilkan data berbentuk teks, gambar suara, animasi, dan data multimedia lainnya, *website* di zaman sekarang menjadi alat untuk mempromosikan produk jika produk tersebut ingin terkenal melalui *website* (Limbong & Sriadhi, 2021). *Website* dikategorikan menjadi 2 yaitu web statis dan web dinamis.

1. Web statis ialah web yang berisikan informasi yang bersifat statis (tetap).
2. Web dinamis web dinamis ialah sebuah web yang menampilkan informasi serta website tersebut dapat berinteraksi dengan pengguna.

Jenis-jenis *website* berdasarkan tujuannya, dibagi menjadi :

1. *Personal Website*: *website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
2. *Corporate Website*: *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.

3. *Portal Website*: *website* yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya.
4. *Forum Website*: sebuah *website* yang bertujuan sebagai media diskusi.

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 puasnya seseorang terhadap penggunaan sebuah produk.

Namun ada banyak sekali definisi mengenai *usability*, berikut ini beberapa definisinya adalah sebagai berikut :

- a. Definisi menurut ISO (*Organization For Standarization*) (9241-11): yakni Tingkat daya guna dari suatu produk yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dan memberi kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Dalam definisi menurut ISO ini berfokus pada 3 ukuran penting dari *usability* yakni efektif, efisien dan memberi kepuasan.
- b. Definisi menurut Joseph Daumas dan Janice Redish (2009) *usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman penggunaan ketika berinteraksi dengan produk sistem baik itu *website*, *software*, *mobile phone* ataupun yang lainnya. Dan

secara umum *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

- c. Jakob Nielsen mendefinisikan *usability* sebagai pengalaman suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat.

3.1.4. SPSS (*Statistical Product Of Social Sciencies*)

Menurut Zein et al.,(2019:2) SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) pertama kali didirikan pada tahun 1968. SPSS merupakan program pengolahan data statistik yang paling populer dan banyak digunakan didunia yang banyak digunakan oleh para ilmuwan untuk berbagai keperluan seperti riset pasar, melakukan tugas-tugas penelitian seperti skripsi, tesis, dan disertasi.

3.1.5. *Heuristic Usability*

Heuristic adalah *guideline*, prinsip umum dan peraturan, serta pengalaman yang bisa membantu suatu keputusan atau kritik atas suatu keputusan dan beberapa penilaian yang telah diambil terhadap suatu desain supaya dapat memajukan potensi *usability* (Aziza, 2019). Metode *Heuristic Usability* mempunyai 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 (feedback)</i>	Sistem dapat menampilkan informasi mengenai apa yang sedang dilakukan.
2.	<i>Match Between System and The Real Word</i>	Sistem memakai konsep seperti Bahasa yang biasa dipakai oleh pengguna.
3.	<i>User Control and freedom</i>	Sistem memberikan kebebasan tindakan kepada pengguna
4.	<i>Consistency and Standards</i>	Sistem menggunakan desain yang konsisten dan memudahkan pengguna dalam mengenali tampilan.
5.	<i>Error Prevention</i>	Sistem memiliki pesan <i>error</i> dalam suatu tindakan untuk mencegah pengguna melakukan kesalahan.
6.	<i>Recognition Rather than Recall</i>	Sistem dapat dikenal dan diingat oleh pengguna
7.	<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	Sistem harus mudah digunakan sehingga dapat digunakan oleh pengguna lama ataupun baru.
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Sistem memiliki tampilan yang nyaman dipandang.
9.	<i>Help Users Recognize, and Recovers From Errors</i>	Sistem memiliki pesan solusi untuk membantu pengguna saat terjadi suatu masalah.

No	<i>Heuristic Usability</i>	Definisi
10.	<i>Help and Documentantion</i>	Sistem memiliki dokumentasi serta fitur help yang baik.

(*Sumber : Azkya et al.,2020*)

Pengujian *usability* dilakukan dengan membuat kuisisioner yang mempunyai beberapa pertanyaan yang terkait dengan *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang disesuaikan dengan 10 aspek *Heuristic Usability*. Pengujian dilakukan kepada responden yang terlibat yaitu siswa-siswi LKP PalComTech Sudirman Palembang. Setelah pengujian *usability* selesai, tahap selanjutnya ialah merekap kuisisioner berdasarkan perhitungan metode *Heuristic Usability*.

3.1.6. Hipotesa

Menurut Sugiyono (2017:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan uraian kerangka pemikiran tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu: Hipotesis Statistik H0: Promosi Sebagai Salah Satu Media dari komunikasi pemasaran tidak berpengaruh terhadap kenaikan jumlah pengguna.

3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dibuat oleh peneliti lain yang digunakan sebagai referensi penulis untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian penelitian sekaligus peneliti dapat menunjukkan

perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil
1.	Febria Sri Handayani (2021)	Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Menggunakan <i>Heuristic Usability</i> Nielson	Desain instrumen pengujian usabilitas aplikasi ini dirancang berdasarkan model heuristik usabilitas <i>Nielson</i> dan juga berdasarkan karakteristik aplikasi baik dan 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 <i>heuristic</i> .
2.	(Taufik Hidayat, Odi Nurdiawan, Yudhistira Arie	Analisa <i>Website</i> Portal Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	Analisa <i>Website</i> Portal Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> menghasilkan bahwa Setelah dilakukan pengumpulan data dan analisis menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> , diperoleh kesimpulan bahwa

No	Wijaya, Nama	Judul	web sistem <i>portal</i> informasi sekolah SMK Hasil
	(2023)		Ilman Nafiah telah mendapatkan predikat yang baik. Evaluasi <i>website</i> serta menjadi krusial untuk mengembangkan <i>website</i> agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, evaluasi <i>website</i> harus dilakukan dan secara berkala guna untuk meningkatkan kualitas <i>website</i> dan kepuasan pengguna.
3.	(Melida Ratna Utami, Ito Setiawan (2022)	Analisis Usability Pada Aplikasi Allo Bank Menggunakan <i>Heuristic Evaluation</i>	Analisis <i>Usability</i> Pada Aplikasi Allo Bank Menggunakan <i>Heuristic Evaluation</i> dengan hasilnya adalah untuk mengetahui tingkat usability pada aplikasi Allo Bank dan serta prinsip apa saja yang kurang memenuhi persyaratan prinsip <i>Heristic Evaluation</i> . Penelitian ini menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> , sedangkan pengambilan data menggunakan kuisisioner dan teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik <i>slovin</i> . Dari penelitian ini diketahui tingkat <i>usability</i> pada aplikasi Allo Bank berada pada

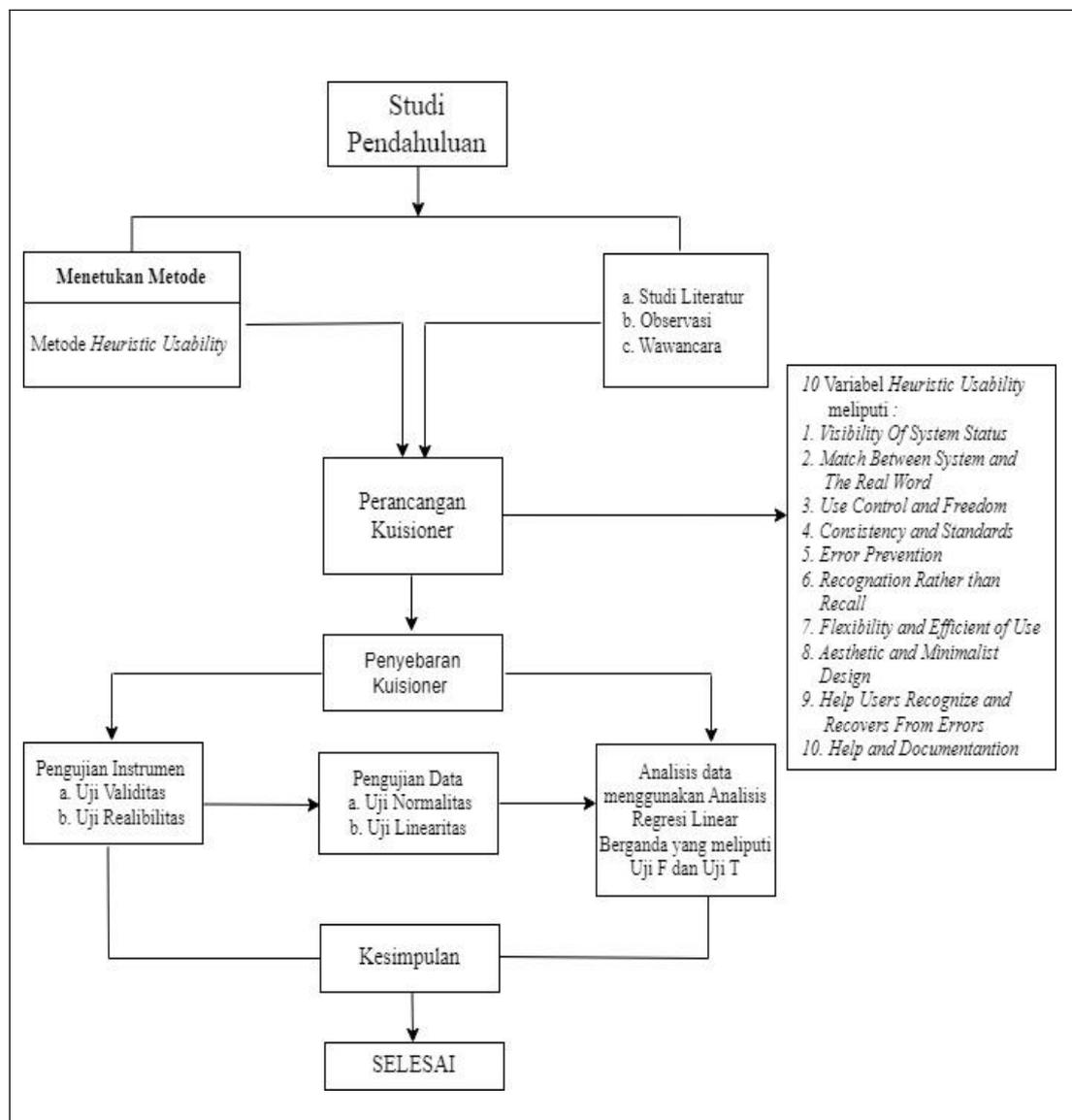
No	Nama	Judul	Hasil
			<p>kategori baik karena hasil perhitungan dan</p> <p><i>severity rating</i> yang yang tidak lebih dari 1 (satu). Permasalahn yang paling tinggi Terdapat pada aspek <i>Use Control and Freedom</i>, dan aspek <i>Help users recognize dialogue, and recovers from errors</i> dengan rata-rata <i>severity rating</i> 1,48 serta 1,31. Sementara itu, terdapat nilai rata-rata yang bernilai rendah, yaitu pada H2 dan H8. Hal ini menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut meskipun memiliki permasalahan pada sistem, namun masih dapat dikendalikan pengguna menganggap serta hal tersebut bukan permasalahan yang besar, sehingga aspek ini sangat perlu untuk dipertahankan.</p>

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan adalah peneliti melakukan analisa *usability* kepada siswa-siswi LKP PalComTech Sudirman Palembang menggunakan metode *Heuristic Usability*. Dengan menggunakan kuisisioner maka hasilnya akan diuji kedalam beberapa uji seperti uji validitas dan reabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan

linearitas), uji hipotesis (simultan dan parsial) dan *regresi linear* berganda yang mana data tersebut akan diolah menggunakan SPSS dengan versi 2.1.

