

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

SKRIPSI

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE WEBSITE* PEREMAJAAN SAWIT
RAKYAT (PSR) DENGAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan Oleh:

- 1. ELSA NOVELIA / 021170037**
- 2. NURUL AMALIA KARTIKA / 021170013**

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

PALEMBANG

2021

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

SKRIPSI

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE WEBSITE* PEREMAJAAN SAWIT
RAKYAT (PSR) DENGAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan Oleh:

- 1. ELSA NOVELIA / 021170037**
- 2. NURUL AMALIA KARTIKA / 021170013**

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

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : 1. ELSA NOVELIA / 021170037
2. NURUL AMALIA KARTIKA / 021170013

PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE*
WEBSITE PEREMAJAAN SAWIT RAKYAT
(PSR) DENGAN METODE HEURISTIC
EVALUATION

Tanggal : 04 Agustus 2021

Mengetahui,

Pembimbing,

Ketua,

Eka Hartati , S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 0226119002

NIP : 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : 1. ELSA NOVELIA / 021170037
2. NURUL AMALIA KARTIKA / 021170013

PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE*
WEBSITE PEREMAJAAN SAWIT RAKYAT
(PSR) DENGAN METODE HEURISTIC
EVALUATION

Tanggal : 04 Agustus 2021

Penguji 1

Adelin, S.T., M.Kom

NIDN : 0211127901

Tanggal : 04 Agustus 2021

Penguji 2

Meidyan PP, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0204058604

Menyetujui,

Ketua

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

NIP : 09.PCT.13

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ♥ *Ketika aku menutup mata, aku mengingat masa lalu. Ketika aku membuka mata, aku memimpikan masa depan. Dengan begitu aku selalu bersyukur dan berkembang. (Elsa Novelia)*
- ♥ *Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan. Tanpa pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan. (Nurul Amalia)*

Kupersembahkan Kepada :

- ♥ *Kedua orang tua (Ayah dan Ibu)*
- ♥ *Keluarga serta saudara-saudara terkasih*
- ♥ *Dosen Pembimbing Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.*
- ♥ *Ketua Program Studi SI Sistem Informasi Andri Saputra, S.Kom., M.Kom*
- ♥ *Para Dosen dan Staff STMIK PalComTech*
- ♥ *Teman-teman seperjuangan PalComTech '20*
- ♥ *Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penelitian ini diberi judul “Analisis *Desain User Interface Website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode *Heuristic Evaluation*” laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar Sarjana Komputer.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan, motivasi dan petunjuk yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan Laporan Skripsi, terutama kepada Ketua STMIK PalComTech yaitu Benedictus Effendi S.T., M.T., kepada KaProdi S1 Sistem Informasi yaitu Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Skripsi yaitu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom., serta Dosen dan Staff Palcomtech, kepada Pembimbing skripsi di Dinas Perkebunan Provinsi SumSel, kepada kedua orang tua tercinta, dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Segala kebaikan dan jasa dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, semoga diberikan balasan dan kemurahan dari Tuhan Yang Maha Esa dan selalu dalam lindungan-Nya. Penulis mengakui bahwa dalam penulisan Laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri. Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Palembang, 04 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1..Latar Belakang.....	1
1.2..Rumusan Masalah.....	3
1.3..Batasan Masalah.....	4
1.4..Tujuan Penelitian.....	5
1.5..Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.5.2. Manfaat Bagi Akademik.....	6
1.5.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian.....	6
1.6..Sistematika Penulisan.....	6

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1. Profil Instansi.....	8
2.1.1. Sejarah Instansi.....	8
2.1.2. Visi dan Misi Dinas Perkebunan Sumatera Selatan.....	9
2.1.2.1. Visi.....	9

2.1.2.2. Misi.....	9
2.1.3. Struktur Organisasi.....	10
2.1.4. Tugas dan Wewenang.....	11
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	
3.1. Teori Pendukung.....	14
3.1.1. <i>Website</i>	14
3.1.2. <i>User Interface</i>	14
3.1.3. <i>Usability</i>	15
3.1.4. <i>Heuristic Evaluation</i>	16
3.2. Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
3.3. Alur Penelitian.....	23
3.4. Kerangka Pemikiran.....	24
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
4.1.1. Lokasi.....	27
4.1.2. <i>Website</i> Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).....	27
4.1.3. Waktu Penelitian.....	33
4.2. Teknik Pengumpulan Data.....	33
4.2.1. Wawancara.....	33
4.2.2. Kuesioner.....	34
4.2.3. Observasi.....	37
4.2.4. Studi Pustaka.....	37
4.3. Teknik Penarikan Sampel.....	38

4.3.1. Populasi.....	38
4.3.2. Sampel.....	38
4.4. Variabel Penelitian.....	42
4.5. Instrumen Penelitian.....	44
4.6. Skala <i>Likert</i>	44
4.7. Uji Instrumen.....	45
4.7.1. Uji Validitas.....	45
4.7.2. Uji Reliabilitas.....	46
4.7.3. Uji Normalitas.....	46
4.7.4. Uji Linearitas.....	47
4.7.5. Regresi Linear Berganda.....	47
4.7.6. Uji Simultan (Uji F).....	48
4.7.7. Uji Parsial (Uji T).....	49

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden.....	50
5.1.1. Responden.....	50
5.1.2. Deskripsi Responden.....	51
5.1.3. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	55
5.2. Pembahasan.....	60
5.2.1. Uji Validitas.....	60
5.2.2. Uji Reliabilitas.....	63
5.2.3. Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas.....	65
5.2.4. Uji Normalitas.....	69

5.2.5. Uji Linearitas.....	70
5.2.6. Regresi Linear Berganda.....	71
5.2.7. Uji Simultan (Uji F).....	72
5.2.8. Uji Parsial (Uji T).....	73

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan.....	76
6.2. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA.....xvi

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tampilan Awal <i>Website</i> Peremajaan Sawit Rakyat.....	2
Gambar 2.1. Struktur Organisasi Dinas Perkebunan Sumatera Selatan.....	10
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	23
Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 4.1. Tampilan <i>Login</i>	27
Gambar 4.2. Halaman Utama.....	28
Gambar 4.3. Halaman Akun Instansi.....	29
Gambar 4.4. Halaman Pengajuan.....	29
Gambar 4.5. Halaman Pengajuan Berdasarkan Status.....	30
Gambar 4.6. Halaman Dokumen Pengajuan.....	31
Gambar 4.7. Halaman Data Pekebun.....	31
Gambar 4.8. Halaman <i>Monev</i> Administrasi.....	32
Gambar 5.1. Distribusi Responden Berdasarkan Asal Instansi.....	52
Gambar 5.2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	53
Gambar 5.3. Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	54
Gambar 5.4. Distribusi Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	55
Gambar 5.5. Hasil perhitungan t tabel dan r hitung.....	61
Gambar 5.6. Grafik Interpretasi Hasil Pernyataan Kuesioner.....	68
Gambar 5.7. Grafik <i>Normal Probability Plot</i> (NPP)	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	16
Tabel 3.2. Skala Nilai <i>Severity Rating</i>	18
Tabel 3.3. Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 4.1. Waktu Penelitian.....	33
Tabel 4.2. Kuesioner.....	34
Tabel 4.3. Hasil Perhitungan Sampel Menurut Strata.....	41
Tabel 4.4. Variabel dan Indikator dalam Penelitian.....	42
Tabel 4.5. Pilihan Jawaban Skala <i>Likert</i>	45
Tabel 5.1. Deskripsi Kuesioner Responden.....	50
Tabel 5.2. Proporsi Responden.....	51
Tabel 5.3. Distribusi Jawaban Responden.....	56
Tabel 5.4. Rangkuman Uji Validitas.....	62
Tabel 5.5. Nilai Koefisien <i>Reliability</i>	64
Tabel 5.6. Hasil Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 5.7. Skala Nilai Interpretasi.....	65
Tabel 5.8. Interpretasi Hasil Kuesioner.....	66
Tabel 5.9. Hasil Uji Normalitas.....	70
Tabel 5.10. Hasil Uji Linearitas $Y*X$	71
Tabel 5.11. Hasil Uji Simultan (Uji F)	72
Tabel 5.12. Hasil Uji Parsial (Uji T)	73

DAFTAR LAMPIRAN

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

ABSTRACT

ELSA NOVELIA, NURUL AMALIA KARTIKA. *User Interface Design Analysis Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Using the Heuristic Evaluation Method.*

Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) application is an application to help smallholders renew their oil palm plantations with more sustainable and good quality palm oil, and reduce the risk of illegal land clearing. Currently, the Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) website itself has not analyzed the user interface design of the website itself. The purpose of this analysis is to measure the user interface which will later be used as a development recommendation for Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) website. The author uses the Heuristic Evaluation method from Jacob Nielsen which contains 10 variables, namely: Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation. The analysis technique uses multiple linear regression. Collecting data by distributing questionnaires. The assessment uses a Likert scale and data processing uses the SPSS version 26 application. The results of normality and linearity testing on the Heuristic Evaluation model are normal and linear. The results of multiple linear regression tests on the Heuristic Evaluation model have a simultaneous influence between independent variables consisting of Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation together (simultaneously) on Usability. From this analysis, the author hoped that it can be a reference or benchmark for website developers and managers to improve the quality of Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) website.

Keywords: user interface, website, Heuristic Evaluation

ABSTRAK

ELSA NOVELIA, NURUL AMALIA KARTIKA. Analisis Desain *User Interface Website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode *Heuristic Evaluation*.

Aplikasi Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) berbasis *web* merupakan aplikasi untuk membantu pekebun rakyat memperbaharui perkebunan kelapa sawit dengan kelapa sawit yang lebih berkelanjutan dan berkualitas, serta mengurangi resiko pembukaan lahan ilegal. Saat ini *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) sendiri belum ada yang melakukan analisis desain *user interface* terhadap *website* itu sendiri. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengukur *user interface* yang nantinya akan dijadikan rekomendasi pengembangan pada *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Penulis menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dari Jacob Nielsen yang terdapat 10 variabel yaitu : *Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation*. Teknik analisis menggunakan regresi linear berganda. Pengumpulan data dengan cara menyebar kuesioner. Penilaian menggunakan skala likert dan pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Hasil pengujian normalitas dan linearitas pada model *Heuristic Evaluation* menyatakan normal dan linear. Hasil uji regresi linear berganda pada model *Heuristic Evaluation* ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari *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* secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*. Dari analisis ini diharapkan bisa menjadi referensi atau tolak ukur bagi pihak pengembang dan pengelola *website* untuk meningkatkan kualitas *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).

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

BAB 1

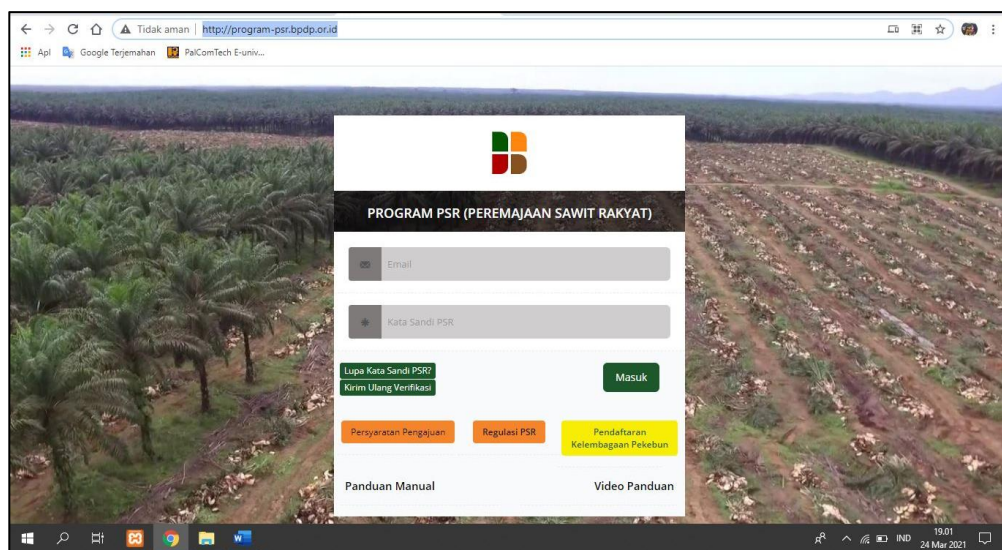
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecanggihan teknologi informasi merupakan saling ketergantungan teknologi informasi dan manajemen perusahaan atau organisasi yang mampu menghasilkan bermacam-macam sistem teknologi informasi, yang dirancang dan dibangun untuk membantu pekerjaan manusia dalam menghasilkan informasi yang akurat dan berkualitas. Perusahaan atau organisasi yang telah memiliki teknologi informasi yang didukung dengan aplikasi pendukung teknologi yang mampu, akan dapat memberikan dampak yang baik dan positif bagi kemajuan perusahaan dengan menghasilkan informasi yang tepat waktu, akurat, berkualitas dan dapat dipercaya. Karena teknologi informasi akan sangat baik apabila dipergunakan secara maksimal di bidang pemasaran, keuangan, manajemen, perbankan, administrasi umum, ekonomi, bisnis, akuntansi, akuntansi manajemen dan bidang audit. Seluruh bidang tersebut akan meningkat produktivitasnya dengan memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam tata kelola manajemennya. (Ramen A. Purba, dkk., 2020:13).

Salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi informasi adalah Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan unsur Pelaksana Otonomi Daerah Pemerintah Provinsi yang mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintah daerah / kewenangan provinsi, dibidang

produksi perkebunan, perlindungan perkebunan, usaha tani perkebunan, dan sarana usaha perkebunan serta tugas pembantuan. Hal ini terbukti adanya *website* dengan alamat <http://program-psr.bdpd.or.id/> untuk membantu pekebun rakyat memperbaharui perkebunan kelapa sawitnya dengan kelapa sawit yang lebih berkelanjutan dan berkualitas, serta mengurangi resiko pembukaan lahan ilegal.



Gambar 1. Tampilan Awal *Website* Peremajaan Sawit Rakyat

Dengan memanfaatkan *website* Peremajaan Sawit Rakyat ini, karyawan di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan dapat lebih menghemat waktu dalam proses verifikasi laporannya, agar pemrosesan data lebih cepat dan juga tidak perlu menyerahkan dokumen dalam bentuk fisik. Mengingat *website* Peremajaan Sawit Rakyat ini baru diimplementasikan pada tahun 2018 dan belum pernah dilakukan pengukuran maka berdasarkan hasil wawancara terdapat masalah yang ditemukan yaitu tidak adanya pemberitahuan kepada pengguna ketika *website* sedang dalam keadaan *upgrade* yang mengakibatkan gagal dalam pengunggahan laporan, maka

perlu dilakukan penelitian tentang *user interface* kenyamanan dan kemudahan terhadap penggunaan *website* Peremajaan Sawit Rakyat. Dalam memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna menjadikan salah satu faktor keberhasilan bagi *website* Peremajaan Sawit Rakyat. *User interface* yang baik akan memperlancar karyawan di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan dalam pembuatan laporan.

Untuk menganalisis desain *user interface* tersebut peneliti menggunakan salah satu metode analisis yaitu *Heuristic Evaluation* dikarenakan peneliti mengetahui secara tidak langsung kelemahan dan kekurangan dari sistem ataupun aplikasi yang diteliti. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah SPSS dengan versi 26. Populasi yang dilibatkan adalah seluruh pengguna *website* Peremajaan Sawit Rakyat terdiri dari Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Kabupaten Banyuasin, Kabupaten Ogan Komering Ulu, dan Kabupaten Muratara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan atas kekurangan atau kelemahan *website* Peremajaan Sawit Rakyat. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Desain User Interface Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode *Heuristic Evaluation*”**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana menganalisis

desain *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi :

- a. Objek penelitian adalah *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan.
- b. Metode *Heuristic Evaluation* menggunakan 10 variabel yaitu *Visibility of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers from Errors* dan *Help and Documentation*.
- c. Skala pengukuran kuesioner menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
- d. Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah seluruh pengguna *website* Peremajaan Sawit Rakyat, dimana populasi *website* tersebut berjumlah 119 orang yang terdiri dari pegawai Dinas Perkebunan, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ilir, pegawai Kabupaten Banyuasin, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ulu, pegawai Kabupaten Muratara. Setelah dilakukan perhitungan maka jumlah sampel sebanyak 92 orang, terdiri dari pegawai Dinas Perkebunan sebanyak 6 orang, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ilir sebanyak 40 orang, pegawai Kabupaten

Banyuasin sebanyak 37 orang, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ulu sebanyak 5 orang, dan pegawai Kabupaten Muratara sebanyak 4 orang.

- e. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Disproportionate Stratified Random Sampling* dengan perhitungan sampel rata-rata dengan presisi yang digunakan 5%.
- f. Metode analisis data menggunakan metode uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas), uji hipotesis (simultan dan parsial).
- g. Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini adalah SPSS dengan versi 26.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai analisis *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan antara lain :

- a. Untuk menganalisis *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.
- b. Memberikan rekomendasi perbaikan atas kekurangan dan kelemahan *website* Peremajaan Sawit Rakyat untuk tetap menggunakan *website* berdasarkan keunggulannya.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penulisan skripsi ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengukuran dan analisis *user*

interface website Peremajaan Sawit Rakyat berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.

1.5.2. Manfaat Bagi Akademik

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

1.5.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, karyawan di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan *website* sehingga hasil dari analisis dapat dijadikan tolak ukur untuk mengembangkan dan memperbaharui *website*.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, 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 perusahaan, struktur organisasi, dan tugas serta wewenang.

BAB III : TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB IV : METODE PENELITIAN

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

2.1. Profil Instansi

2.1.1. Sejarah Instansi

Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan merupakan satuan kerja perangkat daerah pemerintah Provinsi Sumatera Selatan dimana mempunyai tugas melaksanakan kewenangan desentralisasi dan tugas dekosentrasi dibidang perkebunan. Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan terletak di jalan Jenderal Sudirman Km. 3,5 No. 563 Palembang. Dinas perkebunan mempunyai peranan yang strategis dalam kehidupan sosial ekonomi yaitu sebagai sumber pendapatan yang sebagian besar kegiatannya sebagai penyedia bahan baku oleh industri, penyedia lapangan kerja, sumber pendapatan devisa dan membantu dari sektor kondisi ekologis dan lingkungan hidup.

Uraian Tugas dan Fungsi Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan merupakan kewenangan melaksanakan desentralisasi dan tugas dekosentrasi dibidang perkebunan sebagai berikut :

- a. Pembinaan umum berdasarkan kebijakan yang ditetapkan oleh gubernur.
- b. Pembinaan dan pengendalian teknis di bidang perkebunan.
- c. Pelaksanaan proses pemberian izin dan pembinaan usaha sesuai tugasnya.
- d. Penyelenggaraan penyuluhan dan pembinaan kemitraan usaha perkebunan.

- e. Pembinaan dan pengamanan teknis sesuai dengan tugasnya.
- f. Penyelenggaraan, pengujian teknologi dalam rangka penerapan teknologi anjuran.
- g. Pembinaan unit lain yang dibrikan oleh gubernur sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2.1.2. Visi dan Misi Dinas Perkebunan Sumatera Selatan

2.1.2.1. Visi

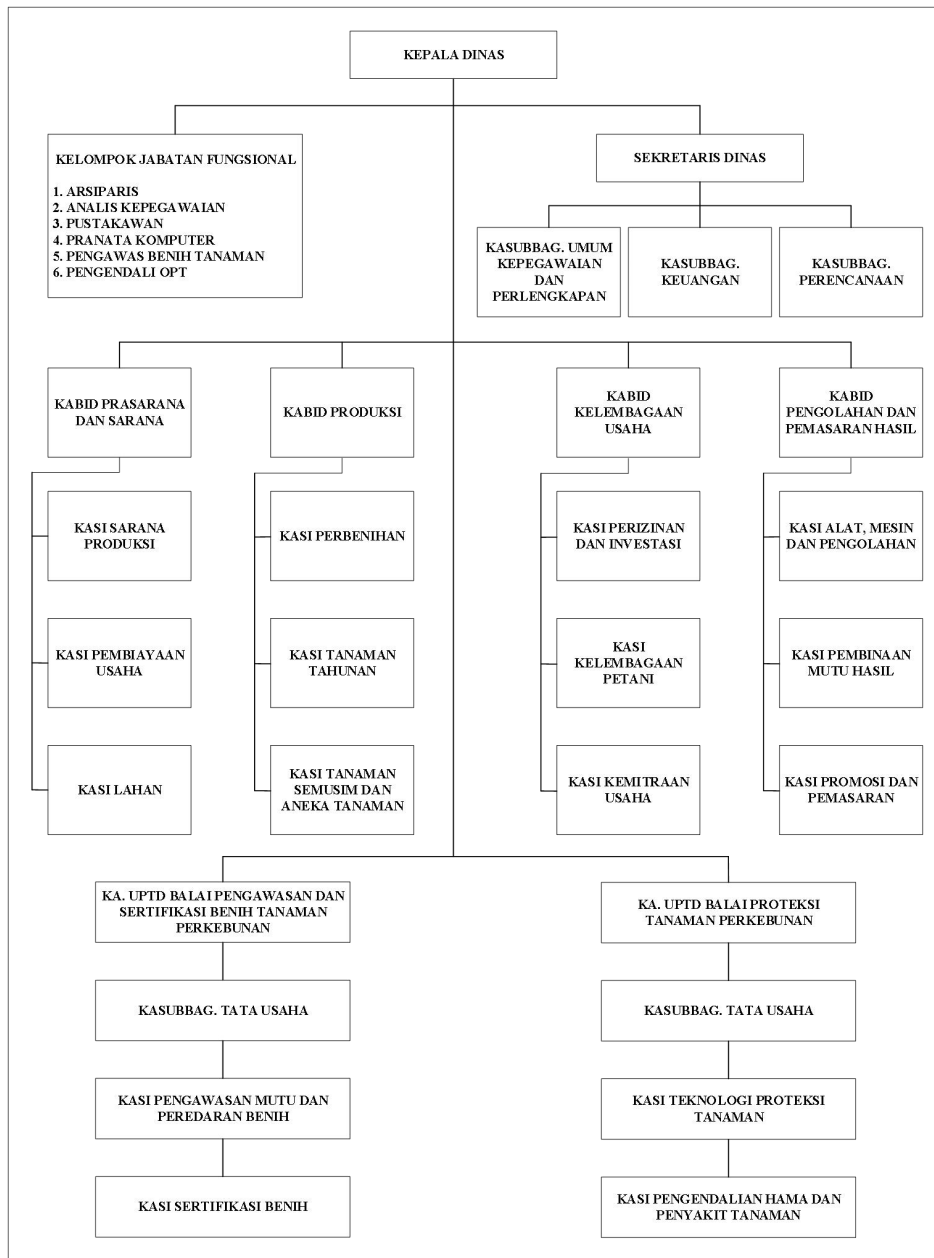
- a. Maju, mengandung makna perkebunan Sumatera Selatan mengalami kemajuan dalam penggunaan teknologi dan inovasi.
- b. Berdaya saing internasional, mengandung makna hasil produksi dapat bersaing dengan produk dari negara lain penghasil komoditi perkebunan.
- c. Berkelanjutan mengandung makna pembangunan perkebunan provinsi Sumatera Selatan berdasarkan kaidah berwawasan lingkungan dan kelestarian alam.

2.1.2.2. Misi

- a. Mendorong peningkatan kualitas SDM, informasi dan kelembagaan perkebunan.
- b. Memfasilitasi penyediaan bahan baku industri yang berdaya saing internasional.
- c. Mendorong pengoptimalan pemanfaatan lahan dan pelestarian lingkungan
- d. Meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat perkebunan

2.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar 2.1. berikut :



(Sumber : Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan).

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Dinas Perkebunan Sumatera Selatan

2.1.4. Tugas dan Wewenang

Berikut merupakan penjelasan tugas dan wewenang dari struktur organisasi Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan :

1. Kepala Dinas

Mempunyai tugas pokok Kepala Dinas adalah memimpin, merumuskan, mengatur, membina, mengendalikan, mengkondisikan dan mempertanggungjawabkan kebijakan teknis pelaksanaan urusan pemerintahan daerah berdasarkan azas otonomi dan tugas pembantuan dibidang pemuda, olahraga, pariwisata dan sistem informasi.

Adapun fungsinya adalah sebagai berikut :

- a. Perumusan kebijakan teknis sesuai dengan lingkup tugasnya
- b. Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum sesuai dengan lingkup tugasnya
- c. Pembinaan dan pelaksanaan tugas sesuai dengan lingkup tugasnya
- d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan tugas dan fungsinya

2. Kelompok Jabatan Fungsional

1. Arsiparis

Tugas pokok Arsiparis adalah melaksanakan kegiatan pengelolaan arsip dan pembinaan kearsipan yang meliputi ketatalaksanaan kearsipan, pembuatan petunjuk kearsipan,

pengelolaan arsip, konversi arsip, layanan kearsipan, publikasi kearsipan, pengkajian dan pengembangan kearsipan, pembinaan dan pengawasan kearsipan.

2. Pustakawan

Tugas pokok Pustakawan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan perencanaan pengadaan buku-buku, bahan pustaka, maupun dokumen lainnya untuk memperkaya koleksi perpustakaan.
- b. Melakukan kodifikasi pada koleksi perpustakaan sesuai dengan kelompok ilmu tertentu untuk memudahkan pemustaka dalam mencari literatur.
- c. Mendeskripsikan bahan pustaka serta membuat sarana yang memudahkan para pemustaka menemukan koleksi yang dicarinya.
- d. Memelihara ataupun menjaga koleksi perpustakaan agar tetap bisa digunakan sebagaimana mestinya.
- e. Mengumpulkan, menata kembali pustaka, majalah, dokumen (seperti CD dan DVD), dan sebagainya ke rak semula.
- f. Memberikan pelayanan kepada pengunjung perpustakaan.
- g. Memberikan saran kepada pemustaka dalam mencari data dan informasi sesuai kebutuhannya.

3. Sekretaris Dinas

Tugas Sekretaris Dinas adalah membantu Kepala Dinas melaksanakan perumusan rencana program dan kegiatan, mengkoordinasikan, monitoring, urusan administrasi umum dan kepegawaian, keuangan serta perencanaan evaluasi dan pelaporan.

