

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS WEBSITE SIMPEG PADA LPP RRI PALEMBANG**

**MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC USABILITY***



**Diajukan oleh:**

**WAHYU HIDAYAT**

**021190044**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS WEBSITE SIMPEG PADA LPP RRI PALEMBANG**

**MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC USABILITY***



**Diajukan oleh:**

**WAHYU HIDAYAT**

**021190044**

**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** : WAHYU HIDAYAT  
**NOMOR POKOK** : 021190044  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : ANALISIS WEBSITE SIMPEG PADA LPP RRI  
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE  
*HEURISTIC USABILITY*

**Tanggal : 28 Juli 2023**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

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

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

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA : WAHYU HIDAYAT**  
**NOMOR POKOK : 021190044**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**  
**JUDUL : ANALISIS WEBSITE SIMPEG PADA LPP RRI  
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE  
HEURISTIC USABILITY**

**Tanggal : 25 Agustus 2023**

**Tanggal : 28 Agustus 2023**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

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

**Meidyan Permata Putri, S.Kom.,**

**NIDN : 0207028501**

**NIDN : 0204058604**

**Menyetujui,  
Rektor**

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

**NIP : 09.PCT.13**

## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto :**

*“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya” (Q.S Al-Baqarah:286).*

*“Prosesnya mungkin ga mudah tapi endingnya bikin ga berhenti bilang Alhamdulillah” (Wahyu Hidayat)*

**Kupersembahkan kepada :**

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua tercinta
3. Dosen pembimbing yang saya hormati bapak Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.
4. Seluruh staff LPP RRI Palembang
5. Teman seperjuangan

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul **“Analisi Website SIMPEG Pada LPP RRI Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*”** tepat pada waktunya. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua kami tercinta,
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
3. Kepada Wakil Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing Bapak Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.
6. Seluruh staf pegawai LPP RRI Palembang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Untuk perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada pihak LPP RRI Palembang yang telah memberikan izin riset, dan kepada orang tua, saudara/i, sahabat serta orang yang penulis cintai dan sayangi dan semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis dan penulis berharap semoga proposal skripsi yang dibuat dapat bermanfaat bagi teman-teman semuanya khususnya bagi

penulis sendiri dan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang terima kasih.

Wassalammu'alaikum Warhamtullahi Wabarakatuh

Palembang, 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 .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	<i>xiv</i>
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti .....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Akademik .....	5
1.5.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian .....	5
1.5.4 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	

2.1 Sejarah Perusahaan .....	8
2.1.1 Visi LPP RRI Palembang .....	10
2.1.2 Misi LPP RRI Palembang .....	11
2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang .....	13
2.2.1 Struktur Organisasi .....	13
2.2.2 Uraian dan Tugas Wewenang .....	13

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Landasan Teori .....	17
3.1.1 Analisis .....	17
3.1.2 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas .....	18
3.1.3 Website .....	18
3.1.4 User Interface .....	19
3.1.5 Heuristic Usability .....	19
3.1.6 SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) .....	20
3.1.7 Skala Likert .....	20
3.2 Penelitian Terdahulu .....	21
3.3 Alur Penelitian .....	24
3.4 Model Penelitian .....	26

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
4.1.1 Lokasi .....	28
4.1.2 Waktu Penelitian .....	28
4.2 Teknik Pengumpulan data .....	29
4.2.1 Observasi .....	29
4.2.2 Wawancara .....	29

4.2.3 Kuesioner .....	30
4.2.4 Studi Pustaka .....	34
4.3 Teknik Penarikan Sampel .....	34
4.3.1 Populasi .....	34
4.3.2 Sampel .....	35
4.4 Variabel Penelitian .....	35
4.5 Instrumen Penelitian .....	37
4.6 Skala Likert .....	37
4.7 Uji Instrumen .....	38
4.7.1 Uji Validitas .....	38
4.7.2 Uji Reliabilitas .....	39
4.7.3 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas .....	39
4.7.4 Uji Normalitas .....	39
4.7.5 Uji Linearitas .....	40
4.7.6 Uji Regresi Linear Berganda .....	40
4.7.7 Uji Simultan (Uji F) .....	41
4.7.8 Uji Parsial (Uji T) .....	41

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Hasil Responden .....	42
5.1.1 Responden .....	42
5.1.2 Deskripsi Responden .....	43
5.1.3 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner .....	44
5.2 Pembahasan .....	52
5.2.1 Uji Validitas .....	52
5.2.2 Uji Reliabilitas .....	56

5.2.3 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas .....	59
5.2.5 Uji Linearitas .....	66
5.2.7 Uji Simultan (Uji F) .....	68
5.2.8 Uji Parsial (Uji T) .....	69
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
6.1 Kesimpulan .....	76
6.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvi</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Website <i>Simpeg</i> LPP RRI Palembang .....	2
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi LPP RRI Palembang .....	13
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	25
Gambar 3. 2 Model Penelitian Heuristic Usability .....	26
Gambar 5. 1 Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Jabatan .....	43
Gambar 5. 2 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	44
Gambar 5. 3 Grafik Nilai Interpretasi .....	64
Gambar 5. 4 Grafik Normal Probability (NPP) .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Variabel Heuristic Usability .....	19
Tabel 3. 2 Pilihan Jawaban Skala Likert .....	21
Tabel 3. 3 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 4. 1 Kuesioner .....	30
Tabel 4. 2 Variabel dan Indikator Dalam Penelitian .....	35
Tabel 4. 3 Pilihan Jawaban Skala Likert .....	38
Tabel 5. 1 Deskripsi Kuesioner Responden .....	42
Tabel 5. 2 Distribusi Jawaban Responden .....	45
Tabel 5. 3 Rangkuman Uji Validitas .....	54
Tabel 5. 4 Nilai Kriteria Reliability .....	57
Tabel 5. 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	57
Tabel 5. 6 Skala Nilai Interpretasi .....	59
Tabel 5. 7 Hasil Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner .....	60
Tabel 5. 8 Hasil Uji Normalitas .....	65
Tabel 5. 9 Hasil Uji Linearitas .....	66
Tabel 5. 10 Hasil Uji Simultan .....	68
Tabel 5. 11 Hasil Uji Parsial .....	69
Tabel 5. 12 Ringkasan Hasil Uji Regresi Linear Berganda .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

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

## **ABSTRACT**

Wahyu Hidayat. *Simpeg Website Analysis on LPP RRI Palembang Using the Heuristic Usability Method.*

*Simpeg is a website platform used by Radio Republik Indonesia (RRI) to manage personnel data. Using this application can provide a different experience for users, especially for older users. Senior RRI employees in terms of age as users of these applications who are not familiar with modern technology may have limitations in basic computer skills such as typing, using a mouse or navigating through menus and links. This can hinder them from using Simpeg and understanding the functions contained therein. . Simpeg's interface may not be suitable for users aged 45-60 years. Simpeg interface limitations hinder effective use by RRI employees, impacting overall performance. Therefore, efforts are needed to overcome this problem in order to optimize the use of the website, encourage efficiency and productivity of all employees. The researcher used the Heuristic Usability method from Jacob Nielsen which contained 10 variables, namely: Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors and Help and Documentation.*

***Keywords-Website Analysis, Heuristic Usability, Web, Simpeg, Regresi Linear Berganda.***

## ABSTRAK

WAHYU HIDAYAT. Analisis Website Simpeg Pada LPP RRI Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*.

Simpeg adalah platform website yang dipakai Radio Republik Indonesia (RRI) untuk mengelola data kepegawaian. Penggunaan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang berbeda-beda bagi pengguna, terutama bagi pengguna yang sudah berumur. Pegawai RRI yang senior dari sisi usia sebagai pengguna aplikasi tersebut yang tidak terbiasa dengan teknologi modern mungkin memiliki keterbatasan dalam keterampilan komputer dasar seperti mengetik, menggunakan mouse atau navigasi melalui menu dan tautan hal ini dapat menghambat mereka dalam menggunakan Simpeg dan memahami fungsi yang ada di dalamnya. Antarmuka Simpeg mungkin tidak cocok bagi pengguna usia 45-60 tahun. Keterbatasan antarmuka Simpeg menghambat efektivitas penggunaan oleh pegawai RRI, berdampak pada kinerja keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk mengatasi masalah ini guna optimalisasi penggunaan website, mendorong efisiensi dan produktivitas seluruh pegawai. Peneliti menggunakan metode *Heuristic Usability* dari Jacob Nielsen yang terdapat 10 variabel yaitu : *Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation*.

**Kata Kunci-Analisis Website, Heuristic Usability, Web, Simpeg, Regresi Linear Berganda.**

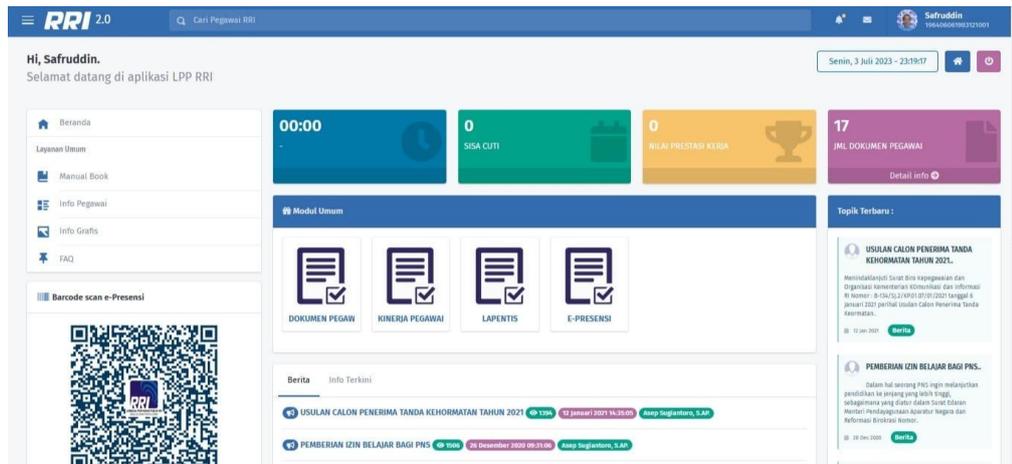
# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di bidang informasi, saat ini sangat cepat. Informasi yang merupakan data yang telah diolah dan diberikan konteks yang bermanfaat bagi pengguna akhir menjadi sangat penting bagi kemajuan lembaga pendidikan. Penggunaan teknologi informasi membantu dalam penyampaian informasi yang lebih cepat dan akurat. Salah satu media yang paling populer untuk menyampaikan informasi saat ini adalah website (Tria & Zulkaidah, 2019).

Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (LPP RRI) Palembang merupakan salah satu lembaga penyiaran radio yang memiliki sistem penyiaran nasional. LPP RRI Palembang yang beralamat di jalan Radio No 2 KM 4. LPP RRI Palembang mempunyai *website* yang dapat diakses dengan alamat <https://simpeg.rri.co.id/login>. Simpeg adalah sebuah platform berbasis website yang digunakan oleh Radio Republik Indonesia (RRI) untuk mengolah informasi terkait kepegawaian. Simpeg memiliki peran penting dalam mengintegrasikan berbagai aspek seperti kinerja pegawai melalui laporan capaian kinerja (LCK) dan absensi. Tampilan *Website* dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Tampilan Website *Simpeg* LPP RRI Palembang**

Penggunaan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang berbeda-beda bagi pengguna, terutama bagi pengguna yang sudah berumur. Pegawai RRI yang senior dari sisi usia sebagai pengguna aplikasi tersebut yang tidak terbiasa dengan teknologi modern mungkin memiliki keterbatasan dalam keterampilan komputer dasar seperti mengetik, menggunakan mouse atau navigasi melalui menu dan tautan hal ini dapat memperlambat mereka dalam menggunakan *Simpeg* dan memahami fungsi-fungsi yang ada di dalamnya.

Tampilan dan antarmuka pengguna *Simpeg* mungkin tidak ramah terhadap pengguna berusia diatas 45-60 tahun. Desain yang kompleks atau ukuran dan gambar yang kecil dapat menghambat kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan sistem. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan dan kesulitan dalam menavigasi website *Simpeg*. Akibat dari masalah ini, efektivitas penggunaan *website* *Simpeg* oleh pegawai RRI menjadi terhambat. Hal ini dapat berdampak pada kinerja pegawai secara keseluruhan. Oleh

karna itu, diperlukan upaya untuk memahami dan mengatasi keprihatinan ini agar pengguna website Simpeg dapat optimal dan efisien bagi semua pegawai.

Metode *Heuristic Usability* digunakan untuk mengukur sejauh mana problem usability (kegunaan) sebuah perangkat lunak dalam desain antarmuka. Metode ini memberikan cara cepat dan efisien untuk menemukan masalah desain yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Dengan menggunakan metode *heuristic usability*, kita dapat mengidentifikasi masalah secara sistematis, mengarahkan perbaikan desain dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pengukuran dengan analisis kualitas membantu mengevaluasi objektif kualitas antarmuka pengguna, mengidentifikasi kelemahan dan meningkatkan kualitas. Analisis kualitas memastikan desain antarmuka memiliki tingkat kualitas tinggi dan pengalaman pengguna yang optimal. Berdasarkan permasalahan diatas maka laporan penelitian ini diberi judul **“Analisis Website Simpeg Pada LPP RRI Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Usability*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah menjelaskan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengatasi masalah keprihatinan pengguna website Simpeg RRI yang sudah berumur dalam mengakses dan menggunakan sistem tersebut.

## **1.3 Batasan Masalah**

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

- a. Objek penelitian ini yaitu pada *Website Simpeg* di LPP RRI Palembang.
- b. Variabel yang digunakan 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 User Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation*.
- c. Skala pengukuran kuesioner menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
- d. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh (sensus), karena hanya berjumlah 102 orang sehingga seluruh populasinya akan digunakan sebagai sample
- e. Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah seluruh staf pada LPP RRI Palembang yang berjumlah PNS 53 orang, PBPNS 13 orang dan PPPK yang berjumlah 36 orang.
- f. Metode pengujian instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan interpretasi hasil pengukuran kualitas.
- g. Metode pengujian data menggunakan uji normalitas dan linearitas.
- h. Metode analisis data menggunakan metode regresi linear berganda ( uji F dan Uji T).
- i. Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini adalah SPSS dengan versi 21.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai solusi dalam bentuk rekomendasi evaluasi desain antarmuka yang efektif dalam mengatasi masalah keprihatinan pengguna website Simpeg RRI yang sudah berumur dalam mengakses dan menggunakan sistem tersebut.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu yang diterima selama menjadi mahasiswa, dan diharapkan dapat memberikan wawasan sebagai bekal dalam memasuki dunia pekerjaan dengan terjun langsung ke lapangan, sehingga peneliti mengetahui secara langsung situasi yang terjadi di lapangan beserta kendala yang akan dihadapi.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Akademik**

Memperkenalkan keberadaan Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech kepada Instansi LPP RRI Palembang, dan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin membahas permasalahan yang sama nantinya.

##### **1.5.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi tolak ukur kedepannya kepada pihak RRI agar dapat membuat *website* lebih baik performanya

#### **1.5.4 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, perumusan 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 , 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 instrumen.

## BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

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

## BAB VI : PENUTUP

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

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Perusahaan**

Keberadaan RRI Palembang, tidak terlepas dari aktifitas siaran RRI secara nasional yang lahir pada tanggal 11 September 1945. Semangat juang yang tinggi dari pahlawan bangsa yang terus mengobarkan semangat kepada seluruh rakyat Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan yang sudah diproklamakan 17 Agustus 1945, membuat RRI sebagai media perjuangan seluruh rakyat Indonesia memberikan sumbangsih yang besar bagi penyebaran informasi penting keseluruh wilayah Indonesia. Siaran RRI yang waktu itu lebih didominasi informasi tentang perjuangan rakyat, membangkitkan semangat seluruh lapisan masyarakat untuk bahu membahu mengusir penjajah yang kembali akan menancapkan kuku penjajahan di bumi pertiwi.

Mengingat begitu besarnya manfaat siaran RRI bagi masyarakat Indonesia, angkasawan RRI dibantu para pejuang, mendirikan RRI diberbagai daerah untuk mempercepat penyampaian pesan penting serta memberikan informasi kepada rakyat didaerah tentang perkembangan politik dan perjuangan. Pada bulan maret 1946, di Palembang berdirilah Pemancar Radio Palembang atau lebih dikenal dengan PRP yang berlokasi di Lorong Kebanggan 9 Ilir Palembang dengan gelombang 37 meter dan kekuatan pemancar 300 Watt, kemudian gelombang 44 meter dengan kekuatan pemancar 85 Watt.

Sejak saat itu DR. AK. Gani selaku Residence pertama di Palembang sering memanfaatkan siaran PRP untuk memberikan petunjuk atau bimbingan kepada masyarakat di Palembang untuk terus mempertahankan kemerdekaan dan bersatu mengusir penjajah. Selain itu untuk pemancar siaran, juga dibangun pemancar Radio Telepon, untuk hubungan jarak jauh seperti ke Yogyakarta, Bukit Tinggi, Jakarta Serta Surakarta.

Ketika Agresi Militer Belanda pertama awal Januari 1947, pemancar Radio Palembang mendapat serangan yang gencar dari Belanda, sehingga peralatan pemancar diungsikan ke Muara Enim, di Muara Enim ini pemancar tersebut kembali dioperasikan dengan Calling “Disini Radio Perjuangan Bukit Barisan” terus mengobarkan semangat pantang menyerah rakyat Sumatera Selatan terhadap Belanda, siaran dengan Gelombang 61,2 meter tersebut terus mendapat gempuran Pemerintah Belanda.

Begitu juga Agresi Militer kedua pada tahun 1949, terjadi perang siaran Radio, antara Radio yang dikelola Belanda di Palembang dan Radio Perjuangan Bukit Barisan, dimana Propaganda Belanda melalui siarannya selalu diganggu atau diacak oleh Radio Perjuangan, sehingga membuat Belanda terus melakukan serangan udara untuk mematahkan siaran Radio Perjuangan, karena kondisi keamanan peralatan siaran yang terus digempur Belanda, maka peralatan siaran dipindahkan ke Curup kemudian ke Air Putih Rejang Lebong.

Setelah penyerahan kekuasaan dari pemerintah Belanda ke Indonesia, semua peralatan siaran yang dikuasai Belanda diserahkan kepada Pemerintah

Indonesia, R.M Kindarsy yang mewakili pemerintah Indonesia pada tahun 1950 menerima penyerahan peralatan siaran Radio yang milik Pemerintah Belanda yang berlokasi di Talang Jawa Nomor 7 Palembang. Dengan demikian peralatan siaran yang dimiliki tidak saja peralatan yang selalu diungsikan ke kawasan Bukit Barisan, namun juga peralatan yang dimiliki pemerintah Belanda.

makin banyaknya tugas yang dilakukan RRI dalam menyebarkan informasi, maka pada bulan Agustus 1950 kantor RRI berpindah dari Lorong Kebangkitan ke Jalan Merdeka Nomor 2 Palembang, kemudian pada tahun 1962, Kantor RRI yang berada di Jalan Radio Nomor 2 Palembang selesai dibangun dan diresmikan Presiden Republik Indonesia Ir. Soekarno, maka kantor RRI berpindah ke Jalan Radio Nomor 2 Km 4 Palembang hingga sekarang.

Sejak saat itu RRI berada dibawah naungan Jawatan penerangan, kemudian berubah menjadi Departemen Penerangan hingga tahun 1999. Pada masa Presiden Abdurrahman Wahid Departemen Penerangan dilikuidasi dan RRI menjadi Perusahaan Jawatan, dan pada perkembangan selanjutnya dengan Peraturan Pemerintah nomor 12 tahun 2005, RRI menjadi Lembaga Penyiaran Publik.

### **2.1.1 Visi LPP RRI Palembang**

Sesuai dengan semangat PP Nomor 12 tahun 2005 tentang LPP RRI, Dewan pengawas RRI sebagai bentuk Refresentasi dan Evaluasi publik menetapkan Visi sebagai penentu arah "Sense of direction". Visi ini didasarkan

pada kesadaran terhadap kondisi RRI yang telah menjadi Lembaga Penyiaran Publik, serta antisipasi terhadap perubahan masyarakat, perkembangan teknologi komunikasi serta kecenderungan mengaburnya batasan tentang Negara akibat Globalisasi.<sup>47</sup> Visi tersebut dirumuskan sebagai berikut: "Mewujudkan Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia sebagai radio berjaringan terluas, pembangun karakter bangsa, berkelas dunia".