3.3. Alur Penelitian

Dalam penelitian *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang dimana salah satu kekhususan dalam penelitian ini adalah pada tujuannya. Untuk menggambarkan alur penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1. sebagai berikut:



Sumber : Diolah Sendiri

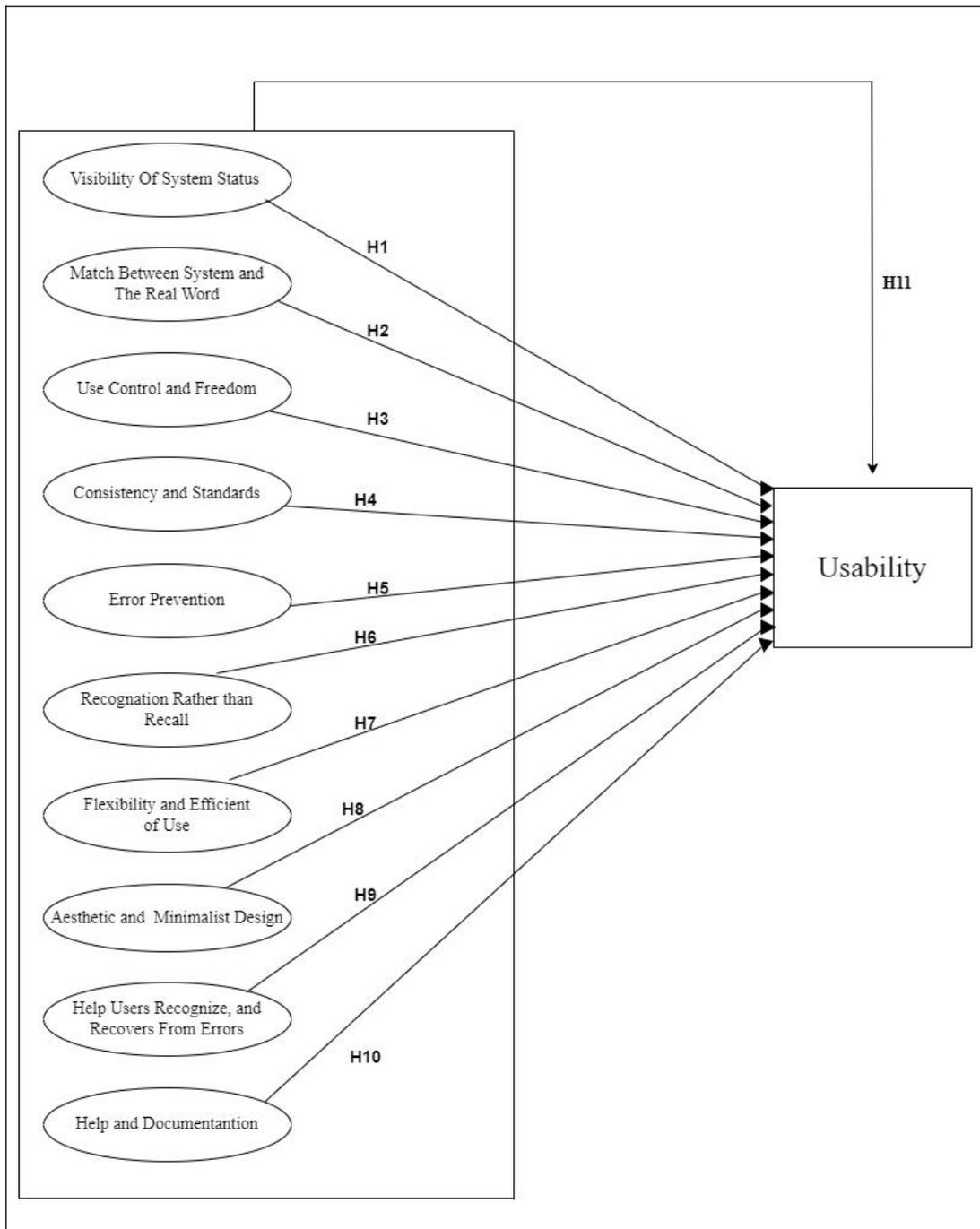
Gambar 3.1. Alur Penelitian

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Melakukan studi pendahuluan (studi literatur, observasi, dan wawancara)
2. Menentukan Metode *Heuristic Usability*
3. Melakukan perancangan kuisisioner berdasarkan 10 variabel *Heuristic Usability* untuk menjadi alat ukur yang digunakan penelitian.
4. Melakukan penyebaran kuisisioner kepada responden. Kuisisioner disebarkan kepada responden kemudian hasil dari kuisisioner dikumpulkan kembali.
5. Melakukan pengujian hasil dari instrumen / kuisisioner yang telah disebarkan dengan cara Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.
6. Melakukan pengujian data dengan cara Uji Normalitas dan Uji Linearitas.
7. Menganalisis hasil dari data tersebut dengan menggunakan Analisis Regresi Linear Berganda yang berupa uji t dan uji f dan SPSS dengan versi 21.
8. Hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran
9. Selesai

3.4. Model Penelitian

Model Penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2. Berikut ini :



(Sumber : Diolah Sendiri)

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 LKP PalComTech Sudirman Palembang di Jalan Jendral Sudirman No. 3007, 20 Ilir III, Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang, Sumatera Selatan.

4.1.2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung kurang lebih 5 (lima) bulan terhitung dilaksanakan mulai bulan Maret 2023 sampe dengan bulan Juli 2023. Berikut jadwal penelitian yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Jadwal Penelitian

No	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.	Identifikasi Masalah																							
2.	Studi Pendahuluan																							
3.	Penentuan Metode																							
4.	Pembagian Kuisisioner																							
5.	Interpretasi Hasil																							
6.	Analisis Data																							
7.	Kesimpulan dan Saran																							

4.1.3. Website E-Learning

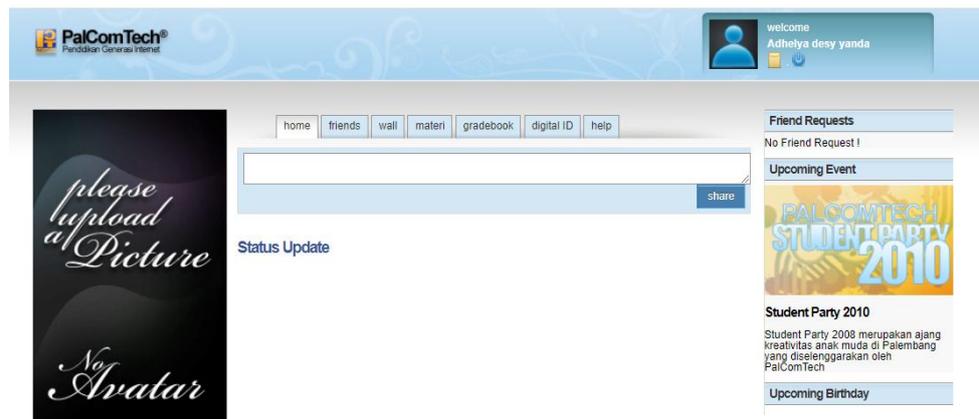
Website e-learning LKP PalComTech Sudirman Palembang ini terdiri dari halaman utama yang berisikan Halaman *Login*, Halaman *Home*, Halaman *Friends*, Halaman *Materi*, Halaman *GradeBook*, Halaman *My Profile*, Halaman *Change Password*, Halaman *Daftar TCS PKL*, Halaman *Absensi*, Halaman *Account Balance*.

a. Halaman *Login*

Gambar 4.1. Halaman Login

Pada gambar 4.1 merupakan tampilan *website* pada Halaman *Login* sebagai langkah awal yang harus di isi oleh *user* sebelum masuk ke halaman utama *website* dengan cara mengisi *username* dan *Password*.

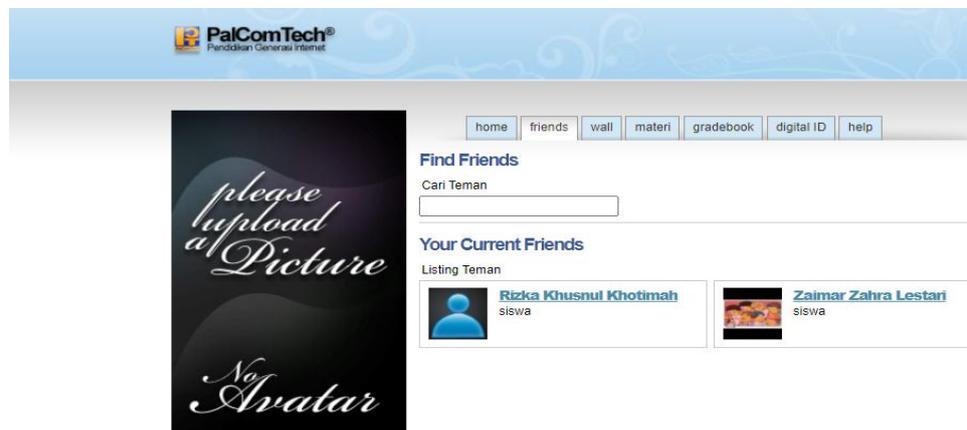
b. Halaman *Home*



Gambar 4.2. Halaman Home

Pada gambar 4.2. merupakan tampilan Halaman *Home* pada *website e-learning*, pada halaman ini dapat melihat status update yang digunakan ketika kita ingin mengupdate status.

c. Halaman *Friends*



Gambar 4.3. Halaman Friends

Pada gambar 4.3. merupakan tampilan Halaman *Friends* pada *website e-learning*, pada tampilan ini dapat melihat menu mencari teman, dan teman kita pada saat ini.

d. Halaman Materi

Materi Program Komputer & Internet Professional 1 Tahun			
Materi	Jadwal	Instruktur	Action
Triwulan 1			
Aplikasi Internet Dan Mobile	Senin	Terry Irawan	Q1 - Q2 - Final
Microsoft Office Word 2013	Rabu	Ayu ratna andini	Q1 - Q2 - Final
Microsoft Office Excel 2013	Kamis	Ayu ratna andini	Q1 - Q2 - Final
Microsoft Office PowerPoint 2013	Jum'at	Ayu ratna andini	Q1 - Q2 - Final
Pengenalan Teknologi Informasi	Sabtu	Terry Irawan	Q1 - Q2 - Final
Triwulan 2			
Adobe Flash	Senin/Kamis	Terry Irawan	Q1 - Q2 - Final
Adobe Photoshop CS 6	Selasa/Rabu	Rio Permata	Q1 - Q2 - Final
CorelDRAW X6	Jum'at	Rio Permata	Q1 - Q2 - Final
Triwulan 3			
SOHO Networking	Selasa/Jum'at	Terry Irawan	Q1 - Q2 - Final
Adobe Dreamweaver With HTML 5+ CSS CS 6	Minggu/Sabtu	Hera Setiawan	Q1 - Q2 - Final
Aplikasi Web Berbasis CMS (Wordpress)	Kamis	Krisna Islami	Q1 - Q2 - Final
Triwulan 4			
PHP, Mysql, Laravel	Senin/Selasa/Kamis	Hera Setiawan	Q1 - Q2 - Final
Digital Marketing	Rabu/Jum'at	Krisna Islami	Q1 - Q2 - Final

Gambar 4.4. Halaman Materi

Pada gambar 4.4. merupakan halaman materi pada *website e-learning*, pada tampilan ini dapat melihat materi yang diambil oleh siswa LKP PalComTech Sudirman Palembang.