Adapun fungsinya adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun rencana kerja kesekretariatan Dinas.
- b. Menyiapkan bahan kebijakan, pedoman, standarisasi, pelayanan administrasi umum dan kepegawaian, keuangan serta evaluasi dan pelaporan.
- c. Menyiapkan bahan pembinaan dan pengembangan administrasi umum dan kepegawaian, keuangan serta evaluasi dan pelaporan.
- d. Menyiapkan bahan administrasi umum dan kepegawaian, keuangan, evaluasi dan pelaporan.
- e. Menyiapkan bahan program dan kegiatan administrasi umum dan kepegawaian, keuangan serta evaluasi dan pelaporan.
- f. Menyiapkan bahan program dan kegiatan kesekretariatan, perlengkapan, kerumahtanggaan, perpustakaan, kehumasan dan penyusunan program.
- g. Menyiapkan bahan kegiatan pengelolaan keuangan.
- h. Menyiapkan bahan administrasi kepegawaian dinas.
- i. Melaksanakan koordinasi, integrasi, sinkronisasi dan implikasi dalam pelaksanaan tugas.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

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

3.1.1. *Website*

Website adalah salah satu produk *e-government* sebagai media untuk meningkatkan minat dan kesempatan kepada masyarakat dalam menyediakan pelayanan publik dan umpan balik dari masyarakat. (Satriya dalam Novi Prisma, dkk., 2018:329).

Website adalah suatu layanan di dalam jaringan internet yang berupa ruang informasi. (Raharjo dalam Syaifur, dkk., 2019:158).

Website adalah suatu produk berbasis internet yang merupakan sebuah ruang informasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan kesempatan masyarakat dalam menyediakan pelayanan publik.

3.1.2. *User Interface*

User Interface atau juga dikenal antarmuka dalam Bahasa Indonesianya adalah bagian dari sebuah sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat suatu *input* dan *output*. *User Interface* yang baik harus menyatukan antara interaksi pengguna dengan penyajian informasi. (Pandusarani, dkk., 2018:941).

User Interface merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya. *User Interface* adalah salah satu faktor yang menentukan peningkatan *traffic* pada sebuah *website*. Karena *user* berinteraksi dengan logika pemrograman melalui *user interface*. Dan desain *user interface* sendiri menjadi sangat penting mengingat semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin betah pula *user* untuk berlama-lama di *website* tersebut. (Gerald dalam Melda, dkk., 2019:195).

User Interface adalah tampilan grafis pada sebuah sistem informasi yang menentukan seberapa efektif dan efisiennya suatu desain *website*.

3.1.3. Usability

Usability dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya. (*International Organization for Standardization* dalam Ni Luh Ayu, 2016:128).

Usability digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya, dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya. (Dumas, dkk. dalam Ni Luh Ayu, 2016:128).

Usability adalah suatu cara untuk mengukur seberapa efektif, efisien dan puasny seseorang terhadap penggunaan sebuah produk.

3.1.4. *Heuristic Evaluation*

Heuristic Evaluation adalah metode *usability inspection* untuk menemukan masalah *usability* dalam desain antarmuka pengguna sehingga mereka dapat hadir dalam bagian dari proses desain iteratif, dilakukan dengan menggunakan evaluator. (Nielsen dalam Iiunike, dkk., 2018:2912).

Pengujian *usability website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) dengan metode *Heuristic Evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi *design interface website* tersebut. Pengujian ini dilakukan berdasarkan 10 aspek yang dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Variabel *Heuristic Evaluation*

No.	Heuristic Evaluation	Definisi
1.	<i>Visibility of system status</i>	Antarmuka pada sistem memberikan informasi pada <i>user</i> tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.
2.	<i>Match between system and the real world</i>	Sistem menggunakan Bahasa <i>user</i> , dengan kata dan frase yang akrab pada <i>user</i> .
3.	<i>User control and freedom</i>	<i>User</i> memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salah memilih fungsi sistem.
4.	<i>Consistency and standards</i>	Konsistensi antarmuka pada sistem dan sesuai dengan standar.
5.	<i>Error preventions</i>	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan oleh <i>user</i> .
6.	<i>Recognition rather than recall</i>	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali <i>user</i> dan meminimalisasi <i>user</i> untuk

		mengingat kembali.
7.	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Penggunaan sistem secara fleksibel dan efisien.
8.	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Tampilan memiliki estetika / keindahan dan tidak mengganggu <i>user</i> sewaktu berinteraksi dengan sistem.
9.	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	Sistem memudahkan <i>user</i> dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari <i>error</i> .
10.	<i>Help and documentation</i>	Sistem menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.

Sumber : (Bella Aulia, dkk., 2016).

Pengujian *usability* dilakukan dengan membuat kuesioner yang memiliki beberapa pernyataan yang terkait dengan tampilan *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) disesuaikan dengan 10 aspek *Heuristic Evaluation*. Kemudian dilakukan pengujian kepada responden yang terlibat seperti pengguna biasa yaitu responden yang pernah menggunakan aplikasi dan pengguna administrator yaitu responden admin yang mengelola *dashboard website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Setelah pengujian *usability* selesai dilakukan tahapan selanjutnya yaitu merekap kuesioner berdasarkan perhitungan metode *Heuristic Evaluation*. Nilai *severity rating* berdasarkan *Heuristic Evaluation* dapat dilihat pada tabel 3.2. berikut.

Tabel 3.2. Skala Nilai *Severity Rating*

<i>Severity Rating</i>	Keterangan
0	Tidak ditemukan adanya permasalahan atau kekurangan pada <i>usability</i> .
1	Kategori <i>cosmetic problem</i> , permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia.
2	Kategori <i>minor usability problem</i> , permasalahan kegunaan kecil, perbaikan ini diberikan prioritas yang rendah.
3	Kategori <i>major usability problem</i> , permasalahan kegunaan utama, perbaikan penting dilakukan, maka dari itu diberikan prioritas tinggi.
4	Kategori <i>usability catastrophe</i> , permasalahan perbaikan ini harus dilakukan sebelum produk diluncurkan.

Sumber : (I Gusti, dkk., 2020:455).

3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian penelitian sekaligus peneliti dapat menunjukkan perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam tabel 3.3 :

Tabel 3.3. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Bella Aulia M., M., Chandra Saputra S, Kom., M. T., M.Eng.,	Analisis <i>Usability</i> pada <i>Website</i> Universitas Brawijaya	2016	1. Pada evaluasi <i>usability</i> HE terdapat permasalahan sebanyak 53 masalah <i>usability</i> yang ditemukan oleh para evaluator (<i>expert</i>). Permasalahan <i>usability</i> terdiri dari permasalahan dengan tingkat perbaikan prioritas

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
	Aryo Pinandito S. T., M.MT	dengan <i>Heuristic Evaluation</i>		tinggi (mayor) pada 4 <i>heuristic</i> yaitu H1, H2, H6, H7, tingkat perbaikan prioritas rendah (minor) pada 5 <i>heuristic</i> yaitu H4, H5, H8, H9, H10, dan tidak ditemukan masalah <i>usability</i> pada H3. 2. Pada uji preferensi <i>user</i> dengan menggunakan PSSUQ didapatkan penilaian dari 400 responden. Dari semua responden didapatkan 3 butir pernyataan yang menunjukkan nilai cukup pada respon <i>user</i> dan 16 butir pernyataan lainnya menunjukkan nilai yang baik. 3. Perbandingan antara masalah yang ditemukan pada HE tidak semuanya menjadi masalah pada uji preferensi <i>user</i> . Hal tersebut dapat dilihat dari nilai cukup pada butir pernyataan nomor 9, 16, dan 17 yang dipetakan pada <i>heuristic</i> H5, H8, H9 yang memiliki masalah minor.
2.	Eka Hartati, Ria Indriyani, Indah Trianing sih	Analisis Kepuasan Pengguna Website SMA Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear	2019	1. Pada Variabel <i>ease of use</i> pada indikator pengaksesan <i>Website</i> SMK Negeri 2 Palembang mendapatkan nilai tertinggi sebesar 85,62%, artinya responden sangat puas bahwa <i>website</i> SMK Negeri 2 Palembang mudah untuk di akses. 2. Variabel <i>customization</i> pada indikator teks yang ada pada <i>website</i> SMK Negeri 2 Palembang dapat dibaca dengan mudah mendapatkan nilai tertinggi sebesar 85,56%, artinya responden

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
		Bergan-da		<p>puas dengan teks yang ada pada <i>website</i> SMK Negeri 2 Palembang karena dapat dibaca dengan mudah.</p> <p>3. Pada variabel <i>download delay</i> pada indikator informasi yang dibutuhkan <i>website</i> SMK Negeri 2 Palembang mudah di <i>download</i> mendapatkan nilai sebesar 86,06% artinya responden sangat puas dengan informasi yang dapat di <i>download</i> pada <i>website</i> SMK Negeri 2 Palembang.</p> <p>4. Variabel <i>content</i> pada indikator gambar yang ditampilkan di SMK Negeri 2 Palembang bisa dilihat dengan jelas mendapatkan nilai tertinggi sebesar 86,93 %, artinya responden puas dengan penyajian informasi pada SMK Negeri 2 Palembang.</p> <p>5. Pada variabel <i>satisfaction</i>, indikator "secara keseluruhan, apakah anda merasa puas dengan pelayanan yang ada pada <i>website</i> SMK Negeri 2 Palembang" mendapatkan nilai tertinggi sebesar 85,87 % artinya responden puas atas pelayanan yang diberikan SMK Negeri 2 Palembang.</p>
3.	Mulia Sulistiyo no	Evaluasi <i>Heuristic</i> Sistem Infor-	2017	1. Berdasarkan uji <i>usability</i> dengan evaluasi <i>heuristic</i> , masalah <i>usability</i> yang paling besar terdapat pada aspek <i>User control and freedom</i> ; kendali dan

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
		masi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIK-OM Yogyakarta		<p>kebebasan pengguna dengan nilai <i>severity rating</i> 3,87 sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek <i>Match between system and the real world</i> ; kesesuaian antara sistem dan dunia nyata dengan nilai <i>severity rating</i> 3.</p> <p>2. Secara keseluruhan nilai rata-rata dari semua aspek <i>usability</i> bernilai 3,50 atau skala 4 yang berarti kategori <i>usability catastrophe</i>, masalah ini harus diperbaiki sebelum produk diluncurkan.</p>
4.	Iun Kartika, Yusi Tyroni Mursityo, Rekyan Regasari Mardi Putri	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode <i>Webuse</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i>	2018	<p>1. Hasil pengujian <i>WEBUSE</i> pada aplikasi pengguna taksi dan <i>driver</i> didapatkan <i>level usability</i> “GOOD”, namun terdapat <i>level</i> “MODERATE” pada 2 variabel pada aplikasi <i>driver</i> dan masalah <i>usability</i> yang ditemukan pada keduanya sehingga diperlukan perbaikan untuk mendapatkan <i>level usability</i> yang lebih baik lagi.</p> <p>2. Pada hasil evaluasi <i>heuristic</i> didapatkan pelanggaran pada keenam prinsip <i>heuristic</i> pada aplikasi pengguna taksi dengan masalah teridentifikasi terbanyak ditemukan pada fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, sedangkan pada aplikasi <i>driver</i> didapatkan pelanggaran pada kelima prinsip <i>heuristic</i> dengan masalah teridentifikasi terbesar</p>