### **2.1.2 Misi LPP RRI Palembang**

Adapun Misi yang diemban RRI sebagai berikut:

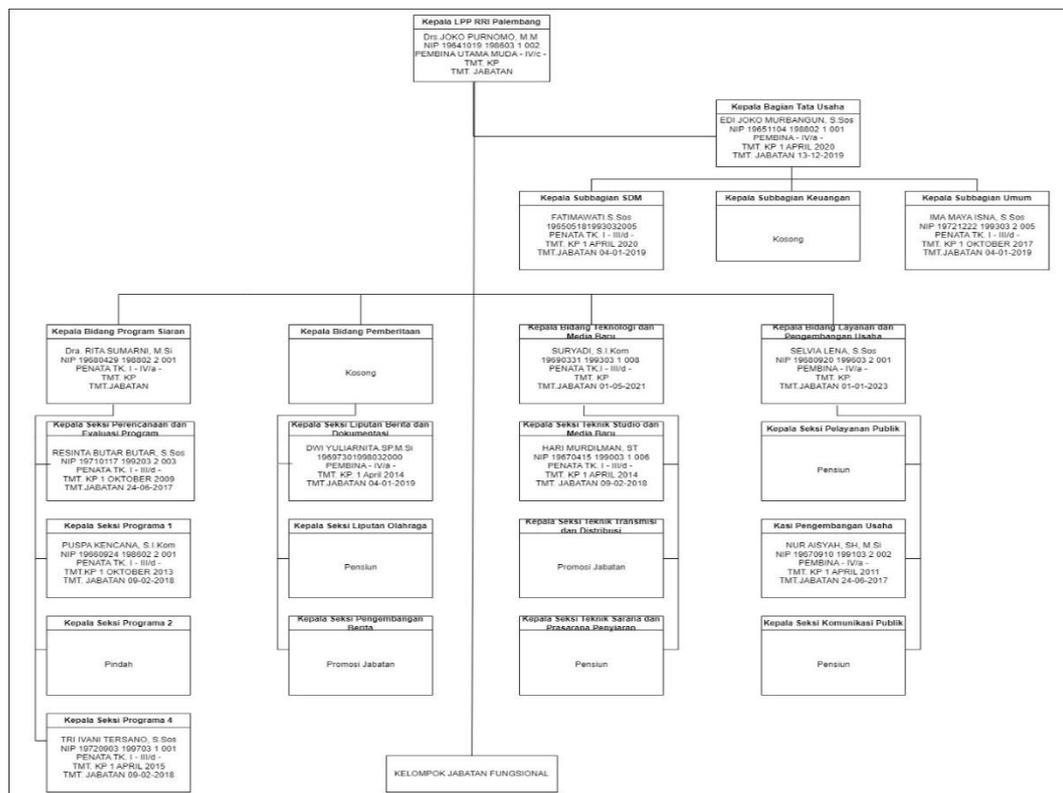
1. Memberikan pelayanan informasi terpercaya yang dapat menjadi acuan dan sarana kontrol sosial masyarakat dengan memperhatikan kode etik jurnalistik/kode etik penyiaran.
2. Mengembangkan siaran pendidikan untuk mencerahkan, mencerdaskan dan memberdayakan serta mendorong kreatifitas masyarakat dalam kerangka membangun karakter bangsa.
3. Menyelenggarakan siaran yang bertujuan menggali, melestarikan, dan mengembangkan budaya bangsa, memberikan hiburan yang sehat bagi keluarga, membentuk budi pekerti dan jati diri bangsa di tengah arus globalisasi.
4. Menyelenggarakan program siaran berperspektif gender yang sesuai dengan budaya bangsa dan melayani kebutuhan kelompok minoritas.
5. Memperkuat program siaran di wilayah perbatasan untuk menjaga kedaulatan NKRI.

6. Meningkatkan kualitas siaran luar negeri dengan program siaran yang mencerminkan politik negara dan citra positif bangsa.
7. Meningkatkan partisipasi publik dalam proses penyelenggaraan siaran mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi program siaran.
8. Meningkatkan kualitas audio dan memperluas jangkauan siaran secara nasional dan internasional dan mengoptimalkan sumberdaya teknologi yang ada dan mengadptasi perkembangan teknologi penyiaran serta mengefisienkan pengelolaan operasional maupun pemeliharaan perangkat teknik.
9. Mengembangkan organisasi yang dinamis, efektif dan efisien dengan sistem manajemen sumber daya (SDM, sarana dan prasarana, keuangan, dokumen) berbasis teknologi informasi dalam rangka mewujudkan tata kelola lembaga yang baik (*Good Corporate Governance*).
10. Memperluas jejaring dan kerjasama dengan berbagai lembaga didalam dan diluar negeri yang saling menguntungkan (*Mutual Benefit*).
11. Memberikan pelayanan jasa-jasa yang terkait dengan penggunaan dan pemanfaatan asset negara secara profesional dan akuntabel serta menggali sumber-sumber penerimaan lain untuk mendukung operasional siaran dan meningkatkan kesejahteraan pegawai.

## 2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

### 2.2.1 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah:



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi LPP RRI Palembang

### 2.2.2 Uraian dan Tugas Wewenang

#### a) Kepala Stasiun RRI

Berdasarkan Struktur Organisasi yang ada, RRI Stasiun Palembang dipimpin oleh Kepala Stasiun yang setara dengan Eselon II b. Adapun tugas kepala RRI stasiun Palembang adalah: Merencanakan, mengkoordinasikan, mengawasi, jalannya operasional siaran RRI Palembang.

b) Kepala Bagian Tata Usaha

1. Melaksanakan penyusunan perencanaan Formasi kepangkatan, pensiun, pemberhentian, pemindahan, dan penyusunan laporan keuangan.
2. Melakukan penyusunan rencana anggaran pendapatan dan belanja, penerimaan, pembukuan dan bertanggung jawaban, pengeluaran kas, lalu lintas Bank, pembuatan daftar gaji, penyusunan ongkos perjalanan dinas dan penyiapan SPMU serta penyusunan laporan keuangan, laporan pajak PPN/PPH dan penyetoran pajak ke KPKPN
3. Melakukan penyusunan rencana pengadaan, pemeliharaan dan administrasi perlengkapan, kendaraan, fasilitas kantor, tata kerja dan lingkungan kantor, kebersihan, keamanan dan penyusunan laporan RRI.

c) Kepala Bidang Program Siaran

1. Melakukan perencanaan, pembutan acara, penyusunan pola dan anggaran, melakukan pemantauan evaluasi siaran serta penyusunan laporan perencanaan dan program siaran.
2. Melakukan penyusunan rencana, produksi dan pergelaran musik/hiburan. Melakukan pengadaan, penyimpanan dan pengamanan bahan siaran musik/hiburan, menata penyelia musik untuk setiap program siaran, melayani permintaan tenaga kesenian dan penyusunan laporan siaran musik dan hiburan.

3. Melakukan penyusunan rencana dan produksi siaran pendidikan dan kebudayaan, penyimpanan dan pengamanan bahan siaran, melayani permintaan siaran pendidikan dan kebudayaan serta penyusunan laporan siaran dan kebudayaan.
4. Melakukan penyusunan rencana dan produksi siaran iklan dan pelayanan masyarakat, penyimpanan dan pengamanan bahan siaran iklan dan pelayanan masyarakat, melakukan pelayanan permintaan serta penyusunan laporan siaran iklan dan pelayanan masyarakat.

d) Kepala Bidang Pemberitaan

1. Melakukan pengumpulan, pengelolaan dan penyusunan materi berita, ulasan dan komentar, melakukan pelaksanaan produksi berita, penyusunan laporan redaksi dan olahraga.
2. Melakukan liputan peristiwa, siaran langsung maupun tunda dan olahraga, mempersiapkan wacana untuk siaran nasional dan penyusunan laporan reportase.
3. Melakukan pemilihan topik, penentuan format perencanaan dan produksi masalah aktual, mempersiapkan dialog, diskusi, debat serta penyusunan laporan masalah aktual.
4. Melakukan pedokumentasian dan pelayanan naskah dan rekaman berita.

e) Kepala Bidang Sumberdaya dan Teknologi

1. Melakukan pengoperasian teknik studio, melaksanakan penyusunan daftar usulan pengadaan teknik studio, jadwal tugas

operasional, pengisian dan pemeriksaan log book dan penyusunan laporan teknik studio.

2. Melakukan pengoperasian pemancar, melakukan penyusunan daftar usulan pengadaan pemancar, jadwal tugas operasional, pengisian dan pemeriksaan loog book dan penyusunan laporan teknik pemancar.
3. Melakuakan pemeliharaan dan pengukuran, melakukan penyusunan daftar usulan perbaikan dan pembuatan laporan pemeliharaan dan pengukuran.
4. Melakukan pengoperasian sarana dan prasarana, melakukan penyusunan daftar sarana dan prasarana yang dimiliki.

f) Kepala Bidang Layanan Usaha

1. Melakukan perencanaan strategi, promosi, publikasi dan pengembangan usaha kerjasama, pembuatan bahan promosi, penyiapan profil, pengolahan dan evaluasi penyusunan laporan-laporan promosi.
2. Melakukan perencanaan strategi pemasaran dan kerjasama jasa siaran, pembuatan bahan-bahan pemasaran jasa siaran, pengumpulan data dan evaluasi pencitraan yang telah dilakukan.
3. Melakukan perencanaan pemasaran jasa non siaran, pembuatan bahan-bahan pemasaran jasa non siaran, pengumpulan data dan penyusunan laporan jasa non siaran.

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Landasan Teori**

Landasan teori secara umum dapat diartikan sebagai pernyataan yang disusun secara sistematis dan memiliki variabel yang kuat. Landasan teori secara isi memuat teori-teori dan hasil penelitian, dimana teori dan hasil penelitian yang digunakan ini digunakan sebagai kerangka teori peneliti untuk menyelesaikan penelitian.

##### **3.1.1 Analisis**

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunanya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari tiga tipe sebelumnya (Fazilla, 2019).

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Pratiwi, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, kesimpulannya adalah bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menemukan temuan baru terhadap objek yang akan diteliti atau diamati oleh peneliti, dengan menemukan bukti-bukti yang akurat terhadap objek tersebut.

### 3.1.2 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas

Interpretasi adalah kemampuan dalam menafsirkan dan memahami makna dalam suatu masalah dengan menggali detail-detail yang tersembunyi, menganalisis konteks yang melingkupi, serta menghubungkan informasi yang ada untuk membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif (Agnafia, 2019)

### 3.1.3 Website

*Website* adalah kumpulan halaman web yang terkait yang biasanya diakses dari alamat web tunggal. Halaman web dapat berisi teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya yang dapat diakses melalui peramban web. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk tujuan pribadi atau bisnis, untuk menghasilkan pendapatan melalui iklan atau penjualan *online*, untuk menyediakan informasi atau layanan kepada pengguna, dan banyak lagi. *Website* dapat dibuat menggunakan berbagai bahasa pemrograman dan alat pengembangan web, seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *PHP*, dan lain-lain.

*Website* merupakan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya (Sentono, 2022).

*Website* dikategorikan menjadi dua yaitu :

1. Web statis adalah jenis website yang berisi informasi yang bersifat tetap atau tidak berubah.
2. Web dinamis adalah jenis website yang dapat menampilkan informasi dan berinteraksi dengan pengguna.

### 3.1.4 User Interface

*User Interface* merupakan kumpulan alat yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah mesin, perangkat, program komputer atau peralatan khusus lainnya. Antarmuka pengguna menyediakan sarana dari input, yang memungkinkan pengguna mengendalikan system dan output, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (Nasution, 2021)

### 3.1.5 Heuristic Usability

Merupakan metode untuk mengukur sejauh mana problem usability (kegunaan) sebuah perangkat lunak dalam desain antarmuka (Purnama & Pradnyana, 2019). Pengujian ini dilakukan berdasarkan 10 aspek yang dapat dilihat pada tabel 3.1

**Tabel 3. 1 Variabel Heuristic Usability**

No	<i>Heuristic Usability</i>	Definisi
1	<i>Visibility of system status</i>	suatu sistem dapat memberi tahu pengguna terhadap situasi yang sedang terjadi dari feed back yang diberikan.
2	<i>Match between system and the real world</i>	sistem perlu menggunakan konsep dan bahasa yang dengan mudah dimengerti oleh user.
3	<i>User control and freedom</i>	pencegahan kesalahan yang mungkin dilakukan oleh user, dan sistem perlu membuat menu untuk undo atau redo.
4	<i>Consistency and standards</i>	konsistensi antarmuka pada sistem sesuai standar

5	<i>Error preventions</i>	penanggulangan kesalahan yang dapat terjadi
6	<i>Recognition rather than recall</i>	komponen pada sistem yang dibuat mudah supaya user tidak perlu mengingat-ingat proses berikutnya
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	yaitu suatu sistem yang bersifat efisien serta fleksibel membuat user cepat dalam melakukan tugas
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	desain yang aesthetic tidak mengganggu pengguna dalam menggunakan suatu sistem
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	pesan error dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada user
10	<i>Help and documentation</i>	menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi untuk membantu user dalam menggunakan sistem

(Indrayani et al, 2020)

### 3.1.6 SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)

SPSS merupakan bagian integral dari rentang proses analisa, menyediakan akses data. SPSS dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data secara langsung ke dalam SPSS Data Editor. (Janna & Herianto, 2021).