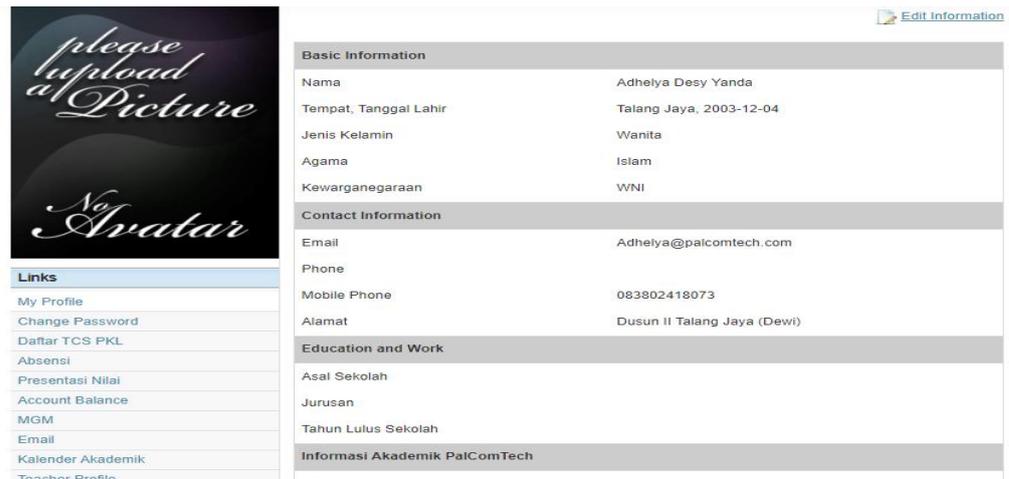
e. Halaman *Gradebook*

Materi Program Komputer & Internet Professional 1 Tahun									
Materi	Instruktur	Q1	Q2	T1	T2	Final	Skill	Absen	
Triwulan 1 - lihat KHS Sementara									
Aplikasi Internet Dan Mobile	Terry Irawan	76.67	77.78	80	90	0	0	100	
Microsoft Office Word 2013	Ayu Ratna Andini	70	66.67	85	84	76.67	84	79	
Microsoft Office Excel 2013	Ayu Ratna Andini	50	71.11	85	84	71.67	79	71	
Microsoft Office PowerPoint 2013	Ayu Ratna Andini	70	0	80	0	55	80	60	
Pengenalan Teknologi Informasi	Terry Irawan	76.67	44.44	80	90	0	95	100	
Triwulan 2 - lihat KHS Sementara									
Adobe Flash	Terry Irawan	76.67	84.44	90	90	86.67	75	100	
Adobe Photoshop CS 6	Rio Permata	46.67	66.67	90	95	61.67	90	50	
CorelDRAW X6	Rio Permata	70	51.11	90	95	45	90	83	
Triwulan 3 - lihat KHS Sementara									
SOHO Networking	Terry Irawan	66.67	46.67	90	90	65	85	100	

Gambar 4.5. Halaman *Gradebook*

Pada gambar 4.5. merupakan Halaman *Gradebook* pada *website e-learning*, pada tampilan ini dapat melihat nilai yang didapatkan oleh mahasiswa pada setiap mata pelajaran yang diambil.

f. Halaman *My Profile*

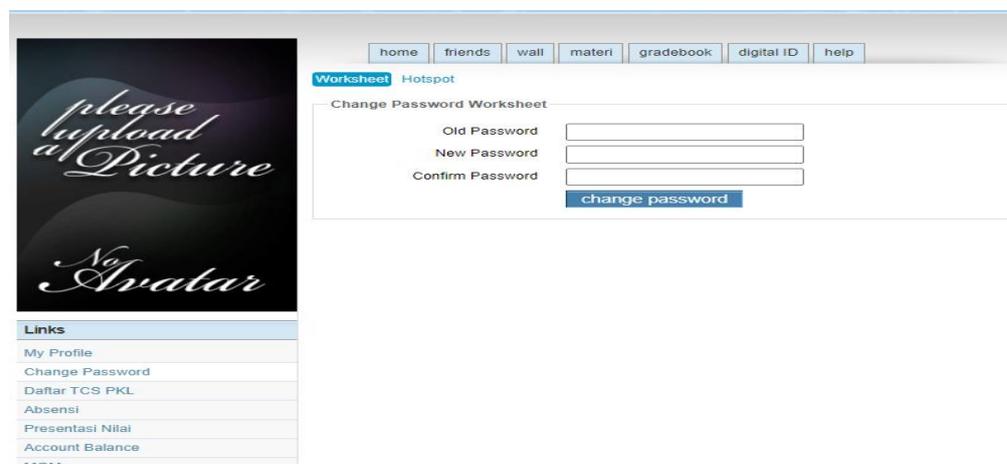


Basic Information	
Nama	Adhetya Desy Yanda
Tempat, Tanggal Lahir	Talang Jaya, 2003-12-04
Jenis Kelamin	Wanita
Agama	Islam
Kewarganegaraan	WNI
Contact Information	
Email	Adhetya@palcomtech.com
Phone	
Mobile Phone	083802418073
Alamat	Dusun II Talang Jaya (Dewi)
Education and Work	
Asal Sekolah	
Jurusan	
Tahun Lulus Sekolah	
Informasi Akademik PaComTech	

Gambar 4.6. Halaman *My Profile*

Pada gambar 4.6. merupakan Halaman *My Profile* pada *website e-learning*, pada tampilan ini dapat melihat edit informasi dan biodata siswa.

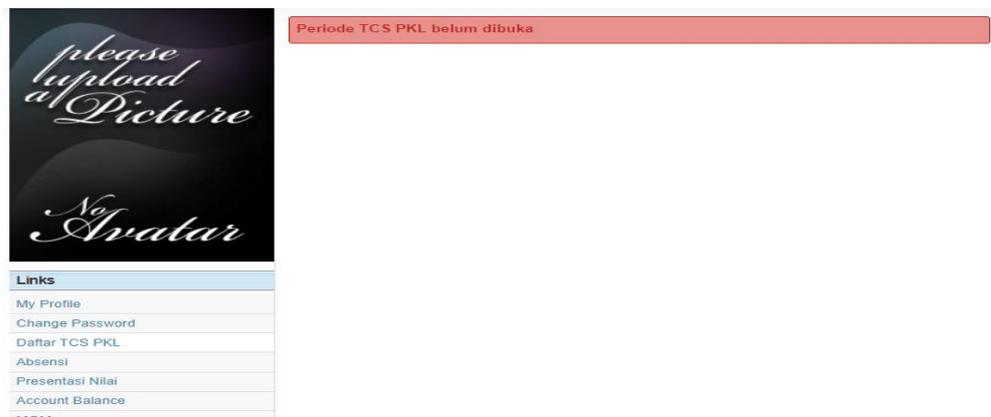
g. Halaman *Change Password*



Gambar 4.7. Halaman *Change Password*

Pada gambar 4.7. merupakan Halaman *Change Password* pada *website e-learning*, pada halaman ini tempatnya dari pengguna *website e-learning* mengganti password dan mengubah *password* hotspot dari akun *website e-learning*.

h. Halaman Daftar TCS PKL



Gambar 4.8. Halaman Daftar TCS PKL

Pada gambar 4.8. merupakan Halaman Daftar TCS PKL pada *website e-learning*, pada halaman ini dapat melihat pendaftaran PKL siswa LKP PalComTech Sudirman Palembang.

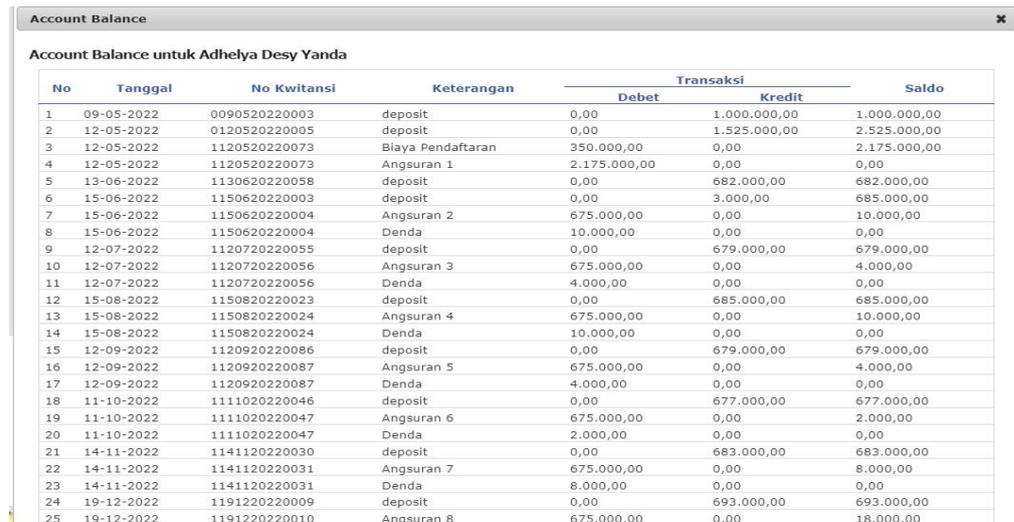
i. Halaman Absensi

Detail Absensi		Materi Program Komputer & Internet Professional 1 Tahun																												
Materi	Instruktur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Triwulan 1																														
Aplikasi Internet Dan Mobile	Terry Irawan	H		H	H	H	H	H	H																					
Microsoft Office Word 2013	Ayu Ratna Andini	H	H	H	H	H	H	H	TH	TH	TH	H	H	H	H															
Microsoft Office Excel 2013	Ayu Ratna Andini	H	TH	H	H	TH	TH	TH	H	H	H	H	H	H																
Microsoft Office PowerPoint 2013	Ayu Ratna Andini	H	TH	TH	TH	H																								
Pengenalan Teknologi Informasi	Terry Irawan	TH	H	H		TH	TH		H		H				H	H												H	H	
Triwulan 2																														