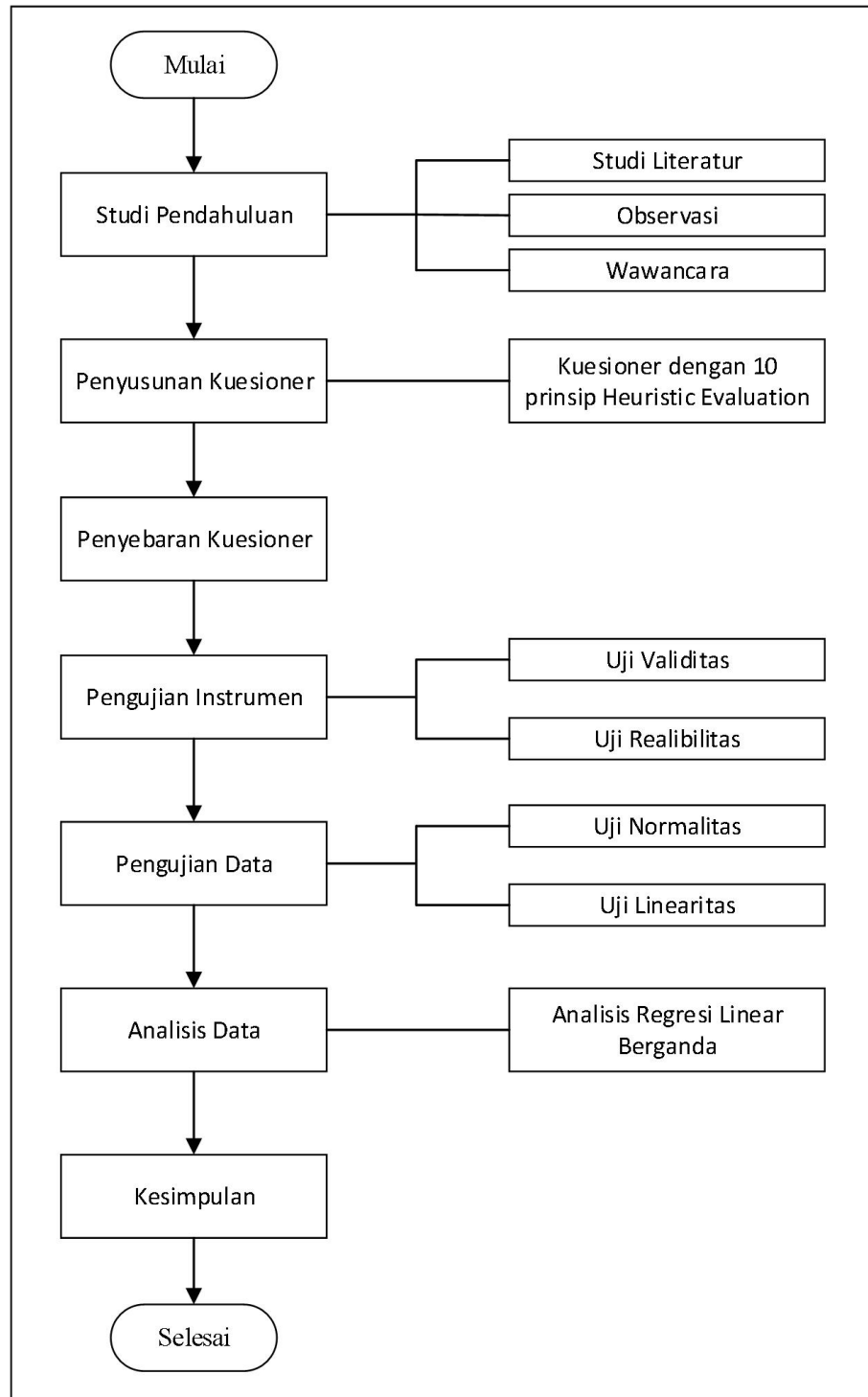
No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
				<p>ditemukan pada pencegahan <i>error</i> dan estetika desain dan minimalis. Untuk itu, diperlukan perbaikan terhadap pelanggaran tersebut.</p> <p>3. Pada pengujian WEBUSE terhadap aplikasi Perdana <i>Taxi</i> bagi pengguna taksi didapatkan poin <i>usability</i> yaitu lebih tinggi daripada Perdana <i>Taxi</i> bagi <i>driver</i> taksi. Namun pada hasil evaluasi <i>heuristic</i> didapati pelanggaran masalah <i>usability</i> lebih banyak pada aplikasi Perdana <i>Taxi</i> bagi pengguna taksi daripada aplikasi Perdana <i>Taxi</i> bagi <i>driver</i> taksi dan terdapat masalah tidak didapati pada hasil evaluasi pengujian WEBUSE. Dengan demikian hasil evaluasi WEBUSE dan hasil evaluasi <i>heuristic</i> dapat saling melengkapi.</p>

(Sumber : Diolah sendiri).

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan saat ini ialah peneliti melakukan analisis desain *user interface* pada *website* tersebut kepada pegawai Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan, sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Heuristic Evaluation*. Dengan menggunakan kuesioner maka hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji seperti uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearlitas), uji hipotesis

(simultan dan parsial) metode regresi linear berganda yang mana data tersebut akan diolah menggunakan SPSS dengan versi 26.

3.3. Alur Penelitian



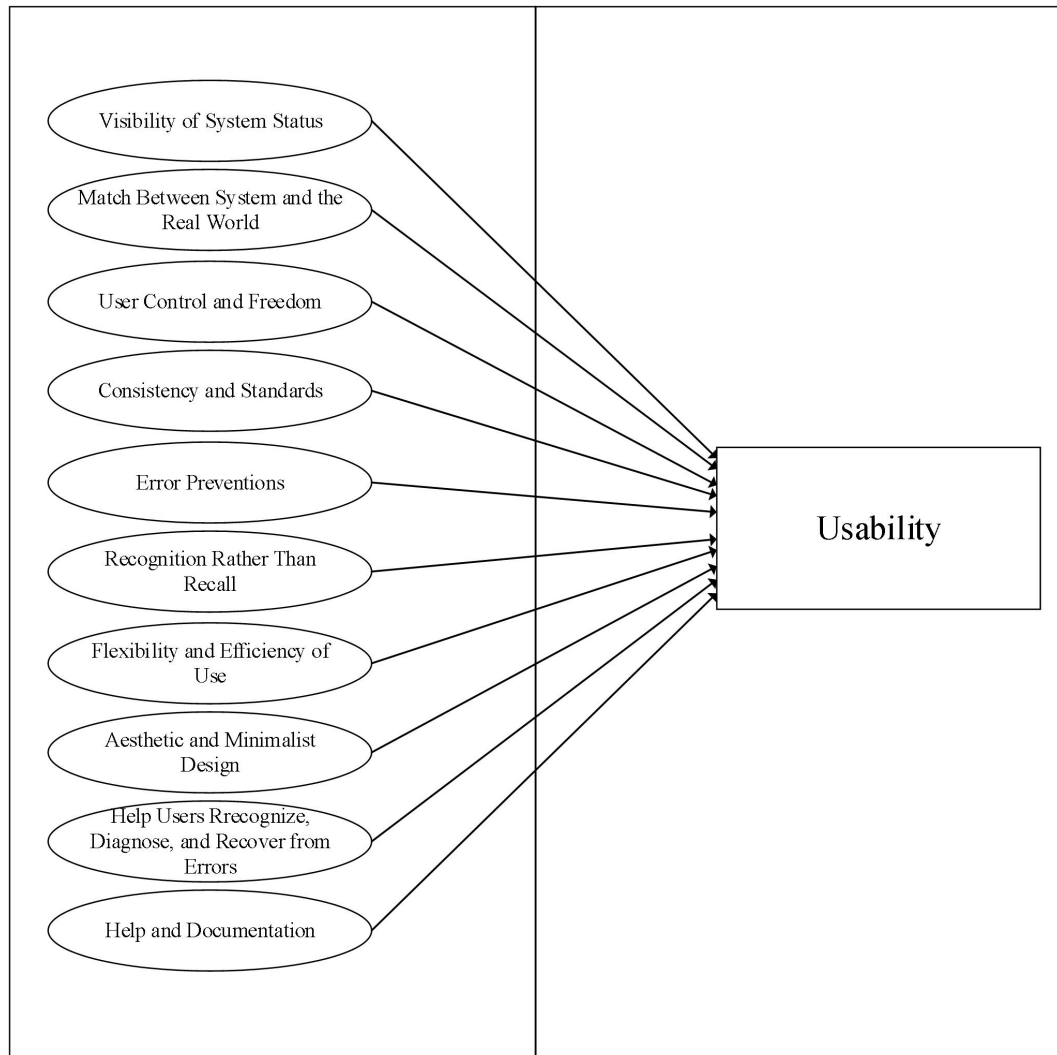
(Sumber : Diolah Sendiri).

Gambar 3.1. Alur Penelitian

Alur Penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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. Kuesioner disebar kepada responden kemudian hasil dari 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 26.
8. Hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.
9. Selesai.

3.4. Kerangka Pemikiran



(Sumber : Diolah Sendiri).

Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran

Dalam Kerangka pemikiran dijelaskan sebagai berikut :

1. H1 : Diduga ada pengaruh visibilitas status sistem (X1) terhadap *usability* (Y).
2. H2 : Diduga ada pengaruh pencocokan antara sistem dan dunia nyata (X2) terhadap *usability* (Y).

3. H3 : Diduga ada pengaruh kendali pengguna dan kebebasan (X3) terhadap *usability* (Y).
4. H4 : Diduga ada pengaruh konsistensi dan standar (X4) terhadap *usability* (Y).
5. H5 : Diduga ada pengaruh pencegahan kesalahan (X5) terhadap *usability* (Y).
6. H6 : Diduga ada pengaruh pengenalan dibanding mengingat (X6) terhadap *usability* (Y).
7. H7 : Diduga ada pengaruh fleksibilitas dan efisiensi penggunaan (X7) terhadap *usability* (Y).
8. H8 : Diduga ada pengaruh estetika dan desain minimalis (X8) terhadap *usability* (Y).
9. H9 : Diduga ada pengaruh membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan (X9) terhadap *usability* (Y).
10. H10 : Diduga ada pengaruh bantuan dan dokumentasi (X10) terhadap *usability* (Y)

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

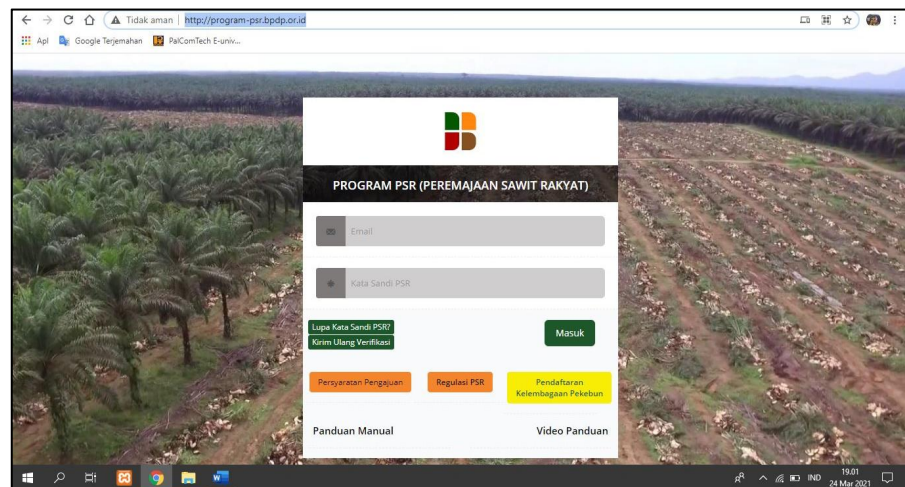
4.1.1. Lokasi

Penulis melakukan penelitian di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan yang beralamatkan di Jalan Jendral Sudirman KM 3,5 No. 563, Sekip Jaya, Kecamatan Kemuning, Palembang.

4.1.2. Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR)

Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Palembang dapat dilihat pada alamat <http://program-psr.bpdp.or.id/> yang terdiri dari tampilan *Login*, Halaman Utama, Halaman Akun Instansi, Halaman Pengajuan, Halaman Pengajuan Berdasarkan Status, Halaman Dokumen Pengajuan, Halaman Data Pekebun dan Monev (*Monitoring* dan Evaluasi).

a. Tampilan *Login*

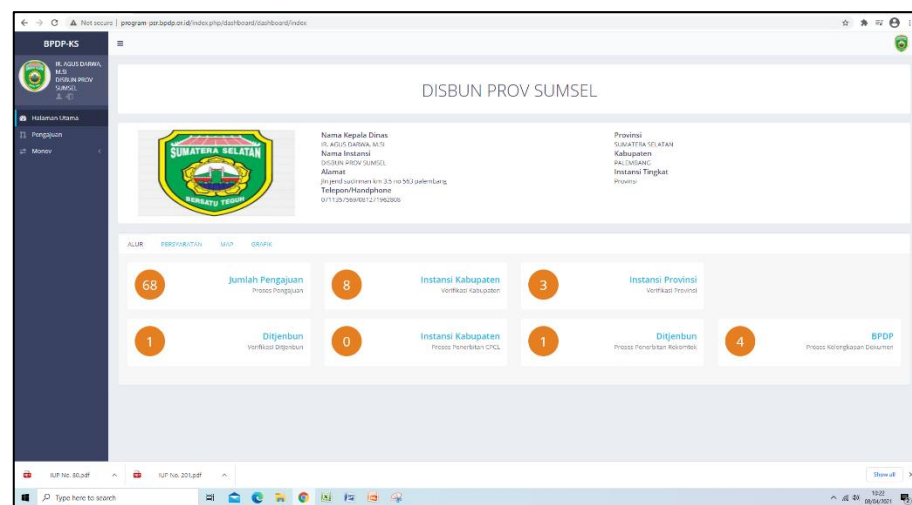


(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.1. Tampilan *Login*

Pada gambar 4.1. merupakan tampilan *login* sebagai langkah awal yang harus diisi *user* sebelum masuk ke halaman utama *website* dengan cara mengisi *email* dan kata sandi PSR yang telah diberikan kepada pemilik akun.

b. Halaman Utama



(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.2. Halaman Utama

Pada gambar 4.2. merupakan tampilan halaman utama dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Pada halaman ini dapat melihat informasi Profil Instansi, kabar berita terbaru tentang Jumlah Pengajuan, Instansi Kabupaten Verifikasi, Instansi Provinsi Verifikasi, Ditjenbun Verifikasi, Instansi Kabupaten Proses Penerbitan Rekomtek, dan BPDP Proses Kelengkapan Dokumen.

c. Halaman Akun Instansi

(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.3. Halaman Akun Instansi

Pada gambar 4.3. merupakan tampilan halaman profil atau akun instansi dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Pada halaman ini dapat melihat informasi mengenai akun instansi dan akun pengguna.