### 3.1.7 Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau

fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti (Febtriko & Puspitasari, 2018)

Pengukuran hasil angket dilakukan menggunakan skala likert yang terbagi dalam skala 1 sampai 4 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing-masing skala pada tabel 3.2.

**Tabel 3. 2 Pilihan Jawaban Skala Likert**

<b>Skala</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)
2.	Tidak Setuju (TS)
3.	Setuju (S)
4.	Sangat Setuju (SS)

Sumber: (Hertanto, 2017)

### 3.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 3 Penelitian Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1.	Nama : Rifda Faticha Alfa Aziza dan Yahya Tufiq Hidayat  Judul : Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>  Tahun : 2019	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain user interface yang diterapkan pada website Tokopedia menggunakan metode Heuristics Evaluation. Metode ini memiliki 10 aspek user interface yang menjadi parameter apakah user interface tersebut berinteraksi

No	Keterangan	Hasil Penelitian
		<p>terhadap user dengan baik atau tidak. Cara kerja metode ini yaitu dengan meminta responden mengisi kuisisioner yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan 10 aspek user interface dari metode ini, untuk ditarik hasil kesimpulan dan saran.</p>
2	<p>Nama : Febria Sri Handayani</p> <p>Judul : Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan <i>Heuristic Usability</i> Nielson</p> <p>Tahun : 2021</p>	<p>Desain instrumen pengujian usabilitas aplikasi ini dirancang berdasarkan model heuristik usabilitas Nielson dan juga berdasarkan karakteristik aplikasi baik yang berbasis android maupun yang berbasis web. Hasil perancangan terdiri dari 22 butir atribut kualitas dan pertanyaan yang saling terkait. Hasil dari perancangan ini dapat diimplementasikan pada rencana pengujian dan pengukuran kualitas aplikasi dari segi usabilitasnya secara heuristik.</p>

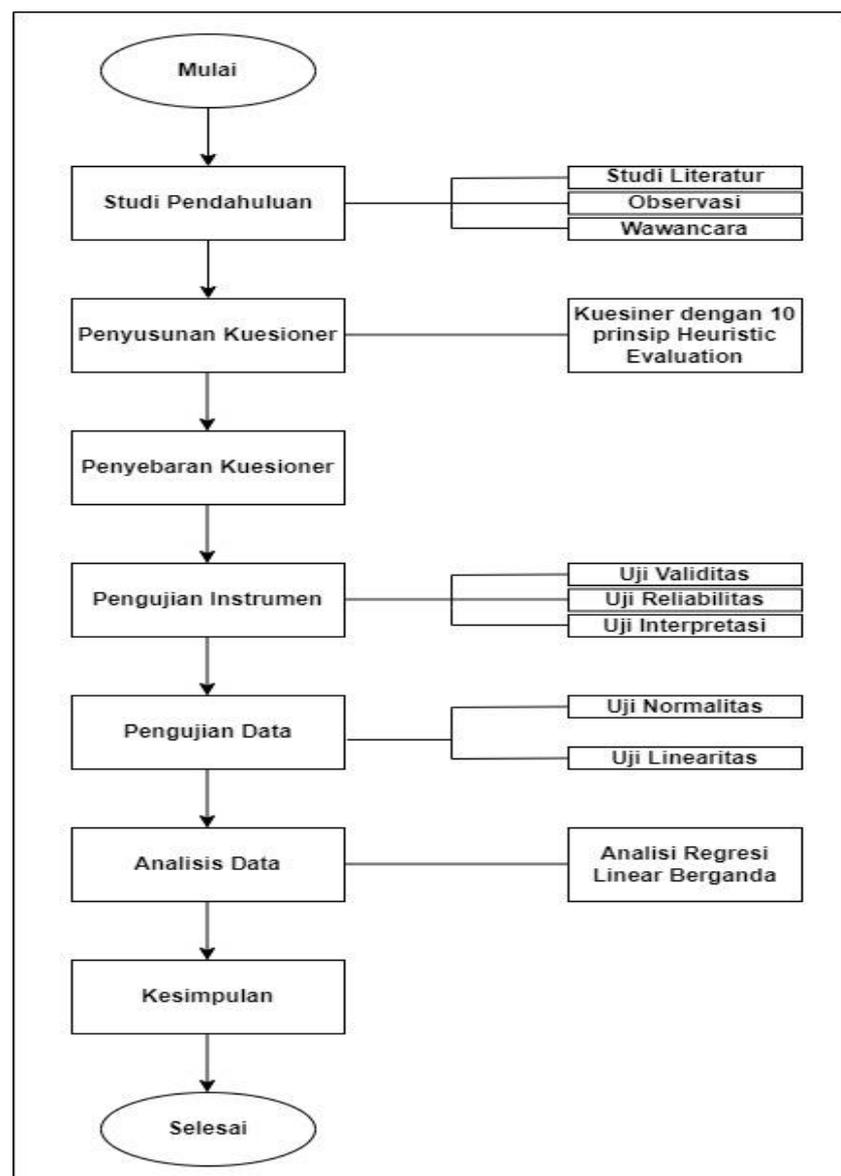
No	Keterangan	Hasil Penelitian
3	<p>Nama : Nurmaini Dalimunthe, Faris Nazari, Khairunsyah Purba, Arabiatul Adawiyah</p> <p>Judul : Evaluasi website PEMKO Pekanbaru Menggunakan metode Heuristic Evaluation</p> <p>Tahun : 2019</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi dan mengukur tingkat keberhasilan website Pemko Pekanbaru dengan metode heuristic evaluation, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kepuasan pengguna berdasarkan tingkat keberhasilan website.</p> <p>Pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Slovin dan Simple Random Sampling. Analisis data menggunakan usability testing dan alat pengolahan data menggunakan IBM SPSS Statistics 23.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai persentase Usability Testing sebesar 63,18%, menunjukkan bahwa website tersebut cukup baik bagi penggunanya, sedangkan nilai total yang tidak memenuhi standar adalah 36,81%, menunjukkan bahwa website tersebut kurang baik bagi penggunanya.</p>

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan saat ini ialah peneliti melakukan upaya untuk memahami

dan mengatasi keprihatinan agar pengguna website Simpeg dapat optimal dan efisien bagi pegawai, sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Heuristic Usability*. Serta Populasi yang dilibatkan yaitu staff pegawai LPP RRI Palembang, Dengan menggunakan kuesioner maka hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji yaitu uji validitas dan reliabilitas, metode regresi linear berganda yang mana data tersebut akan diolah menggunakan SPSS dengan versi 21.

### 3.3 Alur Penelitian

Alur Penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1. Berikut ini:



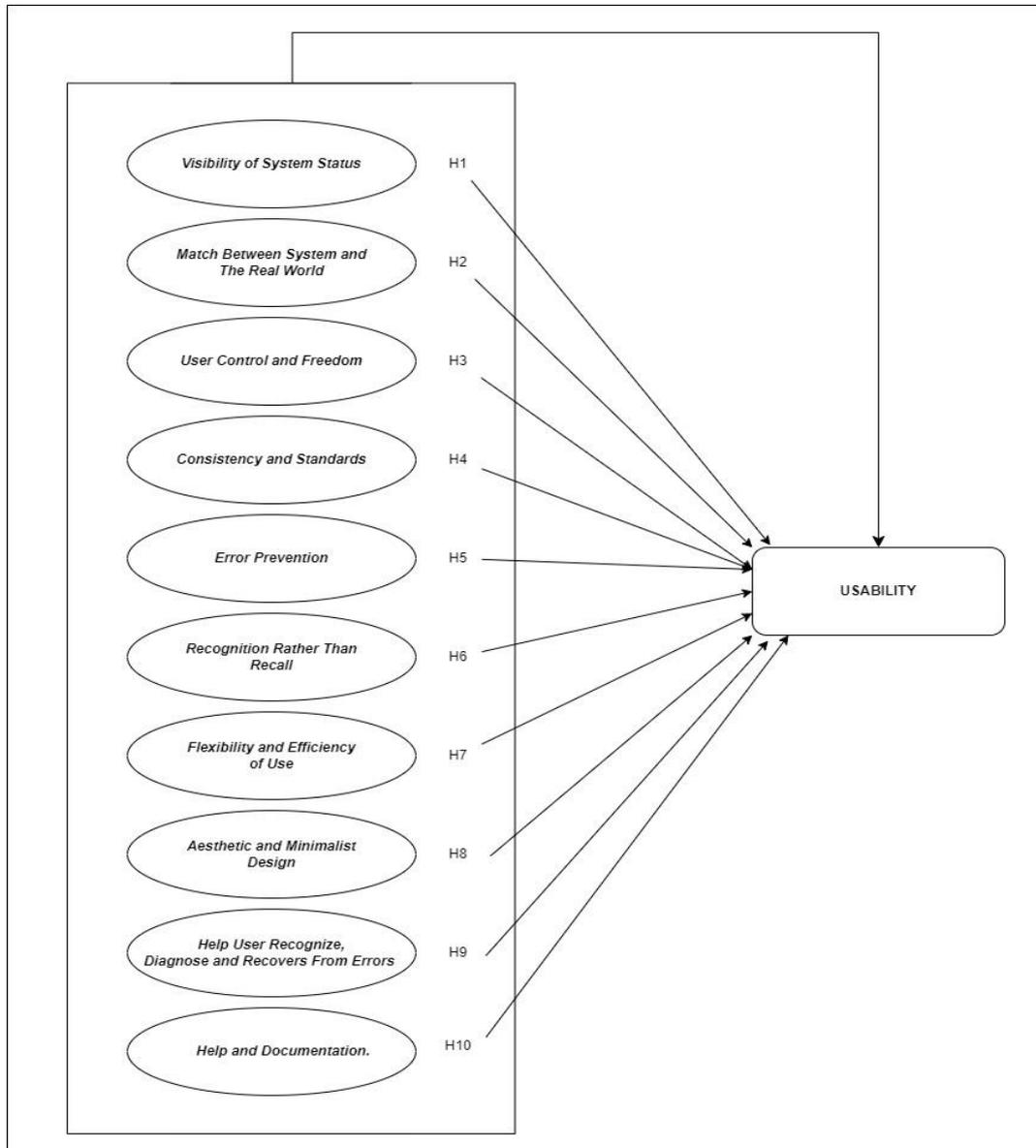
### **Gambar 3. 1 Alur Penelitian**

Langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mulai
2. Melakukan studi pendahuluan (studi literatur, observasi dan wawancara)
3. Melakukan penyusunan kuesioner untuk menjadi alat ukur yang digunakan penelitian.
4. Melakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Kemudian hasil kuesioner dikumpulkan kembali.
5. Melakukan pengujian hasil dari instrumen/kuesioner yang telah disebar 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 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



**Gambar 3. 2 Model Penelitian Heuristic Usability**

Dalam kerangka pemikiran dikekaskan sebagai berikut :

Dari model ini peneliti melakukan uji simultan dan uji parsial, uji simultan antara 10 variabel.