Gambar 4.9. Halaman Absensi

Pada gambar 4.9 merupakan Halaman Absensi pada *website e-learning*, pada halaman ini dapat melihat kehadiran siswa LKP PalComTech Sudirman Palembang.

j. Halaman *Account Balance*



No	Tanggal	No Kwitansi	Keterangan	Transaksi		Saldo
				Debet	Kredit	
1	09-05-2022	0090520220003	deposit	0,00	1.000.000,00	1.000.000,00
2	12-05-2022	0120520220005	deposit	0,00	1.525.000,00	2.525.000,00
3	12-05-2022	1120520220073	Biaya Pendaftaran	350.000,00	0,00	2.175.000,00
4	12-05-2022	1120520220073	Angsuran 1	2.175.000,00	0,00	0,00
5	13-06-2022	1130620220058	deposit	0,00	682.000,00	682.000,00
6	15-06-2022	1150620220003	deposit	0,00	3.000,00	685.000,00
7	15-06-2022	1150620220004	Angsuran 2	675.000,00	0,00	10.000,00
8	15-06-2022	1150620220004	Denda	10.000,00	0,00	0,00
9	12-07-2022	1120720220055	deposit	0,00	679.000,00	679.000,00
10	12-07-2022	1120720220056	Angsuran 3	675.000,00	0,00	4.000,00
11	12-07-2022	1120720220056	Denda	4.000,00	0,00	0,00
12	15-08-2022	1150820220023	deposit	0,00	685.000,00	685.000,00
13	15-08-2022	1150820220024	Angsuran 4	675.000,00	0,00	10.000,00
14	15-08-2022	1150820220024	Denda	10.000,00	0,00	0,00
15	12-09-2022	1120920220086	deposit	0,00	679.000,00	679.000,00
16	12-09-2022	1120920220087	Angsuran 5	675.000,00	0,00	4.000,00
17	12-09-2022	1120920220087	Denda	4.000,00	0,00	0,00
18	11-10-2022	1111020220046	deposit	0,00	677.000,00	677.000,00
19	11-10-2022	1111020220047	Angsuran 6	675.000,00	0,00	2.000,00
20	11-10-2022	1111020220047	Denda	2.000,00	0,00	0,00
21	14-11-2022	1141120220030	deposit	0,00	683.000,00	683.000,00
22	14-11-2022	1141120220031	Angsuran 7	675.000,00	0,00	8.000,00
23	14-11-2022	1141120220031	Denda	8.000,00	0,00	0,00
24	19-12-2022	1191220220009	deposit	0,00	693.000,00	693.000,00
25	19-12-2022	1191220220010	Angsuran 8	675.000,00	0,00	18.000,00

Gambar 4.10. Halaman *Account Balance*

Pada gambar 4.10. merupakan Halaman *Account Balance* pada *website e-learning*, pada halaman ini dapat melihat jumlah uang dalam yang ada dalam suatu akun yang menyimpan keuangan seperti dalam tabungan. *Account balance* dapat mengidentifikasi nominal uang yang dimiliki dalam satu akun karena nominal tersebut termasuk ke dalam nominal bersih, dimana telah dikurangi semua debit dan kredit.

4.2. Teknik Pengumpulan Data

4.2.1. Wawancara

Menurut Fadhallah (2021) wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak lainnya berperan sebagai *interviewer* dengan tujuan tertentu,

misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada orang yang bersangkutan untuk mendapatkan jawaban.

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Mei Sutrisno selaku Kepala Cabang LKP PalComTech Sudirman Palembang, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang.

4.2.2. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2017:142), Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Kuisisioner disebarkan kepada responden kemudian hasil dari kuisisioner dikumpulkan kembali. Analisis menggunakan metode *Heuristic Usability* dengan SPSS versi 21. Untuk memperoleh data, kuisisioner disebarkan kepada responden sebanyak 204 orang, terutama pada penelitian survei.

Tabel 4.2. Kuisisioner

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 digunakan sewaktu menggunakan <i>website e-learning</i>				
1.2	Setiap halaman <i>website e-learning</i> memiliki judul yang menjelaskan isi halaman				
1.3	Pengguna menerima umpan balik setiap menjalankan suatu perintah (<i>feedback</i>)				
2. Match Between System and the Real World					
2.1	Setiap icon pada <i>website e-learning</i> mudah dipahami				
2.2	Pengguna dapat memahami perintah yang ada pada <i>website e-learning</i>				
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, dan mudah dimengerti				
3. User Control and Freedom					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat				
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan jika mengetahui sistem mengeluarkan pesan peringatan				
3.3	Pengguna dapat menyalin dan mengubah data yang ada (<i>copy-paste</i>)				
4. Consistency and Standards					
4.1	<i>Website e-learning</i> menggunakan istilah yang sama untuk perintah dan menu				
4.2	<i>Website e-learning</i> menampilkan keterangan sesuai untuk setiap menu yang dipilih				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
5. Error Prevention					
5.1	Terdapat Notifikasi peringatan apabila kemungkinan terjadi masalah				
5.2	Pengguna mengerti notifikasi peringatan yang muncul dari <i>website e-learning</i>				
5.3	<i>Website e-learning</i> otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan				
6. Recognition Rather Than Recall					
6.1	Pengguna dapat menggunakan <i>website e-learning</i> dengan mudah untuk kedua kalinya				
6.2	Tata letak menu di <i>website e-learning</i> mudah diingat				
7. Flexibility and Efficient of Use					
7.1	Menu yang ditampilkan di <i>website e-learning</i> memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien				
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu di setiap menu agar lebih mudah				
8. Aesthetic and Minimalist Design					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan di <i>website e-learning</i>				
8.2	<i>Website e-learning</i> didesign dengan tampilan minimalis				
8.3	Design antarmuka dengan tampilan sederhana tapi mengandung informasi yang diperlukan				
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors					
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kalimat yang tidak dimengerti oleh pemakai				
9.2	Pesan kesalahan berisi opsi solusi yang diperlukan				
9.3	Karena kesalahan pengguna, maka terdapat pesan kesalahan yang jelas sehingga pengguna dapat memahami dan memahami kesalahan yang dilakukan				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
10. Help and Documentation					
10.1	Terdapat menu “ <i>help</i> ” atau “bantuan” dalam memandu pengguna				
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan <i>website e-learning</i>				
Usability					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website e-learning</i>				
U2	Pengguna merasa <i>website e-learning</i> mudah untuk digunakan				
U3	Pengguna merasa <i>website e-learning</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna				

(Sumber: Ashila, 2019)

4.2.3. Observasi

Menurut Tersiana (2018), Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan atau kalau perlu dengan pengecapan. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuisisioner, rekaman gambar dan rekaman suara.

Observasi yang dilakukan penulis dengan mengunjungi LKP PalComTech Palembang yang terletak di Jl. Jend. Sudirman No.3007, 20 Ilir D. III, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penulis juga mengecek *website* LKP PalComTech Sudirman Palembang untuk melihat masalah yang terdapat pada *website* yaitu pada pengaksesannya yang kurang.

4.2.4. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah studi yang menggunakan sumber data berupa buku-buku referensi dan artikel-artikel ilmiah (Lilik, A 2020). Studi pustaka yang dilakukan penulis yaitu dengan membaca, mencatat, dan mengolah informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dan penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai teori pendukung dan referensi yang berhubungan dengan topik yang diambil.

4.2.5. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476), Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dalam metode dokumentasi ini penulis memperoleh data berupa foto dan video kegiatan, rekaman suara, bukti wawancara dan data siswa-siswi LKP PalComTech Sudirman Palembang.

4.3. Teknik Penarikan Sampel

4.3.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi tidak hanya sekedar jumlah pada objek yang dipelajari, namun meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau

objek. Populasi yang menjadi objek pada penelitian ini merupakan seluruh siswa pada LKP PalComTech Sudirman Palembang.

4.3.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasinya besar serta peneliti tidak mungkin menelaah segala sesuatu yang terdapat pada populasi, contohnya disebabkan oleh keterbatasan biaya, energi serta waktu, maka peneliti bisa memakai sampel yang diperoleh dari populasi tersebut.

Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus representative agar hasil penelitian bisa digeneralisasikan.

Adapun rumus *slovin* adalah sebagai berikut :

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

Sumber : Wahyu Supriyanto (2017)

Keterangan rumus sebagai berikut :

n = sampel

N = Populasi

e = Batas Toleransi Kesalahan / *error* (1%, 5%, 10%)

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah jumlah siswa-siswi pada LKP PalComTech Palembang. Sehingga persentase kesalahan

yang digunakan adalah 5%. Untuk mengetahui sampel penelitian, berikut perhitungannya :

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

$$n = \frac{415}{1 + 415 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{415}{1 + 415 (0,0025)}$$

$$n = \frac{415}{1 + 1,0375}$$

$$n = \frac{415}{2,0375}$$

$n = 203,68$ (dibulatkan menjadi 204)

Berdasarkan perhitungan diatas sampel yang menjadi responden pada penelitian ini yaitu sebanyak 204 orang. Pada penelitian ini memakai *Non Probability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan sesuai keputusan peneliti, metode *Non Probability Sampling* yang dipergunakan ialah *accidental sampling* yaitu teknik penentuan sampel sesuai kebetulan sampel, siapa saja yang bertemu dengan peneliti bisa digunakan menjadi sampel (Sugiyono, 2017).

4.4. Variabel Penelitian

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 dicari formasi nya serta ditarik kesimpulannya (Ridha, 2017).

Berikut ini merupakan variabel-variabel metode *Heuristic Usability* yang akan digunakan dalam peneliiian ini adalah sebagai berikut :

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 AndThe 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 Standards</i>	H4.1	Apakah <i>standard</i> penulisan seperti kata dan 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 system

Variabel	Kode	Indikator
	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
<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
	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 data</i>
	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 Documenttion</i>	H10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna
	H10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi

Variabel	Kode	Indikator
<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 kuisisioner secara langsung. Responden yang diberikan kuisisioner pada penelitian ini ialah pengguna *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang

Peneliti melakukan pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan survey dan juga dibantu dengan membagikan kuisisioner untuk pengguna *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi identitas responden, bagian kedua berisi petunjuk pengisian kuisisioner dan bagian ketiga berisi pernyataan-pernyataan yang meliputi variabel penelitian .