d. Halaman Pengajuan

No	No Dokumen	Kolombagian Pohon	Bank Mitra	Penunjaan Mitra	Jumlah Pohon	Jumlah RS	Luas Lahan (Ha)	Provinsi	Kabupaten	Status
1	PR02102270000	KOPERSO MWU BERKASA	BANK BIR	12345	32	32	73.9538 ha	SUMATERA SELATAN	MUARA ENIM	Proses Pengajuan
2	PR021030100000	KOPERSO JGSA TAKU SEPALUK BERKASA	BANK NEGARA INDONESIA		43	41	97.7431 ha	SUMATERA SELATAN	MUARA ENIM	Proses Pengajuan
3	PR02102040001	KOPERASI TIAM KOTA ANS SUNGAI MAMUJUR	BANK BIR		0	0	0.0000 ha	SUMATERA SELATAN	MUJIBANJARAN	Proses Persetujuan
4	PR02102120004	KOPERSO JGSA MAMUJUR	BANK BIR		208	189	442.8917 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ULU	Proses Pengajuan
5	PR02103060001	TUHEKASH	BANK BIR		0	0	0.0000 ha	SUMATERA SELATAN	MUSI BANGS UTARA	Proses Pengajuan
6	PR02103010000	KOPERASI SINIA TANI KULU YA	BANK NEGARA INDONESIA		31	30	44.0749 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING I. I. B	Proses Pengajuan
7	PR02101300001	KOPERASI UNIT DELA JELUJU BAKU MAMUJUR	BANK NEGARA INDONESIA		9	8	13.8378 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ULU	Proses Pengajuan
8	PR02101200000	KOD SUBUR MAMUJUR	BANK NEGARA INDONESIA	PT. SANGIQUINA AGRI, TOK	104	102	224.4000 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ULU	Proses Persetujuan
9	PR02012100002	KOPERASI TIAM DINDINDA JATI	BANK NEGARA INDONESIA		107	107	323.0072 ha	SUMATERA SELATAN	MUARA ENIM	Proses Pengajuan

(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.4. Halaman Pengajuan

Pada gambar 4.4. merupakan tampilan halaman pengajuan proposal dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Pada halaman ini dapat melihat data pengajuan proposal berupa No Dokumen, Kelembagaan Pekebun, Bank Mitra, Perusahaan Mitra, Jumlah Pekebun, Jumlah KK, Luas Lahan (ha), Provinsi, Kabupaten, dan Status. Serta dapat mencari data pengajuan proposal berdasarkan No Dokumen, Kelembagaan, Provinsi, Kabupaten, Bank Mitra atau Status.

e. Halaman Pengajuan Berdasarkan Status

No	No Dokumen	Kelembagaan Pekebun	Bank Mitra	Perusahaan Mitra	Jumlah Pekebun	Jumlah KK	Luas Lahan (ha)	Provinsi	Kabupaten	Status
1	PR02102270000	KORPRIAS HANZI BERSAMA	BANK GRI		12345	32	73.9536 ha	SUMATERA SELATAN	MUARA ENIM	Proses Pengajuan
2	PR02102700000	KORPRIAS JASRI TANJ SERIKAT BERSAMA	BANK NEDARA INDONESIA		103	41	61.7431 ha	SUMATERA SELATAN	MUARA ENIM	Proses Pengajuan
3	PR02102040001	KORPRIAS TIANI KOPRIAS SAMBIL MAKAMUBI JAKA	BANK GRI		0	0	6.000 ha	SUMATERA SELATAN	MUJI BANYUASIN	Proses Pengajuan
4	PR02102730004	KORPRIAS JAKPA MAKAMUBI	BANK GRI		200	100	440.897 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ILIR	Proses Pengajuan
5	PR02103090001	TUNJUNGAN	BANK GRI		0	0	6.000 ha	SUMATERA SELATAN	MUJI BANYUASIN	Proses Pengajuan
6	PR02102090000	KORPRIAS BINA TANJ MUKYANA	BANK NEDARA INDONESIA		87	83	6.000 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ILIR	Proses Pengajuan
7	PR02107300001	KORPRIAS UNTI DEKA RUSDI BANG MAKAMUBI	BANK NEDARA INDONESIA		8	8	13.870 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ILIR	Proses Pengajuan
8	PR02107280000	KUD SUBUR MAKAMUBI	BANK NEDARA INDONESIA		104	100	224.400 ha	SUMATERA SELATAN	OGAN KOMERING ILIR	Proses Pengajuan
9	PR02012100002	KORPRIAS TIANI DEKAMUBI	BANK NEDARA INDONESIA		107	107	322.0472 ha	SUMATERA SELATAN	MUARA ENIM	Proses Pengajuan

(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.5. Halaman Pengajuan Berdasarkan Status

Pada gambar 4.5. merupakan tampilan halaman pengajuan berdasarkan status dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Pada halaman ini dapat melihat data pengajuan proposal berdasarkan status diantaranya Dana PSR Tersalur, Proses Kelengkapan Dokumen, Proses Penerbitan Rekomtek, Proses Penerbitan CPCL, Verifikasi Ditjenbun, Verifikasi Provinsi, Verifikasi Kabupaten dan yang lainnya.

f. Halaman Dokumen Pengajuan

No	Kategori	Kategori & Sub	Isi	Diperlukan	File	Uraian
1	Surat Pernyataan Data Diri	Surat Rekomendasi Kabupaten	Surat Rekomendasi Provinsi	Surat Rekomendasi Ditjen	DuRor	SK Perizinan Peta
2	Profil Lahan	Surat Keterangan Legalitas Lahan (Berkonotasi Dengan Kantor Pertanahan)	Surat Pernyataan Lokasi Kebun Terkini Dengan Kawasan Industri Dari Dinas KIR		Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
3	Profil Pekebun	Surat Pernyataan Tidak Sengaja	Surat Pernyataan Kerjasama Kemitraan Kerja/Usaha		Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
4	Rencana Kerja Dan Rancangan Anggaran Biaya (RAB)	Surat Pernyataan Umur Tanaman/Produktivitas/Berhasil dari bibit Higien	Berita Acara Provisi		Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
5	Legalitas Kembangkan Pekebun (Akte Pendidikan/Pembelahan)	Surat Pernyataan Penyelidikan LTOB			Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
6	Bukti Pemunjutan Sebagai Kekuasaan (BATAK/PTK)	Daftar CPC untuk Usulan Rekomendasi (Nomimotif)			Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
7	Peta Usulan Lahan Kebun Berkonotasi	Berita Acara Kabupaten			Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
8	Surat Perjanjian Kerjasama Kemitraan Usaha	Scan CPC/ Bugari (Definitif)			Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
9	Surat Perjanjian Kerjasama Kemitraan Kerja	Surat Konfirmasi Status & Fungsi Lahan / Surat Keterangan Status yang Menyangkut Usulan Dibidang Perencanaan			Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
10	Surat Pernyataan Mengajukan Teknik Tumpang Serentak				Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)
11	Surat Perjanjian Ketersediaan Bibit Bersertifikat Atau Surat Keterangan dari Kabupaten				Surat Pernyataan	Surat Perjanjian 3 (Maksimal 100000)

(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.6. Halaman Dokumen Pengajuan

Pada gambar 4.6. merupakan tampilan halaman pengajuan dokumen pengajuan dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).

Pada halaman ini dapat melihat data-data dokumen pengajuan.

g. Halaman Data Pekebun

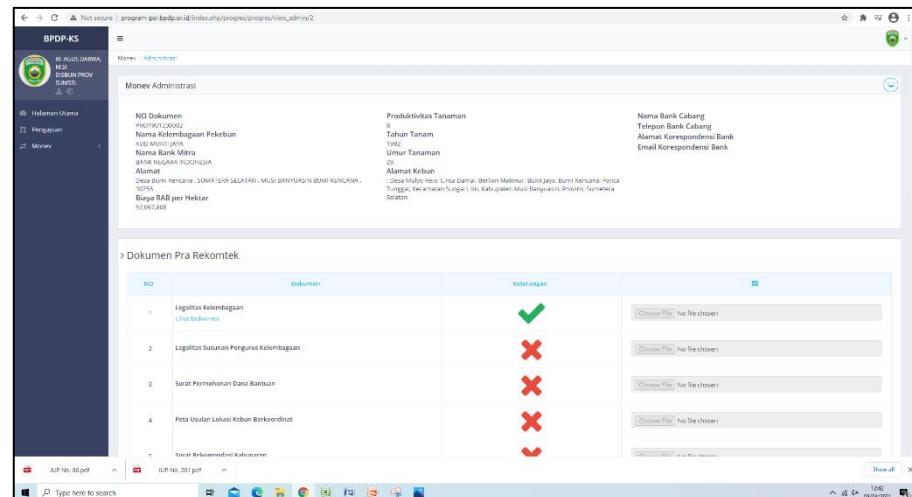
No	Status	No/Kota Dokumen	SHM Beda Nama	Tgl Terbit	Dijadikan (Ha)	Didimal (Ha)	Kondisi Lahan	Dokumen Legalitas
1	Shm	A SAID			1,8884 Ha	1,8884 Ha	+	+

(Sumber: Website PSR)

Gambar 4.7. Halaman Data Pekebun

Pada gambar 4.7. merupakan tampilan halaman data pekebun dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Pada halaman ini dapat melihat informasi profil pekebun dan data dokumen pekebun.

h. Halaman *Money* (Monitoring dan Evaluasi) Administrasi



(Sumber: *Website PSR*)

Gambar 4.8. Halaman *Money* Administrasi

Pada gambar 4.8. merupakan tampilan halaman *money* administrasi dari *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR). Pada halaman ini dapat melihat data pekebun serta mengontrol kelengkapan dokumen pra rekomtek dan dokumen pasca rekomtek.

4.1.3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1. :

Tabel 4.1. Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Tahun 2021																				
		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																■	■	■	■		
8.	Kesimpulan dan Saran																			■	■	

(Sumber: Diolah Sendiri)

4.2. Teknik Pengumpulan Data

4.2.1. Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan juga. (Margono dalam Fadlan, 2019:52).

Dalam teknik ini, penulis melakukan wawancara dengan M. Reza Fahlevi, S.Kom., M. Imam Taqwim, S.Sos., dan Defri Erlambang, S.P.,

M.Si selaku operator *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan guna mendapatkan informasi tentang *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).

4.2.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono dalam Iis, dkk., 2017:206).

Kuesioner disebarkan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali. Analisis dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan SPSS dengan versi 26. Dalam teknik kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan *google form* yang *link*-nya akan disebarkan kepada 92 orang responden.

Tabel 4.2. Kuesioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. Visibility of System Status					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i>				
1.2	Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman				
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah				
2. Match Between System and the Real World					
2.1	Setiap simbol pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami				
2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada <i>website</i>				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
2.3	Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dimengerti				
3. User Control and Freedom					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan				
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan				
3.3	Pengguna dapat menyalin, memodifikasi serta mengunduh data yang ada				
4. Consistency and Standards					
4.1	<i>Website</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu				
4.2	<i>Website</i> memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih				
4.3	Tampilan <i>website</i> pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten				
5. Error Prevention					
5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah				
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem				
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian				
6. Recognition Rather Than Recall					
6.1	Pengguna dapat menggunakan <i>website</i> dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya				
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna				
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar				
7. Flexibility and Efficient of Use					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>)				
7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman				
8. Aesthetic and Minimalist Design					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar				
8.2	<i>Website</i> di desain dengan tampilan minimalis				
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan				
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors					
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna				
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan				
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.				
10. Help and Documentation					
10.1	Terdapat menu bantuan dalam memandu pengguna				
10.2	Menu bantuan dapat dengan mudah diakses				
10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu bantuan ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan				
Usability					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website</i>				
U2	Pengguna merasa <i>website</i> mudah untuk digunakan				
U3	Pengguna merasa <i>website</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna				

(Sumber : Diolah Sendiri).

4.2.3. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. (Sugiyono dalam Fani, dkk., 2018:182).

Dalam penelitian ini penulis mengamati langsung *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR), untuk menganalisis *user interface* menggunakan *Heuristic Evaluation*.

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. (Zed dalam Supriyadi, 2016:85).

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

4.3. Teknik Penarikan Sampel

4.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono dalam Adriman dan Mesra, 2019:1).

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna *website* Peremajaan Sawit Rakyat yang ada di Provinsi Sumatera Selatan, dimana populasi *website* tersebut berjumlah 119 orang, terdiri dari pegawai Dinas Perkebunan sebanyak 8 orang, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ilir sebanyak 40 orang, pegawai Kabupaten Banyuasin sebanyak 37 orang, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ulu sebanyak 5 orang, dan pegawai Kabupaten Muratara sebanyak 4 orang.

4.3.2. Sampel

Sampel adalah Sebagian yang diambil dari populasi dengan cara-cara tertentu. Sampel adalah sejumlah subyek yang mencerminkan populasinya. Oleh karena itu, sampel bisa pula dikatakan sebagai miniatur dari populasi. (Yulingga dan Wasis, 2017:39).

Dalam menentukan sampel, penulis menggunakan teknik *Disproportionate Stratified Random Sampling*. *Disproportionate Stratified Random Sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel yang digunakan merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila

populasi berstrata namun kurang proporsional. (Yulingga dan Wasis, 2017:42).

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

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

Keterangan :

n = Besarnya sampel

N = Besarnya Populasi

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

Berdasarkan jumlah populasi yang ada sebanyak 119 orang maka peneliti dapat menentukan sampel yang digunakan dimana tingkat kesalahan yang ditetapkan adalah 5% atau 0.05.

Diketahui :

$$N = 119$$

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

$$n = \frac{119}{1 + (119 \times 0.05^2)}$$

$$n = \frac{119}{1 + (119 \times 0.0025)}$$

$$n = \frac{119}{1 + 0.2975}$$

$$n = \frac{119}{1.2975}$$

$$n = 91.71 \text{ dibulatkan menjadi } 92$$

Jadi jumlah sampel yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 92 orang.

Berikut adalah penjelasan perhitungan sampel menggunakan rumus sampel bertingkat atau berstrata. Adapun rumusnya dijelaskan sebagai berikut :

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

(Sumber : Ningsih & Dkk, 2016).