1. *Visibility of system*, diduga ada pengaruh visibilitas status sistem terhadap usability.
2. *Match between system and the real world*, diduga ada pengaruh keunikan dan kejelasan ikon perintah terhadap usability.
3. *User control and freedom*, diduga ada pengaruh kendali pengguna dan kebebasan terhadap usability.
4. *Consistency and standard*, diduga ada pengaruh ikon, bahasa dan kontrol terhadap usability.
5. *Error prevention*, diduga ada pengaruh pencegahan kesalahan terhadap usability.
6. *Recognition rather than recall*, diduga ada pengaruh opsi lanjutan dan pintasan terhadap usability.
7. *Flexibility and efficiency of use*, diduga ada pengaruh tentang pertanyaan notifikasi/dialog ketika membuat kesalahan terhadap usability.
8. *Aesthetic and minimalist design*, diduga ada pengaruh estetika dalam desain terhadap usability.
9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*, diduga ada pengaruh pesan error dengan bahasa sederhana terhadap usability.
10. *Help and documentation*, diduga ada pengaruh fitur bantuan dan dokumentasi terhadap usability.

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 4.1.1 Lokasi

Peneliti melakukan penelitian di LPP RRI Palembang yang beralamatkan di Jln Radio No 2, Kecamatan Ilir Timur 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

##### 4.1.2 Waktu 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	Pengajuan Proposal Penelitian																					
2	Identifikasi Masalah																					
3	Penentuan Metode																					
4	Perancangan Kuesioner																					
5	Penyebaran Kuesioner																					
6	Interpretasi Hasil																					
7	Analisis Data																					



### 4.2.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Usman et al, 2022).

Kuesioner disebarakan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali. Analisis dengan menggunakan metode *Heuristic Usability* dengan SPSS versi 21. Dalam teknik kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara offline menggunakan form yang akan disebarakan kepada 102 orang responden.

**Tabel 4. 1 Kuesioner**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
<b>1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS</b>					
1.1	Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsinya dan ketika digunakan dapat berfungsi dengan baik				
1.2	Apakah setiap halaman memiliki judul yang menjelaskan isi dari halaman tersebut				
1.3	Apakah ikon-ikon dan skema desain pada tiap halaman sudah konsisten				
<b>2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD</b>					
2.1	Apakah ikon-ikon yang ada sudah dikenal oleh				

	pengguna				
2.2	Apakah nama menu yang ada, ditulis dengan logis dan dapat dipahami oleh pengguna				
2.3	Apakah pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada website tersebut				
<b>3. USER CONTROL AND FREEDOM</b>					
3.1	Apakah website memiliki fasilitas yang membebaskan pengguna memilih halaman				
3.2	Jika website memiliki tingkatan menu/halaman, apakah memungkinkan untuk kembali ke menu/halaman sebelumnya				
3.3	Ketika kembali ke menu sebelumnya, apakah pengguna dapat mengubah pilihan yang sudah dimasukan				
<b>4. CONSISTENCY AND STANDARDS</b>					
4.1	Apakah standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman				
4.2	Apakah semua ikon dan gambar sudah diberi judul/label				
<b>5. ERROR PREVENTION</b>					
5.1	Apakah terdapat pesan peringatan ketika terjadinya masalah				

5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem				
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan				
<b>6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL</b>					
6.1	Pengguna dapat menggunakan website Simpeg dengan mudah untuk kedua kalinya				
6.2	Tata letak menu mudah diingat				
<b>7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF US</b>					
7.1	Menu yang ditampilkan di website Simpeg memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien				
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap menu agar lebih mudah				
<b>8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN</b>					
8.1	Tampilan web membantu dalam menemukan dan mengakses fungsi-fungsi yang dibutuhkan dengan mudah				
8.2	Website menggunakan warna yang baik sehingga membuat teks dan ikon mudah terbaca dan terlihat				
<b>9. HELP USERS RECOGNIZE, DIAGNOSE AND RECOVER FROM</b>					

<b>ERRORS</b>				
9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data			
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan			
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah diperbuat.			
<b>10. HELP AND DOCUMENTATION</b>				
10.1	Apakah ada panduan yang dapat dilihat secara online			
10.2	Apakah ada menu bantuan/help di website simpeg			
<b>1. USABILITY</b>				
U1.1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website			
U1.2	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan			

#### **4.2.4 Studi Pustaka**

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Supriani et al, 2022).

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

### **4.3 Teknik Penarikan Sampel**

#### **4.3.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Rifiana & Agustina, 2018)

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna Website yang merupakan staf di LPP RRI Palembang, dimana populasi website tersebut 102 orang, yang terdiri dari PNS, PBPNS dan PPPK.

### 4.3.2 Sampel

Sampel merupakan wakil representatif yang telah terpilih dari populasi untuk dijadikan sumber atau responden. (Elyani et al, 2022).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* yang digunakan adalah sampel jenuh (sensus) yaitu teknik pengambilan sampel yang menggunakan semua populasi dalam penelitian. Jadi responden yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 102 orang yang berarti semua populasi akan penulis gunakan sebagai sampel dalam penelitian.

### 4.4 Variabel Penelitian

Suatu objek, atau sifat, atau atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi antara satu dengan lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. (Ulfa & Fathona, 2021).

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

**Tabel 4. 2 Variabel dan Indikator Dalam Penelitian**

Variabel	Kode	Indikator
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	Setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsinya dan ketika digunakan dapat berfungsi dengan baik
	H1.2	Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman
	H1.3	ikon-ikon dan skema desain pada tiap halaman sudah konsisten
<i>Match Between</i>	H2.1	Ikon-ikon yang ada sudah dikenal oleh pengguna

<b>Variabel</b>	<b>Kode</b>	<b>Indikator</b>
<i>System and the Real World</i>	H2.2	Nama menu yang ada, ditulis dengan logis dan dapat dipahami oleh pengguna
	H2.3	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada website tersebut
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	Website memiliki fasilitas yang membebaskan pengguna memilih halaman
	H3.2	Jika website memiliki tingkatan menu/halaman, apakah memungkinkan untuk kembali ke menu/halaman sebelumnya
	H3.3	Ketika kembali ke menu sebelumnya, apakah pengguna dapat mengubah pilihan yang sudah dimasukan
<i>Consistency and Standards</i>	H4.1	Standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman
	H4.2	semua ikon dan gambar sudah diberi judul/label
<i>Error Prevention</i>	H5.1	Terdapat pesan peringatan ketika terjadinya masalah
	H5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem
	H5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	Pengguna dapat menggunakan website Simpeg dengan mudah untuk kedua kalinya
	H6.2	Tata letak menu mudah diingat
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	Menu yang ditampilkan di website Simpeg memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien
	H7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap menu agar lebih mudah
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	Tampilan website di desain dengan tulisan, font dan warna yang baik
	H8.2	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 input data
	H9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan
	H9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang

Variabel	Kode	Indikator
		telah diperbuat
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	Apakah ada panduan yang dapat dilihat secara online
	H10.2	Apakah ada menu bantuan/help di website simpeg

#### 4.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner secara langsung. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini ialah pengguna website Simpeg RRI Palembang.

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

#### 4.6 Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti (Febtriko & Puspitasari, 2018)

Pengukuran hasil angket dilakukan menggunakan skala likert yang terbagi dalam skala 1 sampai 4 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing-masing skala pada tabel 4.3

**Tabel 4. 3 Pilihan Jawaban Skala Likert**

<b>Pertanyaan</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
<b>Nilai</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

(Hertanto, 2017)

Empat skala pilihan juga terkadang digunakan sebagai kuesioner skala likert yang menyuruh responden untuk memilih salah satu kutub pilihan karena pilihan "netral" tidak tersedia. Skala likert ada kalanya menghilangkan tengah-tengah kutub setuju dan juga tidak setuju, yaitu "netral". Dalam hal ini responden dipaksa untuk masuk ke kutub setuju atau tidak setuju. Pertanyaan demikian dimaksudkan agar responden berpendapat tidak bersikap netral atau tidak berpendapat.

#### **4.7 Uji Instrumen**

##### **4.7.1 Uji Validitas**

Validitas adalah keabsahan atau tingkat kecocokan alat ukur untuk pengukuran yang benar-benar cocok mengukur sesuatu yang sedang diukur. (Tria & Zulkaidah, 2019).

Dalam uji validitas akan dibandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan r.tabel. Apabila r.hitung lebih besar dari r.tabel maka dinyatakan valid. Dalam mencari r.tabel digunakan derajat 5% uji dua arah.

##### **4.7.2 Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah menyangkut ketepatan atau presisi suatu pengukuran atau alat pengukuran (Tria & Zulkaidah, 2019)

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 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas**

Interpretasi adalah kemampuan dalam menafsirkan dan memahami makna dalam suatu masalah (Agnafia, 2019)

Hasil interpretasi digunakan untuk mengukur sejauh mana kinerja pegawai dalam memahami dan menggunakan website simpeg.

#### **4.7.4 Uji Normalitas**

Uji normalitas diperlukan untuk menjawab pertanyaan apakah syarat sampel yang representative terpenuhi atau tidak sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi atau dapat mewakili populasi (Putri et al., 2022).

Uji normalitas ini biasa dilakukan sebelum analisa regresi dan korelasi yang bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan aplikasi SPSS, uji ini dilakukan dengan menggunakan metode Normal Probability Plot (NPP).

#### **4.7.5 Uji Linearitas**

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang dimana apakah bersifat linear atau tidak. Pengujian 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).

#### 4.7.6 Uji Regresi Linear Berganda

Suatu regresi merupakan metode yang digunakan untuk menentukan suatu hubungan sebab akibat antara variabel satu dengan yang lain (Basuki, 2017).

Analisis regresi linear berganda untuk mencari tau 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 User Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation*. Yang merupakan 10 variabel X dan Y, sehingga peneliti menggunakan regresi linear berganda. Karena dengan menggunakan regresi linear berganda dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas X dan Variabel terikat Y

Tabel:

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

Keterangan:

Y: Usability (variabel terikat)

a: nilai konstanta

b: Nilai koefisien regresi

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

#### **4.7.7 Uji Simultan (Uji F)**

Uji F adalah untuk menunjukkan apakah variabel independen yang dimasukan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Pengujian dilakukan dengan tingkat kesalahan 0,05.

#### **4.7.8 Uji Parsial (Uji T)**

Pada penelitian ini penulis melakukan uji parsial (Uji T) dengan tujuan untuk melihat apakah masing-masing variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain dan biasanya disimbolkan dengan variabel X.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Responden

Adapun hasil responden dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### 5.1.1 Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 102 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara offline yang dibagikan langsung kepada responden. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali dapat dilihat pada tabel 5.1.