4.6. Skala Likert

Menurut Taluke et al.,(2019:534), Skala *Likert* merupakan skala psikometrik yang paling umum yang digunakan dalam sebuah kuisisioner, dan merupakan skala yang banyak digunakan dalam suatu riset berupa bentuk survei. Ada dua jenis pernyataan yang digunakan dalam skala *Likert* yaitu berupa bentuk pernyataan positif dan negatif. Masing-masing pernyataan

digunakan untuk mengukur minat positif dan juga negatif. Pernyataan positif akan diberi skor 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban dari skala *Likert* berupa sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 4.4 : Skor Skala *Likert*

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Puas	4	Sangat Puas	1
Puas	3	Puas	2
Tidak Puas	2	Tidak Puas	3
Sangat Tidak Puas	1	Sangat Tidak Puas	4

Sumber : (Taluke et al.,2019:534)

4.7. Uji Instrumen

4.7.1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas instrumen menunjukkan semakin akurat alat pengukur itu mengukur suatu data. Pengujian validitas ini penting dilakukan agar pertanyaan yang diberikan tidak menghasilkan data yang menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud.

Uji validitas yang dilakukan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan versi 21. Fungsinya untuk mengetahui layak dan tidaknya setiap pernyataan yang digunakan pada suatu kuisisioner. Uji signifikansi dilakukan dengan cara derajat kebebasan yang mana rumus umum untuk

menentukannya adalah total pengamatan (N) dikurangi banyaknya parameter yang ditaksir atau $df = n - 2$ pada taraf signifikansi = 5%. Perhitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 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 r hitung $< r$ tabel, maka data dinyatakan tidak valid (tidak sah).

4.7.2. Uji Reabilitas

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

Penelitian uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan mengukur taraf konsisten tidaknya suatu jawaban seseorang terhadap item pertanyaan dalam kuisisioner, sehingga kuisisioner tersebut bisa dipercaya. Pengujian reliabilitas terhadap seluruh item pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini akan menggunakan formula *cronbach alpha* (koefisien *alfa cronbach*), dimana secara umum yang dianggap *reliable* (andal) apabila nilai alfa cronbach $> 0,6$.

4.7.3. Uji Normalitas

Uji normalitas data perlu dilakukan agar peneliti dapat menentukan jenis statistik apa yang akan digunakan. Selain itu, Uji normalitas data perlu dilakukan terutama untuk penelitian yang menggunakan parameter rata-rata sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian.

Uji normalitas biasa dilakukan sebelum regresi dan korelasi yang bertujuan untuk menguji apakah suatu regresi variabel terkait serta variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik yaitu distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan aplikasi SPSS 21, uji ini dilakukan dengan menggunakan metode *Normal Probability Plot* (NPP).

4.7.4. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang dimana apakah bersifat linear atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji F. Penilaian uji linearitas yaitu dapat dilihat dengan membandingkan antara c hitung dan c tabel apabila nilai c hitung < c tabel, maka variabel tersebut dikatakan linier (Hartati et al., 2019).

4.7.5. Regresi Linear Bergananda

$$Y = Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_{14} + b_{10} + x_{10}$$

Y = Kebergunaan (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)

Uji *regresi linear* berganda digunakan untuk mencari tahu apakah *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* berpengaruh terhadap *usability*. Yang merupakan 10 variabel X dan satu Y, serta peneliti memakai *regresi linear* berganda, sebab dengan menggunakan *regresi linear* berganda peneliti bisa menganalisis dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dan juga untuk menganalisis hubungan antara 2 variabel independen atau lebih dengan 1 variabel dependen.

4.7.6. Uji Simultan (Uji F)

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

Ho :

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

Ha :

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

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

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

Adapun hasil responden dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

5.1.1. Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang sudah ditentukan, jadi jumlah keseluruhan kuisisioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 204 responden. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara *offline* yang sudah sudah dibagikan langsung kepada responden. Berikut ini adalah jumlah data kuisisioner yang disebarakan kembali bisa dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Deskripsi Kuisisioner Responden

Keterangan	Jumlah
Kuisisioner yang disebarakan	204
Kuisisioner yang kembali	204
Kuisisioner yang gugur/ tidak valid	0
Kuisisioner yang dapat digunakan/ valid	204

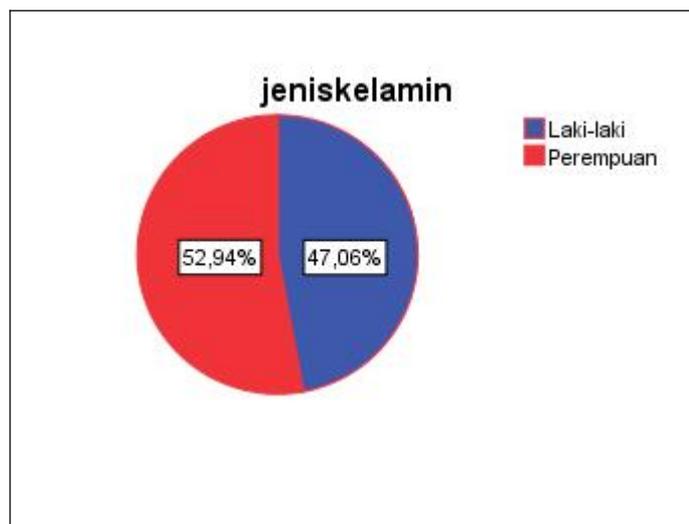
(Sumber: Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.1. deskripsi kuisisioner responden dapat dilihat dari jumlah kuisisioner yang disebarakan dan kembali berjumlah sama yaitu 204, jadi dalam penelitian ini kuisisioner dapat diolah sebanyak 204 kuisisioner.

5.1.2. Deskripsi Responden

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang menggunakan *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang yaitu yang mempunyai karakteristiknya masing-masing.

Berikut ini merupakan gambaran distribusi karakteristik berdasarkan jenis kelamin yang dapat dilihat pada gambar 5.1 dibawah ini:



Sumber : Diolah Sendiri

Gambar 5.1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 5.1. terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 47,06% dan perempuan sebanyak 52,94%. Karakteristik responden bertujuan untuk menguraikan deskripsi identitas responden menurut kriteria sampel penelitian yang telah ditetapkan, selain itu responden berdasarkan jenis kelamin ini dapat menimbulkan pendapat atau

sudut pandang yang berbeda dalam menilai *usabilitas* dan *desain user interface* sebuah *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang. Gambar 5.1 merupakan diagram responden berdasarkan jenis kelamin yang lebih didominasi oleh responden perempuan.

5.1.2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuisisioner

Berdasarkan kuisisioner yang sudah peneliti kumpulkan, berikut ini tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pernyataan kuisisioner yang peneliti berikan.

Berikut ini merupakan tabel distribusi jawaban responden yang bisa dilihat pada tabel 5.2 :

Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. Visibility of System Status					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website e-learning</i>	26	36	105	37
		12,7%	17,6%	51,5%	18,1%
1.2	Setiap halaman website e-learning memiliki judul yang menjelaskan isi halaman	15	29	135	25
		7,4%	14,2%	66,2%	12,3%
1.3	Pengguna menerima umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah (<i>feedback</i>)	28	32	119	25
		13,7%	15,7%	58,3%	12,3%
2. Match Between System and the Real World					
2.1	Setiap icon pada <i>website e-learning</i> mudah dipahami	22	27	131	24
		10,8%	13,2%	64,2%	11,8%
2.2	Pengguna dapat memahami perintah yang ada pada <i>website e-learning</i>	21	32	125	26
		10,3%	15,7%	61,3%	12,7%
2.3	Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dimengerti	25	30	117	32
		12,3%	14,7%	57,4%	15,7%
3. User Control and Freedom					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat	20	59	99	26
		9,8%	28,9%	48,5%	12,7%
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan jika mengetahui sistem mengeluarkan pesan peringatan	21	65	105	13
		10,3%	31,9%	51,5%	6,4%
3.3	Pengguna dapat menyalin dan mengubah data yang ada (<i>copy-paste</i>)	23	55	107	19
		11,3%	27,0%	52,5%	9,3%
4. Consistency and Standards					
4.1	<i>Website e-learning</i> menggunakan istilah yang sama untuk perintah atau menu	17	34	134	19
		8,3%	16,7%	65,7%	9,3%
4.2	<i>Website e-learning</i> menampilkan keterangan sesuai untuk setiap menu yang dipilih	26	37	116	25
		12,7%	18,1%	56,9%	12,3%
5. Error Prevention					
5.1	Terdapat notifikasi peringatan apabila kemungkinan terjadi masalah	20	48	118	18
		9,8%	23,5%	57,8%	8,8%
5.2	Pengguna mengerti notifikasi peringatan yang muncul dari <i>website e-learning</i>	19	64	103	18
		9,3%	31,4%	50,5%	8,8%
5.3	<i>Website e-learning</i> otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan	26	60	102	16
		12,7%	29,4%	50,0%	7,8%
6. Recognition Rather Than Recall					
6.1	Pengguna dapat menggunakan <i>website e-learning</i> dengan mudah untuk kedua kalinya	23	26	130	25
		11,3%	12,7%	63,7%	12,3%
6.2	Tata letak menu di <i>website e-learning</i> mudah diingat	18	30	131	25
		8,8%	14,7%	64,2%	12,3%
7. Flexibility and Efficient of Use					
7.1	Menu yang ditampilkan di <i>website e-learning</i> memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	20	25	138	21
		9,8%	12,3%	67,7%	10,3%
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu Disetiap menu agar lebih mudah	18	70	94	22
		8,8%	34,3%	46,1%	10,8%
8. Aesthetic and Minimalist Design					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan di <i>website e-learning</i>	12 5,9%	29 14,2%	145 71,1%	18 8,8%
8.2	<i>Website e-learning</i> didesign dengan tampilan minimalis	18 8,8%	40 19,6%	122 59,8%	24 11,8%
8.3	Desain antarmuka dengan tampilan sederhana tapi mengandung informasi yang diperlukan	15 7,4%	49 24,0%	112 54,9%	28 13,7%
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors					
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kalimat yang tidak dimengerti oleh pemakai	25 12,3%	65 31,9%	104 51,0%	10 4,9%
9.2	Pesan kesalahan berisi opsi solusi yang diperlukan	19 9,3%	72 35,3%	95 46,6%	18 8,8%
9.3	Karena kesalahan pengguna, maka terdapat pesan kesalahan yang jelas sehingga pengguna dapat memahami dan memahami kesalahan yang dilakukan	20 9,8%	64 31,4%	100 49,0%	20 9,8%
10. Help and Documentation					
10.1	Terdapat menu " <i>help</i> " atau "bantuan" dalam memandu pengguna	33 16,2%	27 13,2%	120 58,8%	24 11,8%
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan <i>website e-learning</i>	23 11,3%	28 13,7%	124 60,8%	29 43,2%
Usability					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website e-learning</i>	16 7,8%	22 10,8%	110 53,9%	56 27,5%
U2	Pengguna merasa <i>website e-learning</i> mudah untuk digunakan	16 7,8%	23 11,3%	132 64,7%	33 16,2%
U3	Pengguna merasa <i>website e-learning</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	26 12,7%	15 7,4%	116 56,9%	47 23,0%