Keterangan :

n_i = Jumlah sampel menurut stratum

N_i = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi seluruhnya

n = Jumlah sampel seluruhnya

Diketahui :

Jumlah Populasi = 119 orang

Jumlah Sampel yang ditentukan = 92 orang

Penjelasan :

a. Dinas Perkebunan

$$= 8 : 119 \times 92$$

$$= 6.18$$

$$= 6 \text{ orang}$$

b. Kabupaten OKI

$$= 52 : 119 \times 92$$

$$= 40.20$$

$$= 40 \text{ orang}$$

c. Kabupaten Banyuasin

$$= 48 : 119 \times 92$$

$$= 37.10$$

$$= 37 \text{ orang}$$

d. Kabupaten OKU

$$= 6 : 119 \times 92$$

$$= 4.63$$

$$= 5 \text{ orang}$$

e. Kabupaten Muratara

$$= 5 : 119 \times 92$$

$$= 3.86$$

$$= 4 \text{ orang}$$

Tabel 4.3. Hasil Perhitungan Sampel Menurut Strata

No.	Keterangan	Populasi	Sampel
1.	Dinas Perkebunan	8	6
2.	Kabupaten Ogan Komering Ilir	52	40
3.	Kabupaten Banyuasin	48	37
4.	Kabupaten Ogan Komering Ulu	6	5
5.	Kabupaten Muratara	5	4
Total		119	92

(Sumber: Diolah Sendiri)

4.4. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai / sifat dari objek, individu / kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya. (Nikmatur, 2017:66).

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

Tabel 4.4. Variabel dan Indikator dalam Penelitian

Variabel	Kode	Indikator
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i>
	H1.2	Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman
	H1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah
<i>Match Between System and the Real World</i>	H2.1	Setiap embal pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami
	H2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada <i>website</i>
	H2.3	Penggunaan embal yang baik dan mudah dimengerti
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan
	H3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan
	H3.3	Pengguna dapat menyalin, memodifikasi serta mengunduh data yang ada
<i>Consistency and Standards</i>	H4.1	<i>Website</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu

Variabel	Kode	Indikator
	H4.2	Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih
	H4.3	Tampilan website pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten
<i>Error Prevention</i>	H5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah
	H5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem
	H5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya
	H6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna
	H6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien
	H7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>)
	H7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar
	H8.2	<i>Website</i> di desain dengan tampilan minimalis
	H8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan
<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors</i>	H9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna
	H9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan
	H9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas

Variabel	Kode	Indikator
		yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	Terdapat menu bantuan untuk memandu pengguna
	H10.2	Menu bantuan dapat dengan mudah diakses
	H10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu bantuan ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan
<i>Usability</i>	U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website</i>
	U2	Pengguna merasa <i>website</i> mudah untuk digunakan
	U3	Pengguna merasa <i>website</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna

(Sumber : Diolah sendiri).

4.5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini ialah pengguna *website* Peremajaan Sawit Rakyat di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan.

Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan *survey* yang juga dibantu dengan membagikan kuesioner kepada pengguna *website* Peremajaan Sawit Rakyat di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi petunjuk pengisian kuesioner, bagian kedua berisi identitas responden dan bagian ketiga berisi pernyataan-pernyataan yang meliputi penelitian.

4.6. Skala *Likert*

Skala *Likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Fenomena ini telah ditetapkan secara spesifik oleh penulis yang selanjutnya disebut sebagai penelitian. (Imron, 2019: 22).

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 4.5. Pilihan Jawaban Skala *Likert*

Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

Sumber : (Asnawi, 2018:19).

4.7. Uji Instrumen

4.7.1. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan upaya untuk memastikan tingkat kevalidan atau kesahihan yang digunakan dalam penelitian pengumpul data. Uji validitas dapat juga diartikan sebagai uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian. (Yusuf dan Daris, 2019:50).

Peneliti menyimpulkan uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu *item* pernyataan dalam kuesioner. Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan versi 26.

Digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya setiap pernyataan yang digunakan dalam suatu kuesioner. Uji signifikansi

dilakukan dengan cara membandingkan r hitung dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) atau derajat kebebasan dimana rumus umum untuk menentukannya adalah total pengamatan (N) dikurangi banyaknya paramater yang ditaksir atau $df = n-2$ pada taraf signifikansi = 5%. Perhitungan menggunakan bantuan Aplikasi SPSS dengan versi 26, jika hasil perhitungan sig <5% atau nilai r hitung > r tabel, maka data dinyatakan valid (sah), dan sebaliknya jika diperoleh perhitungan Sig (p) > 5% atau nilai r hitung < r tabel, maka data dinyatakan tidak valid (tidak sah).

4.7.2. Uji Reliabilitas

Suatu alat pengukur dikatakan *reliable* (andal) adalah bila alat pengukur tersebut mampu memberikan pengukuran sesuai yang telah diukurnya dan sejauh mana alat pengukur tersebut sama dengan dirinya sendiri (*consistency*). (Kristian, dkk., 2019:3).

Pengujian reliabilitas terhadap seluruh *item* / pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini akan menggunakan formula *cronbach alpha* (koefisien *alfa cronbach*), dimana secara umum yang dianggap *reliable* (andal) apabila nilai *alfa cronbach* > 0,6.

4.7.3. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk menjawab pertanyaan apakah syarat sampel yang terpenuhi atau tidak, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi atau dapat mewakili populasi. (Hadi dalam Sari, dkk., 2017:173).

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

4.7.4. Uji Linearitas

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 linear. (Hartati, dkk., 2019:52).

4.7.5. Regresi Linear Berganda

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

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

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

Y = Kebergunaan (variabel terikat)

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas.

variabel bebas =

X_1 (*Visibility of System Status*)

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

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

X_4 (*Error Prevention*)

X_5 (*Recognition Rather Than Recall*)

X_6 (*Flexibility and Efficiency of Use*)

X_7 (*Aesthetic and Minimalist Design*)

X_8 (*Help Users Recognize*)

X_9 (*Diagnose and Recovers from Errors*)

X_{10} (*Help and Documentation*)

4.7.6. Uji Simultan (Uji F)

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

Ho :

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

Ha :

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

4.7.7. Uji Parsial (Uji T)

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

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

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

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

Adapun hasil responden dalam laporan skripsi ini sebagai berikut :

5.1.1. Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 92 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* menggunakan *google form* yang *link*-nya akan disebarakan 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	92
Kuesioner yang kembali	92
Kuesioner yang gugur / tidak valid	0
Kuesioner yang dapat digunakan / valid	92

(Sumber: Diolah Sendiri).

Dari tabel 5.1. deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari jumlah kuesioner yang disebarakan dan kembali berjumlah sama yaitu 92, maka dalam penelitian ini kuesioner yang dapat diolah sebanyak 92 kuesioner.

5.1.2. Deskripsi Responden

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

Tabel 5.2. Proporsi Responden

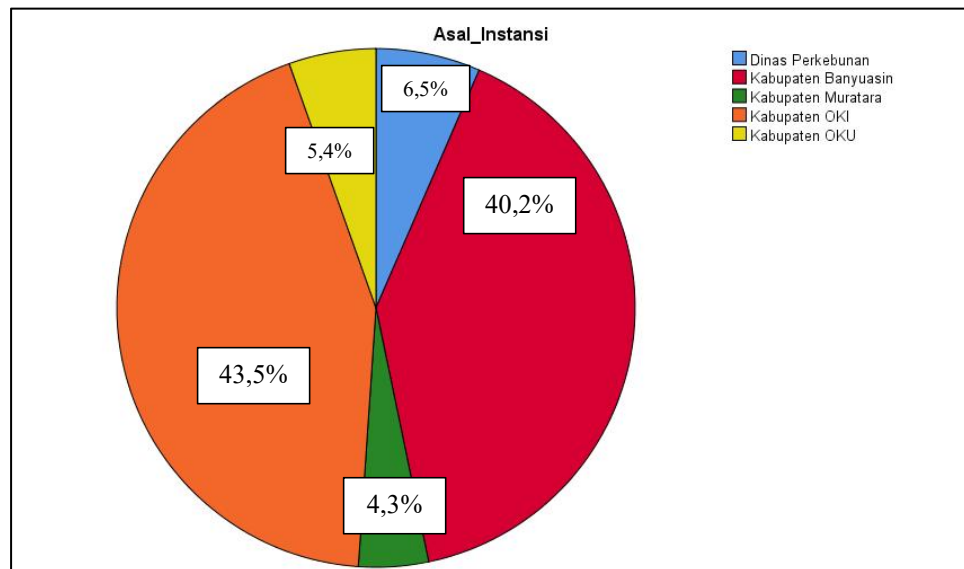
Responden	Jumlah Sampel
Dinas Perkebunan	$8 : 119 \times 92 = 6.18$ menjadi 6 orang
Kabupaten OKI	$52 : 119 \times 92 = 40.20$ menjadi 40 orang
Kabupaten Banyuasin	$48 : 119 \times 92 = 37.10$ menjadi 37 orang
Kabupaten OKU	$6 : 119 \times 92 = 4.63$ menjadi 5 orang
Kabupaten Muratara	$5 : 119 \times 92 = 3.86$ menjadi 4 orang

(Sumber : Diolah Sendiri).

Berdasarkan tabel 5.2. didapatkan bahwa pengguna dari *website* sebagian besar adalah Kabupaten OKI dengan jumlah sampel yang ditentukan sebanyak 40 orang, Dinas Perkebunan terdiri dari 6 orang, sedangkan Kabupaten Banyuasin sebanyak 37 orang, Kabupaten OKU sebanyak 5 orang dan Kabupaten Muratara terdiri dari 4 orang.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah Dinas Perkebunan, Kabupaten OKI, Kabupaten Banyuasin, Kabupaten OKU, dan Kabupaten Muratara

yang mempunyai karakteristiknya masing-masing. Gambaran distribusi karakteristik berdasarkan asal instansi dapat dilihat pada gambar 5.1. :

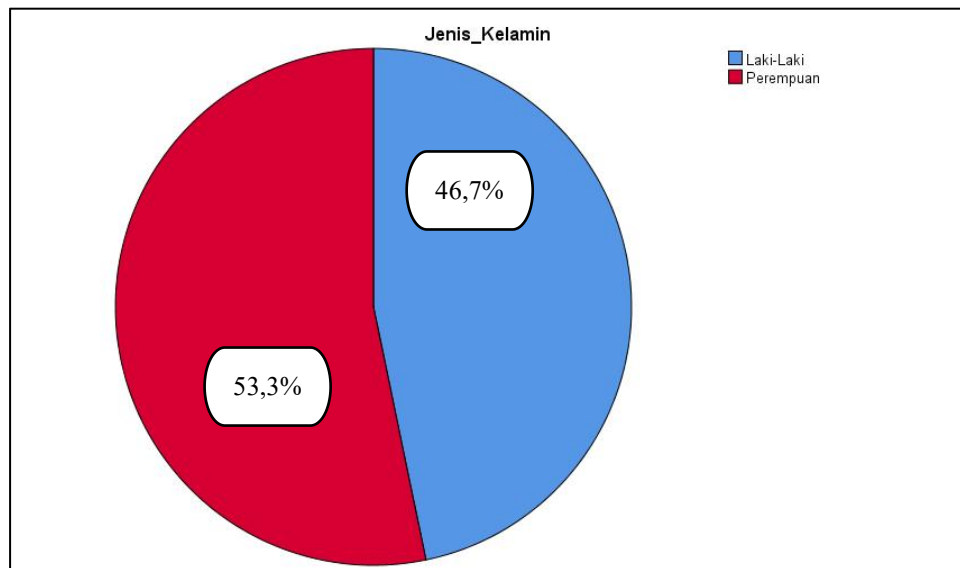


(Sumber: Diolah Sendiri).

Gambar 5.1. Distribusi Responden Berdasarkan Asal Instansi

Gambar diatas menjelaskan tentang frekuensi responden berdasarkan asal instansi. Dari gambar tersebut, dapat dilihat dari Dinas Perkebunan sebanyak 6,5% kabupaten banyuasin sebanyak 40,2% kabupaten muratara sebanyak 4,3% kabupaten oki sebanyak 43,5% dan kabupaten oku sebanyak 5,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden berasal dari Kabupaten OKI.

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

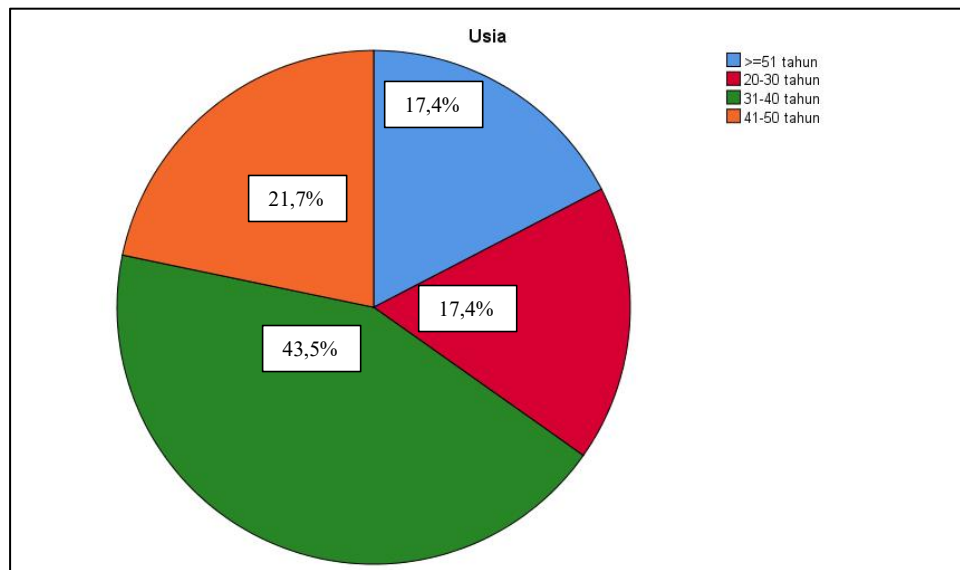


(Sumber: Diolah Sendiri).