**Tabel 5. 1 Deskripsi Kuesioner Responden**

Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	102
Kuesioner yang kembali	102
Kuesioner yang gugur / tidak valid	0
Kuesioner yang dapat digunakan / vallid	102

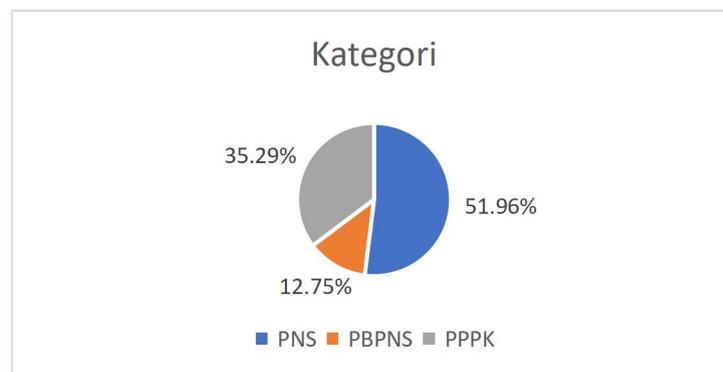
*(Sumber : Diolah Sendiri)*

Dari tabel 5.1. deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari jumlah kuesioner yang disebarakan dan kembali berjumlah sama yaitu 102, maka dalam penelitian ini kuesioner yang dapat diolah sebanyak 102 kuesioner.

### 5.1.2 Deskripsi Responden

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah seluruh pengguna Website Simpeg RRI Palembang yaitu karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin dan Kategori Jabatan.

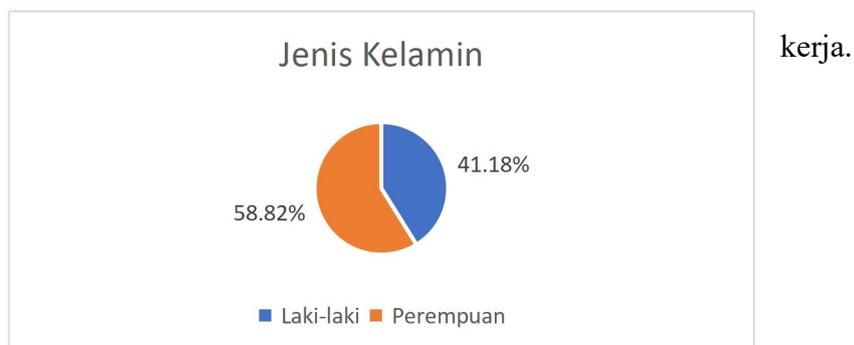
Berikut adalah gambaran distribusi karakteristik berdasarkan kategori jabatan dapat dilihat pada gambar 5.1 :



**Gambar 5. 1 Distribusi Responden Berdasarkan Kategori Jabatan  
Berdasarkan Kategori Jabatan**

Dari gambar 5.1. diatas menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara tiga jenis jabatan: PNS (Pegawai Negeri Sipil), PBPNS (Pegawai Bukan PNS), dan PPPK (Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja) dalam hal status kepegawaian dan interaksi dengan sistem SIMPEG. PNS memiliki status yang lebih permanen dengan akses ke informasi pribadi dalam Simpeg. PBPNS memiliki status pegawai kontrak yang terkait dengan masa kontrak mereka. PPPK, sebagai kategori baru, menggunakan

Simpeg untuk informasi terkait perjanjian kerja mereka, termasuk status dan masa



**Gambar 5. 2 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan gambar 5.2 diatas menjelaskan distribusi gender responden terhadap penggunaan website Simpeg bisa mengungkap perbedaan dalam pemahaman antara pria dan wanita. perbedaan jenis kelamin dapat mempengaruhi dalam tata letak, warna, atau gaya desain. Pria mungkin lebih suka tampilan sederhana, sementara wanita mungkin menginginkan visual yang lebih menarik.

### 5.1.3 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

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

Berikut adalah tabel distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.2 :

Tabel 5. 2 Distribusi Jawaban Responden

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
<b>1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS</b>					
1.1	Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsinya dan ketika digunakan dapat berfungsi dengan baik	1	1	56	44
		1,0%	1,0%	54,9%	43,1%
1.2	Apakah setiap halaman memiliki judul yang menjelaskan isi dari halaman tersebut	0	2	55	45
		0,0%	2,0%	53,9%	44,1%
1.3	Apakah ikon-ikon dan skema desain pada tiap halaman sudah konsisten	0	1	49	52
		0,0%	1,0%	48,0%	51,0%
<b>2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD</b>					
2.1	Apakah ikon-ikon yang ada sudah dikenal oleh pengguna	1	2	68	31
		1,0%	2,0%	66,7%	30,4%
2.2	Apakah nama menu yang ada, ditulis dengan logis dan dapat dipahami oleh pengguna	0	2	68	32
		0,0%	2,0%	66,7%	31,4%

2.3	Apakah pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada website tersebut	0	0	66	36
		0,0%	0,0%	64,7%	35,3%
<b>3. USER CONTROL AND FREEDOM</b>					
3.1	Apakah website memiliki fasilitas yang membebaskan pengguna memilih halaman	1	2	73	26
		1,0%	2,0%	71,6%	25,5%
3.2	Jika website memiliki tingkatan menu/halaman, apakah memungkinkan untuk kembali ke menu/halaman sebelumnya	1	1	56	44
		1,0%	1,0%	54,9%	43,1%
3.3	Ketika kembali ke menu sebelumnya, apakah pengguna dapat mengubah pilihan yang sudah dimasukan	0	3	59	40
		0,0%	2,9%	57,8%	39,2%
<b>4. CONSISTENCY AND STANDARDS</b>					
4.1	Apakah standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman	0	6	56	40
		0,0%	5,9%	54,9%	39,2%
4.2	Apakah semua ikon dan gambar sudah diberi judul/label	0	0	60	42
		0,0%	0,0%	58,8%	41,2%

<b>5. ERROR PREVENTION</b>					
5.1	Apakah terdapat pesan peringatan ketika terjadinya masalah	1	11	50	40
		1,0%	10,8%	49,0%	39,2%
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	0	8	50	44
		0,0%	7,8%	49,0%	43,1%
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan	0	6	56	40
		0,0%	5,9%	54,9%	39,2%
<b>6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL</b>					
6.1	Pengguna dapat menggunakan website Simpeg dengan mudah untuk kedua kalinya	1	1	62	38
		1,0%	1,0%	60,8%	37,3%
6.2	Tata letak menu mudah diingat	1	0	48	53
		1,0%	0,0%	47,1%	52,0%
<b>7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF US</b>					
7.1	Menu yang ditampilkan di website Simpeg memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	1	4	60	37
		1,0%	3,9%	58,8%	36,3%
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap menu agar lebih mudah	1	2	55	44
		1,0%	2,0%	53,9%	43,1%
<b>8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN</b>					

8.1	Tampilan web membantu dalam menemukan dan mengakses fungsi-fungsi yang dibutuhkan dengan mudah	1	2	64	35
		1,0%	2,0%	62,7%	34,3%
8.2	Website menggunakan warna yang baik sehingga membuat teks dan ikon mudah terbaca dan terlihat	1	1	57	43
		1,0%	1,0%	55,9%	42,2%
<b>9. HELP USERS RECOGNIZE, DIAGNOSE AND RECOVER FROM ERRORS</b>					
9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data	2	7	62	31
		2,0%	6,9%	60,8%	30,4%
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	2	3	67	30
		2,0%	2,9%	65,7%	29,4%
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah diperbuat.		5	63	34
			4,9%	61,8%	33,3%
<b>10. HELP AND DOCUMENTATION</b>					

10.1	Apakah ada panduan yang dapat dilihat secara online	0	8	63	31
		0,0%	7,8%	61,8%	30,4%
10.2	Apakah ada menu bantuan/help di website simpeg	1	2	61	38
		1,0%	2,0%	59,8%	37,3%
<b>11.USABILITY</b>					
U1.1	Pegguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website	0	3	55	44
		0,0%	2,9%	53,9%	43,1%
U1.2	Pegguna merasa website mudah untuk digunakan	0	2	58	42
		0,0%	2,0%	56,9%	41,2%

kan 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 pertanyaan “Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsinya dan ketika digunakan dapat berfungsi dengan baik” dengan jumlah 56 orang (54,9%)

*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 pertanyaan “Apakah ikon-ikon yang ada sudah dikenal oleh pengguna” dan “Apakah nama menu yang ada, ditulis dengan

logis dan dapat dipahami oleh pengguna” dengan jumlah 68 orang (66,7%).

*c. User Control and Freedom*

Pada variabel *User Control and Freedom* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Apakah website memiliki fasilitas yang membebaskan pengguna memilih halaman” dengan jumlah 73 orang (71,6%).

*d. Consistency and Standards*

Pada variabel *Consistency and Standards* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Apakah semua ikon dan gambar sudah diberi judul/label” dengan jumlah 60 orang (58,8%).

*e. Error Prevention*

Pada variabel *Error Prevention* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan” dengan jumlah 56 orang (54,9%).

*f. Recognition Rather Than Recall*

Pada variabel *Recognition Rather Than Recall* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Pengguna dapat menggunakan website Simpeg dengan mudah untuk kedua kalinya” dengan jumlah 62 orang (60,8%).

*g. Flexibility and Efficient Of Us*

Pada variabel *Flexibility and Efficient Of Us* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Menu yang ditampilkan di website Simpeg memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien” dengan jumlah 60 orang (58,8%).

*h. Aesthetic and Minimalist Design*

Pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Tampilan web membantu dalam menemukan dan mengakses fungsi-fungsi yang dibutuhkan dengan mudah” dengan jumlah 64 orang (62,7%).

*i. Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors*

Pada variabel *Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan” dengan jumlah 67 orang (65,7%).

*j. Help and Documentation*

Pada variabel *Help and Documentation* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Apakah ada panduan yang dapat dilihat secara online” dengan jumlah 63 orang (61,8%).

*k. Usability*

Pada variabel *Usability* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan S (setuju) terdapat pada indikator pertanyaan “Pengguna merasa website mudah untuk digunakan” dengan jumlah 58 orang (56,9%).

## 5.2 Pembahasan

Adapun pembahasan pada bab ini dapat dilihat sebagai berikut :

### 5.2.1 Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengukur, apakah pernyataan yang diajukan telah tepat/sah/valid mengukur konstruk tertentu. Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu item pernyataan. Pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dalam mengukur suatu gejala yang ada (Cahyati & Fitrianti, 2022).

Uji signifikansi dilakukan dengan cara degree of freedom (df)= n-2 yang berarti  $df = 102-2=100$  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 = 1,66 setelah itu dapat ditemukan hasil untuk r tabel dengan menggunakan rumus  $t_{0.05}/SQRT(df+t_{0.05}^2)$  sehingga darirumus tersebut didapatlah nilai r tabel = 0.16 dengan menggunakan nilai signifikasi sebesar 0,05. Jika r

DF	t_0.05	r_0.05
100	1,66	,16

hitung  $\geq 0.16$  maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung  $\leq 0,016$  berarti alat ukur dinyatakan tidak valid.