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa :

a. *Visibility Of System Status*

Pada variabel *Visibility Of System Status* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator pernyataan “Setiap halaman *website e-learning* memiliki judul yang menjelaskan isi halaman” dengan jumlah orang 135 (66,2%).

b. *Match Between System and The Real World*

Pada variabel *Match Between System and The Real World* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator pernyataan “Setiap icon pada *website e-learning* mudah dipahami” dengan jumlah 131 orang (64,2%).

c. *User Control and Freedom*

Pada variabel *User Control and Freedom* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna tahu apa yang harus dilakukan jika mengetahui sistem mengeluarkan pesan peringatan” dengan jumlah 105 orang (51,5%).

d. *Consistency and Standards*

Pada variabel *Consistency and Standards* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator pernyataan “*Website e-learning* menggunakan istilah yang sama untuk perintah atau menu” dengan jumlah 134 orang (65,7%).

e. *Error Prevention*

Pada variabel *Error Prevention* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator pernyataan “Terdapat notifikasi peringatan apabila kemungkinan terjadi masalah” dengan jumlah 118 orang (57,8%).

f. *Recognition Rather Than Recall*

Pada variabel *Recognition Rather Than Recall* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator “Tata letak menu di *website e-learning* mudah diingat” dengan jumlah 131 orang (64,2%)

g. *Flexibility and efficient Of Use*

Pada variabel *Flexibility and efficient Of Use* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator “Menu yang ditampilkan di *website e-learning* memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien” dengan jumlah 138 orang (67,7%)

h. *Aesthetic and Minimalist Design*

Pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator” Hanya informasi penting saja yang ditampilkan di *website e-learning*” dengan jumlah 145 orang (72,1%)

i. *Help User Recognize, dialogue and Recovers Form Errors*

Pada variabel *Help User Recognize, dialogue and Recovers Form Errors Design* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju

terdapat pada indikator “Pesan kesalahan tidak mengandung kalimat yang tidak dimengerti oleh pemakai” dengan jumlah 104 orang (51,0%)

j. Help and Documentation

Pada variabel *Help and Documentation* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator “Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan *website e-learning*” dengan jumlah 124 orang (60,8%)

k. Usability

Pada variabel *Usability* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) Setuju terdapat pada indikator “Pengguna merasa *website e-learning* mudah untuk digunakan” dengan jumlah 132 orang (64,7%)

5.2. Pembahasan

5.2.1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas instrumen menunjukkan semakin akurat alat pengukur itu mengukur suatu data. Pengujian validitas ini penting dilakukan agar pertanyaan yang diberikan tidak menghasilkan data yang menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud.

Uji signifikansi dilakukan dengan *cara degree of freedom* (df) = $n-2$ yang berarti $df = 204-2=202$, perhitungan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 21 untuk mencari nilai t tabel dengan memasukkan rumus $IDF.T(0.95,df)$ sehingga didapat nilai t tabel = 1,65 setelah itu dapat

ditemukan hasil untuk r tabel dengan menggunakan rumus $t_{0.05}/\text{SQRT}(df+t_{0.05}^2)$ sehingga dari rumus tersebut didapat nilai r tabel = 0,12 dengan menggunakan nilai signifikansi sebesar 0,05. Jika r hitung \geq 0,12 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung \leq 0,12 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid.

Df	t _{0.05}	r _{0.05}
202	1,65	,12

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berikut adalah rangkuman hasil uji validitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 5.3 adalah sebagai berikut :

Tabel 5.3 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Visibility Of System Status (feedback)</i>	VSS1	0,810	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	VSS2	0,718	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	VSS3	0,787	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Match Between System and The Real Word</i>	MBS1	0,802	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	MBS2	0,721	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	MBS3	0,877	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Use Control and Freedom</i>	UCF1	0,756	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	UCF2	0,717	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	UCF3	0,796	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	Kode	R	R		

Variabel	Indikator	Hitung	Tabel	Hasil	Status
<i>Consistency and Standards</i>	CS1	0,796	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	CS2	0,852	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Error Prevention</i>	EP1	0,813	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	EP2	0,729	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	EP3	0,794	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Recognition Rather than Recall</i>	RR1	0,840	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	RR2	0,820	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	FE1	0,839	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	FE2	0,857	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	AMD1	0,697	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	AMD2	0,734	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	AMD3	0,786	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help Users Recognize, and Recovers From Errors</i>	HUR1	0,786	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	HUR2	0,767	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	HUR3	0,780	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help and Documentantion</i>	HD1	0,834	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	HD2	0,807	0,12	r hitung > r tabel	Valid
<i>Usability</i>	U1	0,706	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	U2	0,698	0,12	r hitung > r tabel	Valid
	U3	0,762	0,12	r hitung > r tabel	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.3. maka bisa dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 29 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 dan sejauh mana alat pengukur tersebut sama dengan dirinya sendiri (*consistency*) (Kristian, 2019). Penelitian uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan mengukur taraf konsisten tidaknya suatu jawaban seseorang terhadap item pertanyaan dalam kuisisioner, sehingga kuisisioner tersebut bisa dipercaya. Pengujian reliabilitas terhadap seluruh item pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini akan menggunakan formula *cronbach alpha* (koefisien *alfa cronbach*), dimana secara umum yang dianggap *reliable* (andal) apabila nilai *alfa cronbach* $>0,6$. Suatu instrumen (pernyataan) dikatakan reliabel jika memiliki nilai *Cronbach alpha* $> 0,06$ dengan tingkat reliabilitasnya sebagai berikut :

Tabel 5.4 Nilai kriteria *Reliability*

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

Berikut ini adalah tabel hasil dari pengujian reliabilitas yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel 5.5 dibawah ini :

Tabel 5.5 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility Of System Status</i>	0,60	0,661	Reabilitas Tinggi
<i>Match Between System and The Real World</i>	0,60	0,721	Reabilitas Tinggi
<i>User Control and Freedom</i>	0,60	0,627	Reabilitas Tinggi
<i>Consistency and Standard</i>	0,60	0,527	Reabilitas Sedang
<i>Error Prevention</i>	0,60	0,675	Reabilitas Tinggi
<i>Recognition Rather Than Retail</i>	0,60	0,550	Reabilitas Sedang
<i>Flexibility and Efficiency Of Use</i>	0,60	0,609	Reabilitas tinggi
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	0,60	0,585	Reabilitas Sedang
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	0,60	0,673	Reabilitas Tinggi
<i>Help and Documentation</i>	0,60	0,515	Reabilitas Sedang
<i>Usability</i>	0,60	0,540	Reabilitas Sedang

(Sumber: Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.5 bisa dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha Visibility Of System Status* adalah $0,661 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Match Between System And The Real World* adalah $0,721 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha User Control And Freedom* $0,627 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Consistency And Standards* adalah $0,527 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Error Prevention* adalah $0,675 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Recognition Rather Than Recall* adalah $0,550 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Flexibility And Efficient Of Use* adalah $0,609 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Aesthetic And Minimalist Design* adalah $0,585 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* adalah $0,673 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help And Documentation* adalah $0,515 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Usability* adalah $0,540 > 0,60$.

5.2.3. Inteprestasi Hasil Pengukuran Kualitas

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap setiap pernyataan menggunakan kuisisioner yang dirancang dengan skala *likert* dengan instrument atau dimensi berdasarkan metode *Heuristic Usability*. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan pengguna yaitu : 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju).

Interprestasi hasil menggunakan skala *likert* bisa dilihat pada tabel 5.6 adalah sebagai berikut :

Tabel 5.6. Skala Nilai Interpretasi

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

(Sumber : Putri & Swaditya, 2018)

Tabel 5.7. Hasil Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner

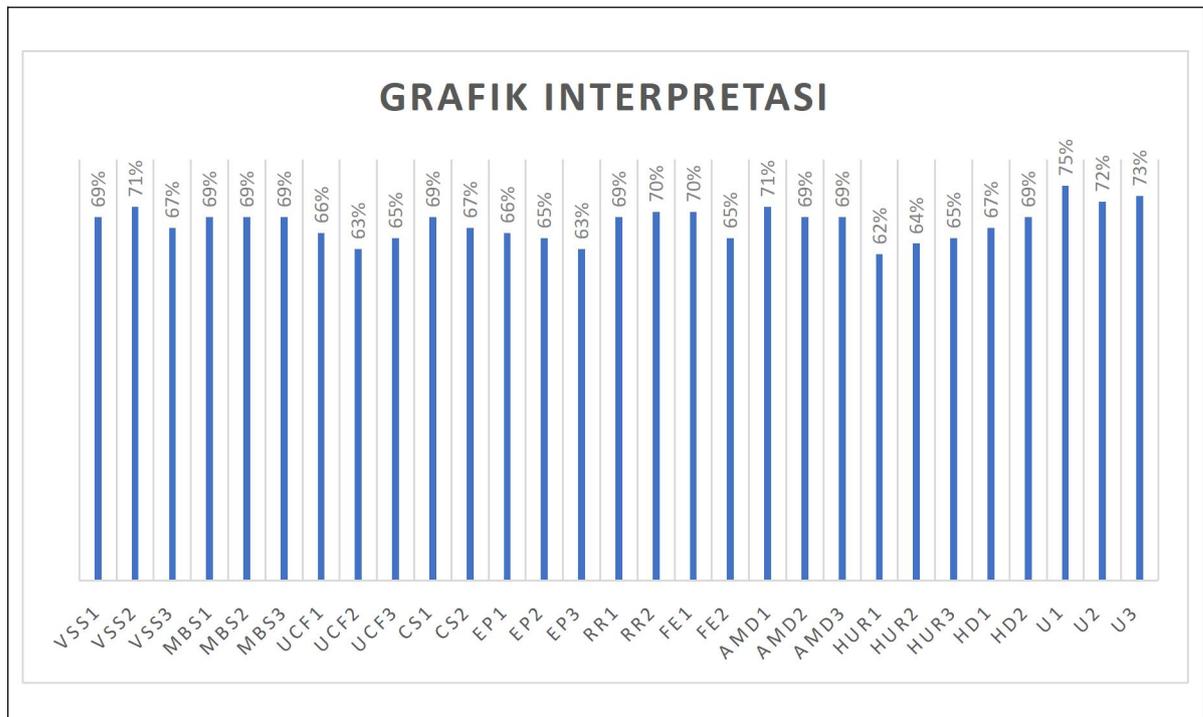
No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
1. Visibility of System Status			
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang digunakan sewaktu menggunakan <i>website e-learning</i>	69%	Kuat
1.2	Setiap halaman <i>website e-learning</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	71%	Kuat
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap menjalankan suatu perintah (<i>feedback</i>)	67%	Kuat
2. Match Between System and the Real World			
2.1	Setiap icon pada <i>website e-learning</i> mudah dipahami	69%	Kuat
2.2	Pengguna dapat memahami perintah yang ada pada <i>website e-learning</i>	69%	Kuat
2.3	Penggunaan bahasa yang baik dan mudah di mengerti	69%	Kuat
3. User Control and Freedom			
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat	66%	Kuat
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan jika mengetahui sistem mengeluarkan pesan peringatan.	63%	Kuat