Gambar 5.2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 5.2. terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 46,7% dan perempuan sebanyak 53,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden dari penelitian ini berjenis kelamin perempuan.

Karakteristik berdasarkan jenjang usia yang terdaftar pada kuesioner beragam, dimulai pada usia 20 tahun – 50 tahun ke atas. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada gambar 5.3. :

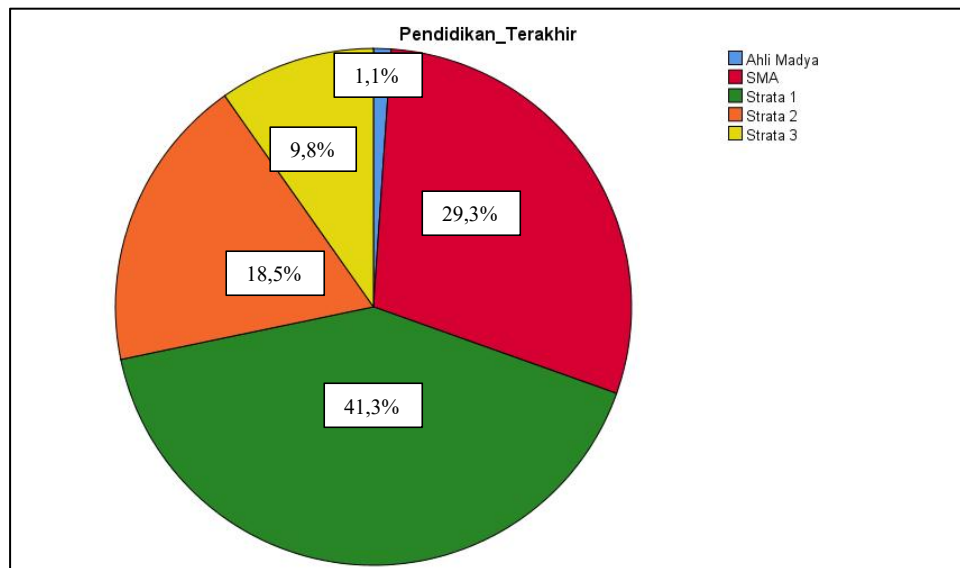


(Sumber: Diolah Sendiri).

Gambar 5.3. Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan gambar 5.3. usia 20-30 tahun sebanyak 17,4% usia 31-40 tahun sebanyak 43,5% usia 41-50 tahun sebanyak 21,7% dan usia >=51 tahun sebanyak 17,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini berusia 31-40 tahun.

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



(Sumber: Diolah Sendiri).

Gambar 5.4. Distribusi Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Berdasarkan gambar 5.4. didapatkan pengguna *website* sebagian dengan status pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebanyak 29,3% status pendidikan Ahli Madya (D3) sebanyak 1,1% status pendidikan Strata 1 (S1) sebanyak 41,3% status pendidikan Strata 2 (S2) sebanyak 18,5% dan status pendidikan Strata 3 (S3) sebanyak 9,8%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden berjenjang pendidikan Strata 1 (S1).

5.1.3. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

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

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

Tabel 5.3. Distribusi Jawaban Responden

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. Visibility of System Status					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i>	4	14	19	55
		4,34%	15,21%	20,65%	59,78%
1.2	Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	4	9	37	42
		4,34%	9,78%	40,21%	45,65%
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	6	13	14	59
		6,52%	14,13%	15,21%	64,13%
2. Match Between System and the Real World					
2.1	Setiap simbol pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami	4	13	19	56
		4,34%	14,13%	20,65%	60,86%
2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada <i>website</i>	9	11	34	38
		9,78%	11,95%	36,95%	41,30%
2.3	Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dimengerti	8	15	15	54
		8,69%	16,30%	16,30%	58,69%
3. User Control and Freedom					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan	20	29	27	16
		21,73%	31,52%	29,34%	17,39%
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	5	14	23	50
		5,43%	15,21%	25%	54,34%
3.3	Pengguna dapat menyalin, memodifikasi serta mengunduh data yang ada	17	17	25	33
		18,47%	18,47%	27,17%	35,86%
4. Consistency and Standards					
4.1	<i>Website</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu	0	17	45	30
		0%	18,47%	48,91%	32,60%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
4.2	Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih	13	24	27	28
		14,13%	26,09%	29,35%	30,43%
4.3	Tampilan website pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten	10	10	43	29
		10,87%	10,87%	46,74%	31,52%
5. Error Prevention					
5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah	21	31	26	14
		22,83%	33,70%	28,26%	15,22%
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	14	17	26	35
		15,22%	18,48%	28,26%	38,04%
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian	0	9	40	43
		0%	9,78%	43,48%	46,73%
6. Recognition Rather Than Recall					
6.1	Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya	4	13	18	57
		4,35%	14,13%	19,57%	61,96%
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna	9	11	35	37
		9,78%	11,96%	38,04%	40,22%
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layer	5	7	34	46
		5,43%	7,61%	36,96%	50,00%
7. Flexibility and Efficient of Use					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	10	9	44	29
		10,87%	9,78%	47,83%	31,52%
7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>)	6	14	16	56
		6,52%	15,22%	17,39%	60,87%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman	9	22	33	28
		9,78%	23,91%	35,87%	30,43%
8. Aesthetic and Minimalist Design					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar	8	15	36	33
		8,70%	16,30%	39,13%	35,87%
8.2	<i>Website</i> di desain dengan tampilan minimalis	5	7	34	46
		5,43%	7,61%	36,96%	50,00%
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan	4	12	18	58
		4,35%	13,04%	19,57%	63,04%
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors					
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna	19	29	24	20
		20,65%	31,52%	26,09%	21,74%
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	21	29	27	15
		22,83%	31,52%	29,35%	16,30%
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat	9	15	18	50
		9,78%	16,30%	19,57%	54,35%
10. Help and Documentation					
10.1	Terdapat menu bantuan untuk memandu pengguna	4	13	19	56
		4,35%	14,13%	20,65%	60,87%
10.2	Menu bantuan dapat dengan mudah diakses	10	10	43	29
		10,87%	10,87%	46,74%	31,52%
10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu bantuan ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan	3	10	19	60
		3,26%	10,87%	20,65%	65,22%
Usability					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website</i>	4	14	18	56
		4,35%	15,22%	19,57%	60,87%
U2	Pengguna merasa <i>website</i>	5	7	35	45

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
	mudah untuk digunakan	5,43%	7,61%	38,04%	48,91%
U3	Pengguna merasa <i>website</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	4	13	19	56
		4,35%	14,13%	20,65%	60,87%

(Sumber: Diolah Sendiri).

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Visibility of System Status* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah” dengan jumlah 59 orang (64,13%). Pada variabel *Match Between System and The Real World* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Setiap simbol pada website mudah dimengerti dan dipahami” dengan jumlah 56 orang (60,86%). Pada variabel *User Control and Freedom* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan” dengan jumlah 50 orang (54,34%). Pada variabel *Consistency and Standards* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Website menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu” dengan jumlah 45 orang (48,91%). Pada variabel *Error Prevention* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak

pencarian” dengan jumlah 43 orang (46,73%). Pada variabel *Recognition Rather Than Recall* untuk perolehan terbanyak pada pertanyaan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya” dengan jumlah 57 orang (61,96%). Pada variabel *Flexibility and Efficient of Use* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (*shortcut*)” dengan jumlah 56 orang (60,87%). Pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan” dengan jumlah 58 orang (63,04%). Pada variabel *Help Users Recognize, Diagnose and Recovers Form Errors* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat” dengan jumlah 50 orang (54,35%). Pada variabel *Help and Documentation* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna dapat berpindah dari menu bantuan ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan” dengan jumlah 60 orang (65,22%). Pada variabel *Usability* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju

terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website” dengan jumlah 56 orang (60,87%).

5.2. Pembahasan

5.2.1. Uji Validitas

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. (Andini, dkk., 2018:3).

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut :

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

$$\mathbf{df = n - k}$$

$Df = Degree\ of\ Freedom$

$N = Jumlah\ Responden$

$K = Jumlah\ Variabel$

$$Df = 92 - 10 = 82$$

df	t_0.05	r_0.05
82	1,66	,18

(Sumber: Diolah Sendiri).

Gambar 5.5. Hasil perhitungan t tabel dan r hitung

Jadi dalam mencari nilai r tabel pada taraf signifikansi = 5 % (0.05), maka diisi pada rumus tersebut $1 - 0.05 = 0.95$ untuk mencari r tabel menggunakan SPSS terlebih dahulu harus mencari t tabel dengan rumus $IDF.T(0.95,df)$ sehingga didapat t tabel = 1,66 setelah itu dapat ditemukan hasil untuk r tabel menggunakan rumus $T_tabel/SQRT(df+T_tabel**2)$ sehingga didapat r tabel = 0,18.

Jika r hitung di atas 0,18 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung di bawah 0,18 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid. Rangkuman uji validitas dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut.

Tabel 5.4. Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Visibility of System Status</i>	VSS1	0,781	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	VSS2	0,473	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	VSS3	0,665	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Match Between System and The Real World</i>	MBS1	0,755	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	MBS2	0,576	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	MBS3	0,718	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>User Control and Freedom</i>	UCF1	0,555	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	UCF2	0,793	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	UCF3	0,665	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Consistency and Standards</i>	CS1	0,507	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	CS2	0,201	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	CS3	0,727	0,18	r hitung > r tabel	Valid

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Error Prevention</i>	EP1	0,359	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	EP2	0,655	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	EP3	0,516	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	RRR1	0,777	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	RRR2	0,628	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	RRR3	0,566	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Flexibility and Effecient of Use</i>	FEU1	0,735	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	FEU2	0,622	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	FEU3	0,545	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	AMD1	0,563	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	AMD2	0,566	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	AMD3	0,740	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help User Recognize, Dialogue and Recovers form Errors</i>	HUR1	0,606	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	HUR2	0,544	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	HUR3	0,749	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help and Documentation</i>	HD1	0,755	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	HD2	0,727	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	HD3	0,525	0,18	r hitung > r tabel	Valid
<i>Usability</i>	U1	0,763	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	U2	0,570	0,18	r hitung > r tabel	Valid
	U3	0,755	0,18	r hitung > r tabel	Valid

(Sumber: Diolah Sendiri).

Berdasarkan tabel 5.4., maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 33 pernyataan.

Hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

5.2.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mendapatkan pengukuran yang konsisten terhadap kuesioner yang diberikan kepada responden agar

Ketika pengukuran tersebut diulang kembali maka akan tetap mendapatkan nilai yang konsisten.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 2.6 dengan uji keterandalan teknik *Alpha Cronbach*. 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* > 0,60 dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 5.5. Nilai Koefisien Reliability

No.	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>Internal Consistency</i>
1.	0,00 – 0,20	Kurang <i>Reliabel</i>
2.	0,21 – 0,40	Agak <i>Reliabel</i>
3.	0,41 – 0,60	Cukup <i>Reliabel</i>
4.	0,61 – 0,80	<i>Reliabel</i>
5.	0,81 – 1,00	Sangat <i>Reliabel</i>

(Sumber :Djaeng & Burhanudin, 2016:60).

Berikut adalah tabel hasil dari pengujian reliabilitas yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel 5.7. dibawah ini :

Tabel 5.6. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility of System Status</i>	0,60	0,607	<i>Reliabel</i>
<i>Match Between System and the Real World</i>	0,60	0,621	<i>Reliabel</i>
<i>User Control and Freedom</i>	0,60	0,765	<i>Reliabel</i>
<i>Consistency and Standards</i>	0,60	0,658	<i>Reliabel</i>
<i>Error Prevention</i>	0,60	0,643	<i>Reliabel</i>
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	0,60	0,685	<i>Reliabel</i>
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	0,60	0,693	<i>Reliabel</i>
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	0,60	0,611	<i>Reliabel</i>

<i>Help User Recognize, Dialogue and Recovers form Errors</i>	0,60	0,782	<i>Reliabel</i>
<i>Help and Documentation</i>	0,60	0,655	<i>Reliabel</i>
<i>Usability</i>	0,60	0,719	<i>Reliabel</i>

(Sumber: Diolah Sendiri).

Dari tabel 5.7. diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha Visibility of System Status* adalah $0,607 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Match Between System and the Real World* adalah $0,621 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha User Control and Freedom* adalah $0,765 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Consistency and Standards* adalah $0,658 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Error Prevention* adalah $0,643 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Recognition Rather Than Recall* adalah $0,685 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Flexibility and Efficient of Use* adalah $0,693 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Aesthetic and Minimalist Design* adalah $0,611 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors* adalah $0,782 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help and Documentation* adalah $0,655 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Usability* adalah $0,719 > 0,60$.