*(Sumber : Diolah Sendiri)*

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

Tabel 5. 3 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Tabel	R Hitung	Hasil	Status
<i>VisibilityOf SystemStatus</i>	VS1	0,16	0,837	rhitung >rtabel	Valid
	VS2	0,16	0,837	rhitung >rtabel	Valid
	VS3	0,16	0,778	rhitung >rtabel	Valid
<i>Match Between System AndThe Real World</i>	MB1	0,16	0,778	rhitung >rtabel	Valid
	MB2	0,16	0,785	rhitung >rtabel	Valid
	MB3	0,16	0,808	rhitung >rtabel	Valid
<i>User Control And Freedom</i>	UC1	0,16	0,863	rhitung >rtabel	Valid
	UC2	0,16	0,833	rhitung >rtabel	Valid
	UC3	0,16	0,805	rhitung >rtabel	Valid
<i>Consistenc And</i>	CS1	0,16	0,876	rhitung >rtabel	Valid

<b>Variabel</b>	<b>Kode Indikator</b>	<b>R Tabel</b>	<b>R Hitung</b>	<b>Hasil</b>	<b>Status</b>
<i>Standards</i>	CS2	0,16	0,821	rhitung >rtabel	Valid
<i>Error Prevention</i>	EP1	0,16	0,852	rhitung >rtabel	Valid
	EP2	0,16	0,814	rhitung >rtabel	Valid
	EP3	0,16	0,822	rhitung >rtabel	Valid
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	RR1	0,16	0,891	rhitung >rtabel	Valid
	RR2	0,16	0,893	rhitung >rtabel	Valid
<i>Flexibility And Efficient Of Use</i>	FE1	0,16	0,895	rhitung >rtabel	Valid
	FE2	0,16	0,891	rhitung >rtabel	Valid
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	AM1	0,16	0,899	rhitung >rtabel	Valid
	AM2	0,16	0,902	rhitung >rtabel	Valid
<i>Help Users</i>	HU1	0,16	0,867	rhitung	Valid

Variabel	Kode Indikator	R Tabel	R Hitung	Hasil	Status
<i>Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>				>rtabel	
	HU2	0,16	0,836	rhitung >rtabel	Valid
	HU3	0,16	0,741	rhitung >rtabel	Valid
<i>Help And Documentati on</i>	HD1	0,16	0,804	rhitung >rtabel	Valid
	HD2	0,16	0,796	rhitung >rtabel	Valid
<i>Usability</i>	U1	0,16	0,919	rhitung >rtabel	Valid
	U2	0,16	0,913	rhitung >rtabel	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.3. maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 27 pernyataan. Hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

### 5.2.2 Uji Reliabilitas

Suatu alat pengukur dikatakan reliable (andal) adalah bila alat pengukur tersebut mampu memberikan pengukuran sesuai dengan apa

yang telah diukur nya dan sejauh mana alat pengukur tersebut sama dengan dirinya sendiri (*consistency*) (Kristian, 2019).

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan software SPSS versi 2.1 dengan uji keterandalan *Cronbach Alfa*. Penulis melakukan uji reliabilitas dengan menghitung *Cronbach Alpha* dari masing-masing item pernyataan dalam suatu variabel. Suatu instrumen (pernyataan) dikatakan reliabel jika memiliki nilai cronbach alpha  $> 0,06$  dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut.

**Tabel 5. 4 Nilai Kriteria Reliability**

<b>Interval Koefisien Penelitian</b>	<b>Keterangan</b>
0,00 – 0,200	Kurang Reliabel
0,200 – 0,400	Agak Reliabel
0,400 – 0,600	Cukup Reliabel
0,600 – 0,800	Reliabel
0,800 – 1,00	Sangat Reliabel

(A Cahyati, 2022)

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

**Tabel 5. 5 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Variabel</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>		<b>Keterangan</b>
	<b>Standar</b>	<b>Hasil</b>	
<i>Visibility Of System Status</i>	0,60	0.752	<i>Reliabel</i>
<i>Match Between System and The Real World</i>	0,60	0,696	<i>Reliabel</i>

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>User Control and Freedom</i>	0,60	0,779	<i>Reliabel</i>
<i>Consistency and Standard</i>	0,60	0,609	<i>Reliabel</i>
<i>Error Prevention</i>	0,60	0,771	<i>Reliabel</i>
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	0,60	0,744	<i>Reliabel</i>
<i>Flexibility and Efficiency Of Use</i>	0,60	0,747	<i>Reliabel</i>
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	0,60	0,766	<i>Reliabel</i>
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	0,60	0,750	<i>Reliabel</i>
<i>Help and Documentation</i>	0,60	0,438	<i>Cukup Reliabel</i>
<i>Usability</i>	0,60	0,808	<i>Sangat Reliabel</i>

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.5 diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha Visibility of System Status* adalah  $0,752 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha Match Between System and the Real World* adalah  $0,696 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha User Control and Freedom* adalah  $0,779 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha Consistency and Standards* adalah  $0,609 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha Error Prevention* adalah  $0,771 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha Recognition Rather Than Recall* adalah  $0,744 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha Flexibility and Efficient of Use* adalah  $0,747 >$

0,60. Nilai *Cronbach's Alpha Aesthetic and Minimalist Design* adalah 0,766 > 0,60. Nilai *Cronbach's Alpha Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors* adalah 0,750 > 0,60. Nilai *Cronbach's Alpha Help and Documentation* adalah 0,438 < 0,60. Nilai *Cronbach's Alpha Usability* adalah 0,808 > 0,60.

### 5.2.3 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas

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

Interpretasi hasil menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel 5.6 sebagai berikut.

**Tabel 5. 6 Skala Nilai Interpretasi**

<b>Interpretasi</b>	<b>Keterangan</b>
0% - 20%	Sangat Lemah
20% - 40%	Lemah
40% - 60%	Cukup
60% - 80%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

(Sumber : Putri dan Swaditya, 2018)

**Tabel 5. 7 Hasil Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner**

No	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
<b>1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS</b>			
1.1	Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsinya dan ketika digunakan dapat berfungsi dengan baik	85%	Sangat Kuat
1.2	Apakah setiap halaman memiliki judul yang menjelaskan isi dari halaman tersebut	86%	Sangat Kuat
1.3	Apakah ikon-ikon dan skema desain pada tiap halaman sudah konsisten	88%	Sangat Kuat
<b>2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD</b>			
2.1	Apakah ikon-ikon yang ada sudah dikenal oleh pengguna	82%	Sangat Kuat
2.2	Apakah nama menu yang ada, ditulis dengan logis dan dapat dipahami oleh pengguna	82%	Sangat Kuat
2.3	Apakah pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada website tersebut	84%	Sangat Kuat
<b>3. USER CONTROL AND FREEDOM</b>			
3.1	Apakah website memiliki fasilitas	80%	Sangat Kuat

	yang membebaskan pengguna memilih halaman		
3.2	Jika website memiliki tingkatan menu/halaman, apakah memungkinkan untuk kembali ke menu/halaman sebelumnya	85%	Sangat Kuat
3.3	Ketika kembali ke menu sebelumnya, apakah pengguna dapat mengubah pilihan yang sudah dimasukkan	84%	Sangat Kuat
<b>4. CONSISTENCY AND STANDARDS</b>			
4.1	Apakah standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman	83%	Sangat Kuat
4.2	Apakah semua ikon dan gambar sudah diberi judul/label	85%	Sangat Kuat
<b>5. ERROR PREVENTION</b>			
5.1	Apakah terdapat pesan peringatan ketika terjadinya masalah	82%	Sangat Kuat
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	84%	Sangat Kuat
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan	83%	Sangat Kuat

<b>6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL</b>			
6.1	Pengguna dapat menggunakan website Simpeg dengan mudah untuk kedua kalinya	84%	Sangat Kuat
6.2	Tata letak menu mudah diingat	88%	Sangat Kuat
<b>7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF US</b>			
7.1	Menu yang ditampilkan di website Simpeg memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	83%	Sangat Kuat
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap menu agar lebih mudah	85%	Sangat Kuat
<b>8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN</b>			
8.1	Tampilan web membantu dalam menemukan dan mengakses fungsi-fungsi yang dibutuhkan dengan mudah	83%	Sangat Kuat
8.2	Website menggunakan warna yang baik sehingga membuat teks dan ikon mudah terbaca dan terlihat	85%	Sangat Kuat
<b>9. HELP USERS RECOGNIZE, DIAGNOSE AND RECOVER FROM ERRORS</b>			
9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada	80%	Sangat Kuat

	input data		
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	81%	Sangat Kuat
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah diperbuat.	82%	Sangat Kuat
<b>10. HELP AND DOCUMENTATION</b>			
10.1	Apakah ada panduan yang dapat dilihat secara online	81%	Sangat Kuat
10.2	Apakah ada menu bantuan/help di website simpeg	83%	Sangat Kuat
<b>1. USABILITY</b>			
U1.1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website	85%	Sangat Kuat
U1.2	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan	85%	Sangat Kuat

bel 5.7 diatas maka hasil interpretasi kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa pada variable Visibility of System Status yang berarti sistem harus mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi dan Recognition Rather Than Recall yang berarti sistem dapat dikenal dan diingat oleh pengguna mendapatkan nilai tertinggi pada tabel berjumlah 88% (sangat

kuat) sedangkan pada variabel User Control and Freedom yang berarti user diberikan kebebasan saat mengakses sistem dan Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors yang berarti pesan error dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada user mendapatkan nilai terendah sebesar 80% (kuat). Nilai interpretasi pada tabel 5.7 dapat dilihat juga dalam bentuk grafik seperti gambar dibawah ini.

## 5.2.

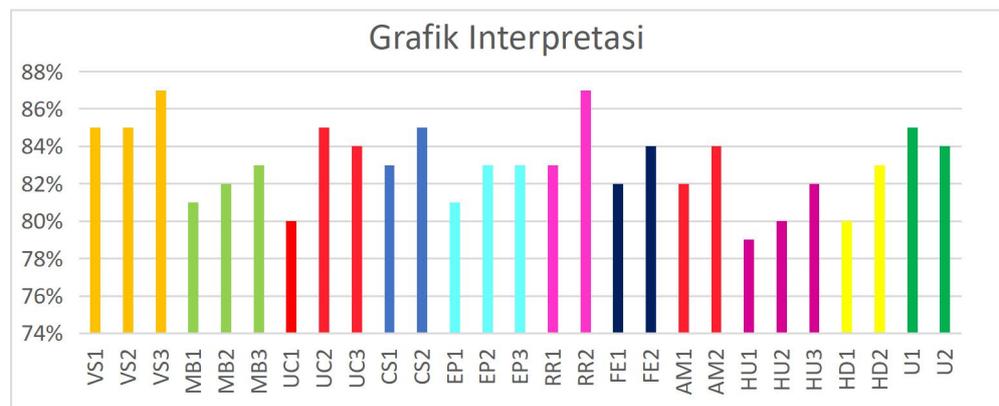
4

Uji

Nor

mal

itas

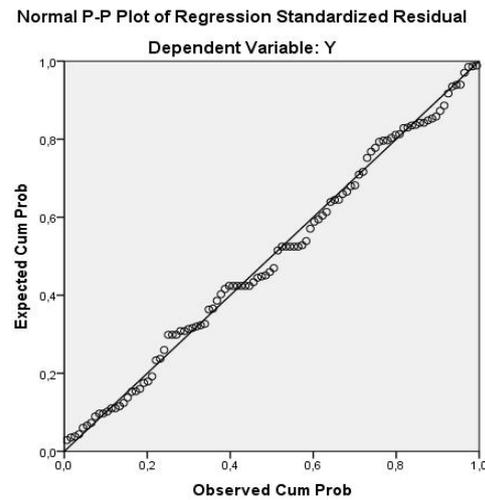


**Gambar 5. 3 Grafik Nilai Interpretasi**

Uji normalitas dibuat untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Secara umum, model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan program SPSS, uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Normal Probability Plot* (NPP) (Cahyati, 2022).