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
3.3	Pengguna dapat menyalin dan mengubah data yang ada (<i>copy-paste</i>)	65%	Kuat
4. Consistency and Standards			
4.1	<i>Website e-learning</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu	69%	Kuat
4.2	<i>Website e-learning</i> menampilkan keterangan sesuai untuk setiap menu yang dipilih	67%	Kuat
5. Error Prevention			
5.1	Terdapat notifikasi peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah	66%	Kuat
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang muncul dari <i>website e-learning</i>	65%	Kuat
5.3	<i>Website e-learning</i> otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan	63%	Kuat
6. Recognition Rather Than Recall			
6.1	Pengguna dapat menggunakan <i>website e-learning</i> dengan mudah untuk kedua kalinya	69%	Kuat
6.2	Tata letak menu di <i>website e-learning</i> mudah diingat	70%	Kuat
7. Flexibility and Efficient of Use			
7.1	Menu yang ditampilkan di <i>website e-learning</i> memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	70%	Kuat
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiaphalaman agar lebih mudah	65%	Kuat
8. Aesthetic and Minimalist Design			
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan di <i>website e-learning</i>	71%	Kuat
8.2	<i>Website e-learning</i> di <i>design</i> dengan tampilan minimalis	69%	Kuat
8.3	<i>Design</i> antarmuka dengan tampilan sederhana tapi mengandung informasi yang diperlukan	69%	Kuat
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors			

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kalimat yang tidak dimengerti oleh pemakai	62%	Kuat
9.2	Pesan kesalahan berisi opsi solusi yang diperlukan	64%	Kuat
9.3	Karena kesalahan pengguna maka terdapat pesan kesalahan yang jelas sehingga pengguna dapat memahami kesalahan yang dilakukan	65%	Kuat
10. Help and Documentation			
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna	67%	Kuat
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan <i>website e-learning</i>	69%	Kuat
Usability			
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website e-learning</i>	75%	Kuat
U2	Pengguna merasa <i>website e-learning</i> mudah untuk digunakan	72%	Kuat
U3	Pengguna merasa <i>website e-learning</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	73%	Kuat

(Sumber: Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.7 diatas maka hasil interpretasi kuisioner tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi terdapat pada tabel berjumlah 75% yang terdapat pada variabel *Usability* dan nilai terendah sebesar 62% yang terdapat pada variabel. *Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors*. Nilai interpretasi pada tabel 5.7. bisa dilihat juga dalam bentuk grafik seperti gambar berikut :



Sumber : Diolah Sendiri

Gambar 5.2. Grafik Interpretasi Hasil Pernyataan Kuesioner

5.2.4. Uji Normalitas

Uji Normalitas dibuat untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan pada penelitian. Secara umum, model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan program SPSS, uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Normal Probability Plot* (NPP).

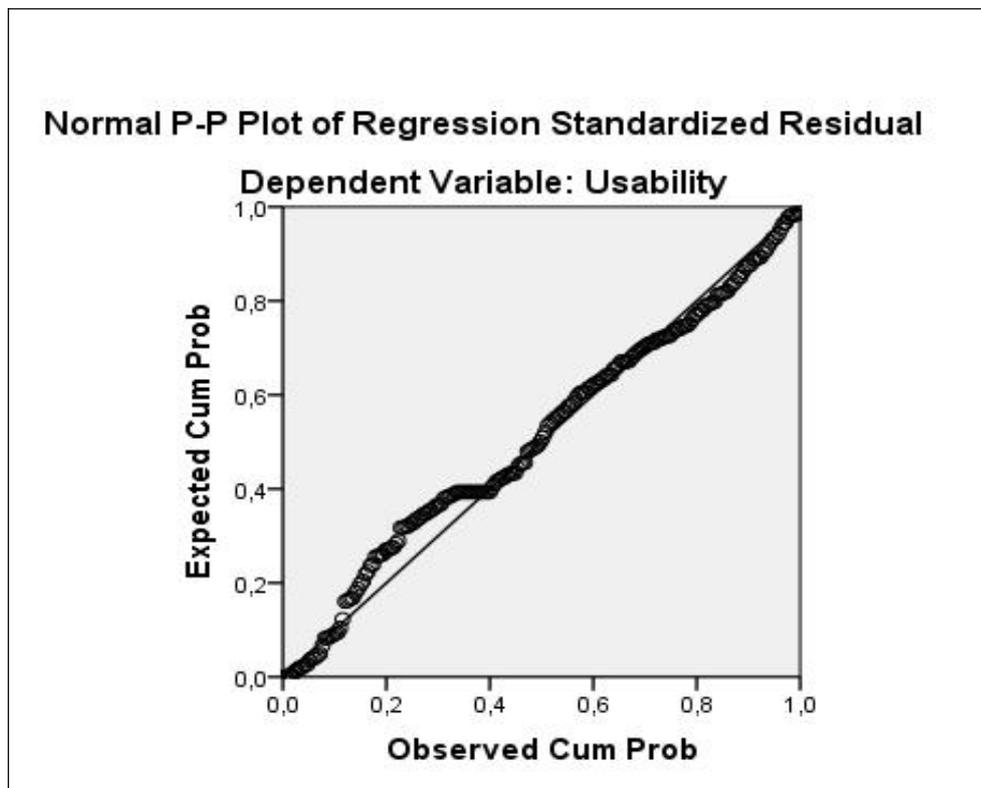
Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Pada model regresi linear, asumsi ini di tunjukkan oleh nilai *error* yang

berdistribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik.

Penelitian ini menguji normalitas dengan menggunakan 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 ini hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *Heuristic Usability* :



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.3 Grafik Normal Probability Plot (NPP)

Tabel 5.8 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		204
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,18396259
Most Extreme Differences	Absolute	,088
	Positive	,036
	Negative	-,088
Kolmogorov-Smirnov Z		1,252
Asymp. Sig. (2-tailed)		,087 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada tabel 5.8 dengan menggunakan uji *Normal Probability Plot* (NPP) didapatkan hasil titik-titik *ploting* yang berada disekitar garis diagonalnya, maka bisa disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal. Dan sebagai penguat pengujian, penulis juga melakukan pengujian normalitas *Kolmogorov-Smirnov* yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,087 dimana lebih besar dari 0,05, jadi bisa disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

5.2.5. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang dimana apakah bersifat linear atau tidak. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Penilaian uji linearitas yaitu dapat

dilihat dengan membandingkan antara c hitung dan c tabel apabila nilai c hitung $<$ c tabel, maka variabel tersebut dikatakan linier (Hartati, dkk., 2019:52). Data dapat dikatakan linear apabila memiliki taraf signifikansi linearitas lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), bisa dilihat pada tabel 5.9 berikut :

Tabel 5.9 Hasil Uji Linearitas Y*X

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	444,372	52	8,546	5,925	,000
		Linearity	316,787	1	316,787	219,642	,000
		Deviation from Linearity	127,585	51	2,502	1,735	,006
	Within Groups		217,785	151	1,442		
	Total		662,157	203			

(Sumber: Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA table. Diketahui bahwa nilai signifikansi pada X yang menyatakan bahwa Y*X pada kolom *Linearity* sebesar 0,000 signifikansinya lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) terdapat hubungan linear.

5.2.6. Regresi Liner Berganda

Regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility of system Status, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standards, Error prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, Help users recognize, diagnose, and*

recover from errors, Help and documentation terhadap variabel *Usability* yang berarti terdapat sepuluh variabel X dan satu variabel Y. Sehingga penulis menggunakan regresi linear berganda karena dengan menggunakan regresi linear berganda, penulis dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

5.2.7. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara bersama-sama memengaruhi variabel dependent.

Ho : Variabel bebas tidak mempengaruhi secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.

Ha : Variabel bebas berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.

Tabel 5.10 Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	377,598	10	37,760	25,610	,000 ^b
	Residual	284,559	193	1,474		
	Total	662,157	203			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X10, X9, X8, X7, X4, X3, X6, X1, X2, X5						

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.10 hasil uji F simultan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari X1

(*Visibility of system status*), X2 (*Match between system and the real world*), X3 (*User control and freedom*), X4 (*Consistency and standards*), X5 (*Error prevention*), X6 (*Recognition rather than recall*), X7 (*Flexibility and efficiency of use*), X8 (*Aesthetic and minimalist design*), X9 (*Help users recognize, diagnose, and recover from errors*), X10 (*Help and documentation*) secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability* (Y).

5.2.8. 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) tidak mempengaruhi secara parsial terhadap variabel terikat (Y)

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

Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi $< 0,05$, Ho ditolak dan Ha diterima. Jika signifikansi $> 0,05$, Ho diterima dan Ha ditolak.

Tabel 5.11 Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,923	,463		6,308	,000
	X1	,122	,083	,130	1,468	,144
	X2	,223	,084	,243	2,655	,009
	X3	,032	,082	,032	,386	,700
	X4	-,015	,110	-,011	-,138	,891
	X5	,325	,091	,332	3,563	,000
	X6	,417	,123	,301	3,392	,001
	X7	-,066	,113	-,048	-,583	,560
	X8	-,044	,089	-,040	-,490	,624
	X9	-,214	,077	-,217	-2,779	,006
	X10	,065	,118	,051	,551	,582

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.11 hasil dan kesimpulan uji T diketahui :

a. Variabel X1 (*Visibility Of System Status*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,144 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel X1 (*Visibility Of System Status*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

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

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel X2 (*Match Between System and The Real Word*) berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

c. Variabel X3 (*Use Control and Freedom*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,700 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel X3 (*Use Control and Freedom*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

d. Variabel X4 (*Consistency and Standards*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,891 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel X4 (*Consistency and Standards*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

e. Variabel X5 (*Error Prevention*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel X5 (*Error Prevention*) berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

f. Variabel X6 (*Recognition Rather than Recall*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel X6 (*Recognition Rather than Recall*) berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

g. Variabel X7 (*Flexibility and Efficient of Use*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,560 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel X7 (*Flexibility and Efficient of Use*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

h. Variabel X8 (*Aesthetic and Minimalist Design*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,624 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel X8 (*Aesthetic and Minimalist Design*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

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

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,006 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel X9 (*Help Users Recognize, and Recorvers From Errors*) berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

j. Variabel X10 (*Help and Documentantion*)

Diperoleh nilai Sig. sebesar $0,582 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel X10 (*Help and Documentantion*) tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Usability* (Y).

Berikut adalah hasil dari analisis regresi linear berganda setelah dilakukan pengujian bisa dilihat pada tabel 5.12 berikut ini :

Tabel 5.12 Ringkasan Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,923	,463		6,308	,000
	X1	,122	,083	,130	1,468	,144
	X2	,223	,084	,243	2,655	,009
	X3	,032	,082	,032	,386	,700
	X4	-,015	,110	-,011	-,138	,891
	X5	,325	,091	,332	3,563	,000
	X6	,417	,123	,301	3,392	,001
	X7	-,066	,113	-,048	-,583	,560
	X8	-,044	,089	-,040	-,490	,624
	X9	-,214	,077	-,217	-2,779	,006
	X10	,065	,118	,051	,551	,582

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis Regresi linear berganda diperoleh persamaan :

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

$$a = \text{Konstanta regresi}$$

b = Koefisien regresi pada masing-masing variable bebas

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

$$Y = 2,923 + 0,122 X_1 + 0,223 X_2 + 0,032 X_3 + (-0,015) X_4 + 0,325 X_5 + 0,417 X_6 + (-0,066) X_7 + (-0,044) X_8 + (-0,214) X_9 + 0,065 X_{10}$$

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

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

Dari persamaan regresi diatas bisa diuraikan sebagai berikut :

- a) Konstanta (a) sebesar 2,923 artinya bernilai positif terhadap variabel independent (bebas) adalah 2. Pada 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 Form Errors*), dan X_{10} (*Help*

And Documentation) adalah konstan = 2, maka nilai konstanta untuk *usability website* bernilai 2,923.

- b) Nilai koefisien regresi variabel *Visibility Of System Status* (b_1) = 0,122 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *Visibility Of System Status* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- c) Nilai koefisien regresi variabel *Match Between System and The Real World* (b_2) sebesar 0,223 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *Match Between System and The Real World* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- d) Nilai koefisien regresi variabel *User Control and Freedom* (b_3) sebesar 0,032 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *User Control and Freedom* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- e) Nilai koefisien regresi variabel *Consistency and Standard* (b_4) sebesar -0,015 bernilai negatif mempunyai arti pengaruh *Consistency and Standard* terhadap *usability* adalah berlawanan, jika skor *Consistency and Standard* meningkat, maka *usability* akan menurun, begitupun sebaliknya apabila *Consistency and Standard* mengalami penurunan maka *usability* akan meningkat.
- f) Nilai koefisien regresi variabel *Error Prevention* (b_5) sebesar 0,325 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.

- g) Nilai koefisien regresi variabel *Recognition Rather Than Retail* (b_6) sebesar 0,417 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Recognition Rather Than Retail* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- h) Nilai koefisien regresi variabel *Flexibility and Efficiency Of Use* (b_7) -0,066 bernilai negatif mempunyai arti, pengaruh *Flexibility and Efficiency Of Use* terhadap *usability* adalah berlawanan, jika skor *Flexibility and Efficiency Of Use* meningkat, maka *usability* akan menurun, begitupun sebaliknya apabila *Flexibility and Efficiency Of Use* mengalami penurunan maka *usability* akan meningkat.
- i) Nilai koefisien regresi variabel *Aesthetic and Minimalist Design* (b_8) sebesar -0,044 bernilai negatif mempunyai arti, pengaruh *Aesthetic and Minimalist Design* terhadap *usability* adalah berlawanan, jika skor *Aesthetic and Minimalist Design* meningkat, maka *usability* akan menurun, begitupun sebaliknya apabila *Aesthetic and Minimalist Design* mengalami penurunan maka *usability* akan meningkat.
- j) Nilai koefisien regresi variabel *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* (b_9) -0,214 bernilai negatif mempunyai arti, , pengaruh *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* terhadap *usability* adalah berlawanan, jika skor *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* meningkat,

maka *usability* akan menurun, begitupun sebaliknya apabila *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* mengalami penurunan maka *usability* akan meningkat.

- k) Nilai koefisien regresi variabel *Help And Documentation* (b_{10}) 0,065 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help And Documentation* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap *website e-learning* LKP PalComTech Sudirman Palembang dengan metode *Heuristic Usability*, jadi bisa ditarik kesimpulan adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji parsial (Uji T) menunjukkan bahwa pada variabel *Match Between System and the Real World, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall* memiliki pengaruh individual (parsial yang signifikan terhadap tingkat *usability*.
- b. Hasil pengujian berdasarkan Uji Simultan (Uji F) yang memiliki pengaruh positif terhadap *website* karena jika fleksibilitasnya semakin baik maka *usability* akan semakin meningkat . Maka variabel *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 User Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors, dan Help and Documentation* secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*.
- c. Pada variabel yang ditolak terdapat pada variabel *Visibility of System Status, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist*

Design, dan *Help and Documentation*, yang berarti adanya pengaruh negatif signifikan dari variabel tersebut dikarenakan arahnya berlawanan maka *usability* akan menurun, begitupun sebaliknya apabila variabelnya mengalami penurunan maka *usability* akan meningkat.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, penulis memberikan beberapa saran yang mungkin bisa menjadi masukan bagi pihak LKP PalComTech Sudirman Palembang adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil penelitian dari *website e-learning*, penulis sarankan agar *website* memiliki sistem pesan solusi yang dilihat dari segi *Help User Recognize and Recovers From Error* untuk membantu pengguna saat terjadinya suatu masalah pada *website*, contohnya pada tampilan login pada saat kita menginput *username* dan *password* apabila kita salah dalam memasukkan data tidak adanya notifikasi yang muncul , maka sebaiknya dilakukan perbaikan pada menu tersebut, supaya apabila ada kesalahan input, user bisa mengetahui kesalahan apa yang dimaksud.
- b. Berdasarkan hasil analisis maka peneliti memberikan saran untuk mengembangkan *website e-learning* dengan perbaikan pada desain peringatan atau pemberitahuan pesan *error* ketika terjadinya permasalahan baik kesalahan yang muncul dari system maupun pengguna.
- c. Metode kualitas yang berbeda bisa digunakan untuk penelitian lanjutan, sebagai bahan perbandingan dan perbaikan untuk mengembangkan *website e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashila, G. 2019. *User Interface Heuristic Evaluation Pada Sistem Informasi Nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT. Gajah Tunggal*.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/47818>
- Aziza, R. F. A. 2019. *Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation*.
Jurnal Tekno Kompak, 13(1), 7.
- Azkya, Z. S., Ardiansah, I., & Pujiyanto, T. 2020. *Analisis user experience pada warehouse marketplace dengan metode heuristic evaluation*.
Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 6(1), 2443–2229.
<https://doi.org/10.28932/JUTISI.V6I1.2378>
- Azwar, 2019. *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual*. Universitas Muhammadiyah Riau.
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. 2021. *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Handayani, F. S. 2021. *Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan Heuristic Usability Nielson*. Journal Scientific and Applied Informatics, 4(1), 45-52.
- Hartati, E., Indriyani, R., & Trianingsih, I. 2019. *Analisis Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda*. MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer, 20(1), 47–58.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.736>

- Hidayat, T., Nurdiawan, O., & Wijaya, Y. A. 2023. *ANALISA WEBSITE PORTAL INFORMASI SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(1), 740-746.
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. 2022. *Pengujian Usability Aplikasi Peduli lingkungan Dengan Metode System Usability Scale (Sus)*. Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi, 4(2), 1-7.
- Kristian. 2019. *Analisis Pengaruh Kompetensi Pengurus Bumkam Dan Penyertaan Modal Terhadap Peningkatan Pendapatan Asli Kampung*. Kristian, 8(September), 1.
- Lilik, A. 2020. *Sistem Pakar Mendeteksi Hama Dan Penyakit Pada Tanaman Cabai Dengan Metode Forward Chaining Berbasis Web (Studi Kasus: Dinas Ketahanan Pangan, Perikanan Dan Pertanian Kota Bontang)*. Doctoral dissertation, STITEK.
- Limbong, T., & Sriadhi, S. 2021. *Pemrograman Web Dasar*. Yayasan Kita Menulis.
- Muhidin, Rusli, N Faisal Kharie, and Muin Kubais. 2019. “*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sma Negeri 18 Halmahera Selatan Sebagai Media Promosi Berbasis Web Analysis and Information System Design in Sma Negeri 18*”

- South Halmahera As Media Promotion of Web-Based.” IJIS-Indonesia Journal on Information System*4 (April) :69–76.
- Nielson, J. (1995). *Jakob Nielsen ’ s Ten Usability Heuristics*. Nielsen Norman Group, 1. <https://tfa.stanford.edu/download/TenUsabilityHeuristics.pdf>
- Ridha, N. 2017. *Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian*. Jurnal Hikmah, 14(1), 62–70. <http://jurnalhikmah.staisumateramedan.ac.id/index.php/hikmah/article/download/10/13>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Supriyanto, Wahyu., Iswandiri, Rini. 2017. *Kecendrungan Sivutas Akademika Dalam Memilih Sumber Referensi Untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Perguruan Tinggi*. Vol. 13 No. 1. Hal. 79-86. ISSN : 2477-0361
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. 2019. *Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat* *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota* . Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota. Jurnal Spasial Vol 6. No. 2, 2019 ISSN : 2442-3262.

- Tersiana. 2018. *Penyusunan Laporan Keuangan Berdasarkan SAK EMKM Pada UMKM Telur Asin Kycin di Surabaya*. STIE Mahardhika Surabaya, 1-19.
- Tjiptono, atmaja. 2018. *Pengertian Kualitas*. Malang: Bayumedia
- Utami, M. R., & Setiawan, I. 2022. *Analisis Usability Pada Aplikasi Allo Bank Menggunakan Heuristics Evaluation*. JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi), 8(2), 81-90.
- Zein, S., Yasyifa, L., Khozi, R., Harahap, E., Badruzzaman, F., & Darmawan, D. 2019. "*Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS*". JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 4, Nomor 1, Februari 2019