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

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



**Gambar 5. 4 Grafik Normal Probability (NPP)**  
dinyatakan tidak normal.

**Tabel 5. 8 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,67947063
	Absolute	,051
Most Extreme Differences	Positive	,049
	Negative	-,051
Kolmogorov-Smirnov Z		,513
Asymp. Sig. (2-tailed)		,955
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil pengujian normalitas Kolmogorov–Smirnov maka diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,955 dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

### 5.2.5 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data yaitu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak (Hartati et al, 2019).

Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika signifikansi (dilihat dari kolom *deviation for linearity*) lebih dari 0,05. Bisa dilihat dari tabel 5.9 berikut.

**Tabel 5. 9 Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	52,460	28	1,874	2,959	.000
		Linearity	35,470	1	35,470	56,026	.000
		Deviation from Linearity	16,990	27	,629	,994	,488
	Within Groups		46,217	73	,633		
	Total		98,676	101			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X yang menyatakan bahwa Y\*X pada kolom *deviation for linearity* sebesar 0,488 signifikansinya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat

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

### 5.2.6 Regresi Linear Berganda

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

### 5.2.7 Uji Simultan (Uji F)

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

Ho : Variabel bebas tidak berpengaruh 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 <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	52,047	10	5,205	10,157	,000 <sup>b</sup>
	Residual	46,630	91	,512		
	Total	98,676	101			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X10, X4, X5, X6, X2, X8, X7, X9, X1, X3
--

Berdasarkan tabel 5.10 hasil uji F simultan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10 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 :

$H_0$  : Variabel bebas (X) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).

$H_a$  : Variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat

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

**Tabel 5. 11 Hasil Uji Parsial**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	,682	,782		,871	,386
X1	,162	,082	,218	1,989	,050
X2	,079	,076	,096	1,041	,301

X3	-,061	,083	-,084	-,738	,462
X4	-,008	,096	-,008	-,084	,933
X5	-,172	,060	-,274	-2,853	,005
X6	,439	,106	,440	4,157	,000
X7	-,064	,096	-,068	-,661	,510
X8	,038	,105	,039	,359	,720
X9	,205	,068	,305	3,007	,003
X10	,185	,100	,171	1,852	,067
a. Dependent Variable: Y					

Berdasarkan tabel 5. 11 hasil dan kesimpulan Uji T diketahui :

a) Variabel X1

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.050 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya variabel X1 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

b) Variabel X2

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.301 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya variabel X2 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

c) Variabel X3

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.462 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya variabel X3 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

d) Variabel X4

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.933 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya variabel X4 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

## e) Variabel X5

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.005 < 0.05$  maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya variabel X5 berpengaruh secara parsial terhadap Y.

## f) Variabel X6

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.000 < 0.05$  maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya variabel X6 berpengaruh secara parsial terhadap Y.

## g) Variabel X7

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.510 > 0.05$  maka Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya variabel X7 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

## h) Variabel X8

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.720 > 0.05$  maka Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya variabel X8 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

## i) Variabel X9

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.003 < 0.05$  maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya variabel X9 berpengaruh secara parsial terhadap Y.

## j) Variabel X10

Diperoleh nilai Sig. sebesar  $0.067 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya variabel X10 tidak berpengaruh secara parsial terhadap Y.

Berikut adalah hasil dari analisis regresi linear berganda setelah dilakukan pengujian dapat dilihat pada tabel 5. 12 berikut :

**Tabel 5. 12 Ringkasan Hasil Uji Regresi Linear Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	,682	,782		,871	,386
X1	,162	,082	,218	1,989	,050
X2	,079	,076	,096	1,041	,301
X3	-,061	,083	-,084	-,738	,462
X4	-,008	,096	-,008	-,084	,933
X5	-,172	,060	-,274	-2,853	,005
X6	,439	,106	,440	4,157	,000
X7	-,064	,096	-,068	-,661	,510
X8	,038	,105	,039	,359	,720
X9	,205	,068	,305	3,007	,003
X10	,185	,100	,171	1,852	,067

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis Regresi linear berganda diperoleh persamaan :

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

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas

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

$$Y = -0,682 + (0,162) X_1 + (-0,079) X_2 + (-0,061) X_3 + (-0,008) X_4 + (-0,172) X_5 + (0,439) X_6 + (-0,064) X_7 + (0,038) X_8 + (0,205) X_9 + (0,185) X_{10}$$

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

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

Dari persamaan regresi diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Konstanta (a) sebesar -0,682 artinya bernilai negatif terhadap variabel independent (bebas) adalah nol. Dalam penelitian, jika pengaruh variabel  $X_1$  (*Visibility Of System Status*),  $X_2$  (*Match Between System and The Real World*),  $X_3$  (*User Control and Freedom*),  $X_4$  (*Consistency and Standard*),  $X_5$  (*Error Prevention*),  $X_6$  (*Recognition Rather Than Retail*),  $X_7$  (*Flexibility and Efficiency Of Use*),  $X_8$  (*Aesthetic and Minimalist Design*),  $X_9$  (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan  $X_{10}$  (*Help and Documentation*) adalah konstan = 0, maka nilai konstanta untuk *usability* aplikasi bernilai -0,682.

- b. Nilai koefisien regresi variabel *Visibility Of System Status* ( $b_1$ ) = 0,162 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Visibility Of System Status* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- c. Nilai koefisien regresi variabel *Match Between System and The Real World* ( $b_2$ ) sebesar -0,079 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Match Between System and The Real World* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- d. Nilai koefisien regresi variabel *User Control and Freedom* ( $b_3$ ) sebesar 0,061 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *User Control and Freedom* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- e. Nilai koefisien regresi variabel *Consistency and Standard* ( $b_4$ ) sebesar -0,008 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- f. Nilai koefisien regresi variabel *Error Prevention* ( $b_5$ ) sebesar -0,172 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- g. Nilai koefisien regresi variabel *Recognition Rather Than Retail* ( $b_6$ ) sebesar 0,439 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* ( $b_7$ ) sebesar -0,064 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Flexibility and Efficiency Of Use* semakin baik, maka *usability* akan

menurun.

- i. Nilai koefisien regresi variabel *Aesthetic and Minimalist Design* ( $b_8$ ) sebesar 0,038 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Aesthetic and Minimalist Design* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
  
- j. Nilai koefisien regresi variabel *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* ( $b_9$ ) sebesar 0,205 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
  
- k. Nilai koefisien regresi variabel *Help and Documentation* ( $b_{10}$ ) sebesar 0,185 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help and Documentation* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis website Simpeg maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Dalam analisis distribusi jawaban responden terhadap kuesioner metode Heuristic Usability, mayoritas responden menyatakan sangat setuju dengan kemudahan pengoperasian website Simpeg. Namun, terdapat 62 orang (60,8%) yang menunjukkan persetujuan terhadap adanya pemberitahuan kesalahan pada penginputan data.
2. Hasil uji regresi linear berganda (uji T) mengindikasikan bahwa tiga variabel, yaitu Error Prevention nilai 0.005, Recognition Rather Than Recall nilai 0.000 dan Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors nilai 0.003, memiliki pengaruh individual (parsial) yang signifikan terhadap tingkat usability.
3. Hasil pengukuran tingkat rekomendasi evaluasi desain antarmuka efektif dalam mengatasi masalah keprihatinan pengguna yang lebih senior pada website Simpeg dapat dijadikan tolak ukur untuk pengembangan dan pembaruan website tersebut dengan pendekatan heuristic usability.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi pihak LPP RRI Palembang sebagai berikut:

1. Dengan menginput di website SIMPEG RRI Palembang, diharapkan agar feedback dapat diberikan, sementara menu LCK perlu diperbaiki dalam pembuatannya. Penting untuk meningkatkan kualitas dan detail menu guna meningkatkan layanan serta mempermudah penggunaan secara keseluruhan.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kualitas yang lainnya sebagai bahan perbandingan serta perbaikan untuk mengembangkan website Simpeg LPP RRI Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnafia, D. N. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran biologi. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 6(1), 45-53.
- Agus Tri. 2017. *Analisis Regresi dalam Penelitian Ekonomi dan Bisnis*.
- Andi Julia, Linda. 2018. *Analisis kejadian stunting pada balita di desa pasirdoton kecamatan cidahu kabupaten sukabumi provinsi jawa barat tahun 2017-2018*. Jurnal Akademi Keperawatan Husada Karya Jaya.
- Erlindah, Zulkaidah. 2019. *Analisis Pengaruh Kualitas Website Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0*. PhD Thesis. STMIK Palcomtech.
- Febtriko Puspitasari. 2018. *Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot*. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*.
- Gandi Robet. 2022. *Analisa Perancangan Sistem Informasi Anggota Kelompok Tani Di Desa Nguntoronadi Berbasis Website*. In: *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*.
- Hertanto. 2017. *Perbedaan skala likert lima skala dengan modifikasi skala likert empat skala*. *Metodologi Penelitian*.
- Igga Diah, I. Putu Agung, I. Made Suwija. 2020. *Analisis usability Aplikasi Ibadung Menggunakan heuristic evaluation method*. *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*.

- Meidyan Permata, Anggi, Fadillah. 2022. *Analisis Desain Antar Muka Aplikasi Mdp Baca Meter Di Pdam Tirta Musi Palembang Dengan Metode Heuristic Usability*. ESCAF.
- Mira, Rasimin, Siti. 2022. *Identifikasi Perilaku Agresif Non Verbal pada Siswa SMA Negeri 8 Kota Jambi*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Nilda Miftahul, Herianto. 2021. *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Rafika. 2021. *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan*. Al-Fathonah.
- Rizky Iskandar. 2021. *Penggunaan User Interface (UI) Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan*. In: SANDI: Seminar Nasional Desain.
- Sarah. 2019. *Pemanfaatan teknologi informasi (smartphone) terhadap kemampuan analisis mahasiswa dalam konsep dasar IPA*. Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS).
- Tersiana. 2018. *Metode penelitian*. Anak Hebat Indonesia..
- Thrisnandha, I. Made Adrwi, Ketut. 2019. *Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Usman, Joy Nashar Utama, Aditya. 2022. *Analisis Kepuasan Aplikasi Anjungan Pasien AWS Berbasis Website Menggunakan Metode WEBQUAL 4.0*. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer).

- Vidya. 2019. *Analisis Kompetensi Pedagogik Dosen Pengampu Mata Kuliah Dalam Implementasi Computer Assisted Instruction (CAI)*. Education Journal: Journal Educational Research and Development.
- Yuli, et al. 2022. *Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.