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 Evaluation*. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan pengguna yaitu : 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju) dan 1 (Sangat Tidak Setuju).

Interprestasi hasil menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel 5.8. sebagai berikut.

Tabel 5.7. Skala Nilai Interpretasi

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

(Sumber : Putri & Swaditya, 2018:165).

Tabel 5.8. Interpretasi Hasil Kuesioner

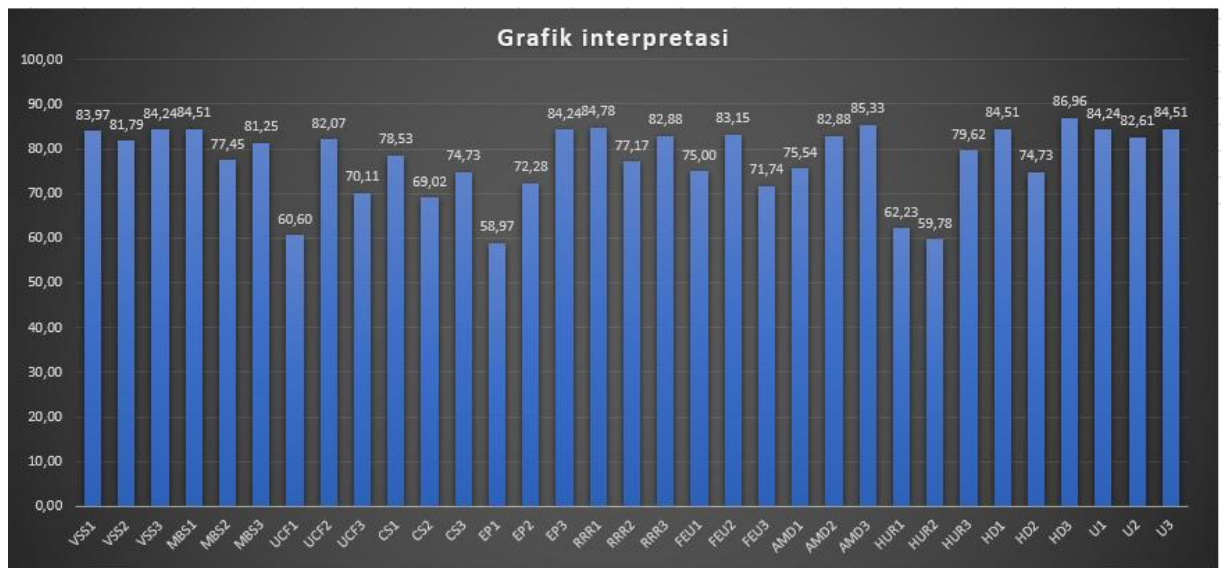
No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
1. Visibility of System Status			
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i>	83,97%	Sangat Kuat
1.2	Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	81,79%	Sangat Kuat
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	84,24%	Sangat Kuat
2. Match Between System and the Real World			
2.1	Setiap simbol pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami	84,51%	Sangat Kuat
2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada <i>website</i>	77,45%	Kuat
2.3	Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dimengerti	81,25%	Sangat Kuat
3. User Control and Freedom			
3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan	60,60%	Kuat

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	82,07%	Sangat Kuat
3.3	Pengguna dapat menyalin, memodifikasi serta mengunduh data yang ada	70,11%	Kuat
4. Consistency and Standards			
4.1	<i>Website</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu	78,53%	Kuat
4.2	<i>Website</i> memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih	69,02%	Kuat
4.3	Tampilan <i>website</i> pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten	74,73%	Kuat
5. Error Prevention			
5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah	58,97%	Cukup
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	72,28%	Kuat
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian	84,24%	Sangat Kuat
6. Recognition Rather Than Recall			
6.1	Pengguna dapat menggunakan <i>website</i> dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya	84,78%	Sangat Kuat
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna	77,17%	Kuat
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar	82,88%	Sangat Kuat
7. Flexibility and Efficient of Use			
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	75%	Kuat
7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>)	83,15%	Sangat Kuat
7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman	71,74%	Kuat
8. Aesthetic and Minimalist Design			
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar	75,54%	Kuat
8.2	<i>Website</i> di desain dengan tampilan minimalis	82,88%	Sangat Kuat

No	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan	85,33%	Sangat Kuat
9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors			
9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna	62,23%	Kuat
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	59,78%	Cukup
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat	79,62%	Kuat
10. Help and Documentation			
10.1	Terdapat menu bantuan untuk memandu pengguna	84,51%	Sangat Kuat
10.2	Menu bantuan dapat dengan mudah diakses	74,73%	Kuat
10.3	Pengguna dapat berpindah dari menu bantuan ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan	86,96%	Sangat Kuat
Usability			
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website	84,24%	Sangat Kuat
U2	Pengguna merasa website mudah untuk digunakan	82,61%	Sangat Kuat
U3	Pengguna merasa website menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	84,51%	Sangat Kuat

(Sumber : Diolah Sendiri).

Dari hasil tabel 5.8. diatas maka hasil interpretasi kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi pada tabel berjumlah 86,96% yang terdapat pada variable *Help and Documentation* dan nilai terendah sebesar 58,97% yang terdapat pada variable *Error Prevention*. Nilai interpretasi pada tabel 5.8. dapat dilihat juga dalam bentuk grafik seperti gambar berikut.



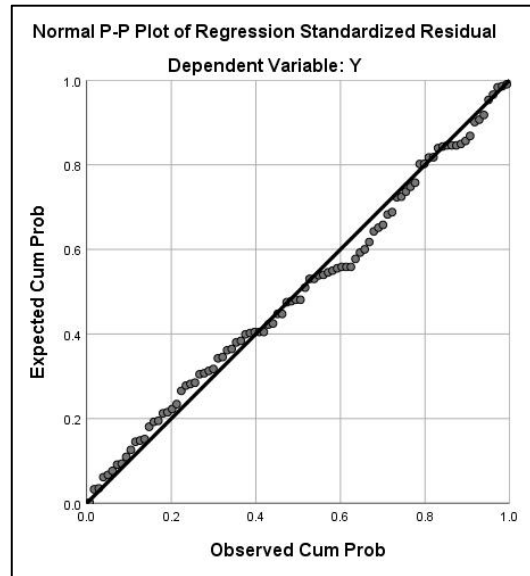
(Sumber: Diolah Sendiri)

Gambar 5.6. Grafik Interpretasi Hasil Pernyataan Kuesioner

5.2.4. Uji Normalitas

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

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



(Sumber : Diolah Sendiri).

Gambar 5.7. Grafik Normal Probability Plot (NPP)

Tabel 5.9. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		92
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.59916294
Most Extreme Differences	Absolute	.068
	Positive	.068
	Negative	-.038
Test Statistic		.068
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

(Sumber : Diolah Sendiri).

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Normal Probability Plot* (NPP) didapatkan hasil titik-titik *ploting* yang

berada disekitar garis diagonalnya, maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variable X berdistribusi normal. Dan sebagai penguat pengujian, penulis juga melakukan pengujian normalitas *kolmogorov-smirnov* yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

5.2.5. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data yaitu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 00,5. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika signifikansi (dilihat dari kolom *deviation for linearity*) lebih dari 0,05. Bisa dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5.10. Hasil Uji Linearitas Y*X

ANOVA Table							
		Sum of Squares		df	Mean Square	F	Sig
Y*X	Between Groups	(Combined)	40,410	45	,898	9,854	,000
		Linearity	34,242	1	34,242	375,75	,000
		Deviation from Linearity	6,169	44	,140	1,538	,076
	Within Groups		4,192	46	,091		
	Total		44,602	91			

(Sumber: Diolah Sendiri)

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 linearty* sebesar 0,076 signifikansinya lebih besar dari 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 dependen.

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

Tabel 5.11. Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	368.060	10	36.806	91.258	.000 ^b
	Residual	32.669	81	.403		
	Total	400.728	91			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X10, X4, X5, X9, X8, X7, X1, X6, X3, X2						

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.11. 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 :

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

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

Tabel 5.12. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.028	.409		.070	.945
	X1	.523	.079	.498	6.585	.000
	X2	-.067	.105	-.069	-.634	.528
	X3	.100	.086	.121	1.172	.245
	X4	-.109	.048	-.108	-2.282	.025
	X5	.037	.045	.037	.809	.421
	X6	.481	.103	.482	4.647	.000
	X7	-.221	.073	-.236	-3.021	.003
	X8	.113	.086	.108	1.311	.193
	X9	.026	.076	.032	.348	.729
	X10	.127	.083	.123	1.530	.130

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.12. hasil uji T diketahui :

1. Variabel (X1) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
2. Variabel (X2) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,528 dimana nilai sig. $0,528 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
3. Variabel (X3) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,245 dimana nilai sig. $0,245 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a

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

4. Variabel (X4) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,025 dimana nilai sig. $0,025 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
5. Variabel (X5) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,421 dimana nilai sig. $0,421 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
6. Variabel (X6) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
7. Variabel (X7) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,003 dimana nilai sig. $0,003 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
8. Variabel (X8) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,193 dimana nilai sig. $0,193 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

9. Variabel (X9) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,729 dimana nilai sig. $0,729 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
10. Variabel (X10) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,130 dimana nilai sig. $0,130 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) didapat hasil analisis data dengan metode *Heuristic Evaluation* sebagaimana telah diuraikan di bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian pengaruh kualitas terhadap *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji F 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 *Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation* secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*.
2. Dilihat dari hasil perhitungan uji parsial (uji T) diperoleh nilai sig tertinggi sebesar 0,729 pada (X9) yaitu variabel *Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dengan indikator pernyataan sistem memudahkan *user* dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar

dari *error* dimana nilai sig. $0,729 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y). diperoleh nilai sig terendah sebesar 0,000 pada (X1) dan (X6) yaitu variabel *Visibility of System Status* dan variabel *Recognition Rather Than Recall* dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

6.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi pihak Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan sebagai berikut.

1. Pihak instansi Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan diharapkan untuk melakukan upaya perbaikan terutama pada tata letak menu yang lebih mudah di ingat demi kebergunaan kualitas *website* dan peringatan atau pesan ketika *website* sedang dalam keadaan *upgrade*.
2. Dapat merekomendasikan kepada para pekebun untuk membantu pendataan lahan kelapa sawit melalui *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kualitas yang lainnya sebagai bahan perbandingan serta perbaikan untuk mengembangkan dan memperbaharui *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).

DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Sutedi, S., dan Karim, A. S. (2019). Evaluasi *User Interface* Desain Menggunakan Metode *Heuristics* pada *Website* Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 192–200.
- Andini, Siti Nurjanah, dan Eka Hartati. (2018). Analisis Kualitas Website Sumatera Ekspres Palembang Menggunakan Metode WebQual 4.0 Modifikasi. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran *Usability* Aplikasi *Google Classroom* Sebagai *E-learning* Menggunakan *USE Questionnaire* (Studi Kasus : Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *RESEARCH: Computer, Information System and Technology Management*, 1 (1), 17.
- Hartati, Eka, Ria Indriyani, dan Indah Trianingsih. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda. *Jurnal Manajemen, Teknik Informatika, dan Rekayasa Komputer*.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi *Server*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 204–210.
- Fadlan, Muchammad. (2019). Analisis Kinerja Tenaga Kependidikan IAIN Purwokerto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hanief, Y. N., dan Himawanto, W. (2017). Statistik Pendidikan (D. Novidiantoko (ed.) ; Cetakan 1). Deepublish Publisher.
- Luh, N., Kartika, A., & Sarja, Y. (2016). Analisis Pengukuran Faktor *Usability* Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem dan Informatika STIKOM Bali.
- Manalu, A., dan Mesra, M. (2019). Analisis Produk Kerajinan Lampu Hias Dari Batok Kelapa Pada Perajin Wak Jek Art (Wja) Di Medan Ditinjau Dari Bentuk. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8 (1), 267.
- Marlianto, F., Yarmani, Sutisyana, A., dan Defliyanto. (2018). Analisis Tendangan Sabit pada Perguruan Pencak Silat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2 (2), 179–185.
- Murdiaty, M., Angela, A., dan Sylvia, C. (2019). Evaluasi Desain Antarmuka Portal Akademik Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3 (4), 391.

- Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., dan Pinandito, A. (2016). Analisis *Usability* pada *Website* Universitas Brawijaya dengan *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3 (3), 188.
- Ningsih, S. U., dan Dkk. (2016). Gambaran Pengetahuan dan Sikap Menyikat Gigi Pada Siswa-Siswi dalam Mencegah Karies Di SDN 005 Bukit Kapur Dumai. *Jom FK Volume*, 3 (2).
- Pandusarani, G., Brata, A. H., dan Jonemaro, E. M. A. (2017). Analisis *User Experience* pada *Game CS:GO* dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan Metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2 (3), 940–950.
- Purba, Ramen A., dkk. (2020). Aplikasi Teknologi Informasi: Teori dan Implementasi (J. Simarmata (ed.) ; Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.
- Rahmatullah, S., Purnia, D. S., dan Triasmoro, R. (2019). Analisis Kualitas *Website* Sekolah *North Jakarta Intercultural School* dengan Metode *Webqual 4.0*. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 19 (2), 158–164.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14 (1), 62–70.
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., dan Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6 (2), 168–177.
- Sumitro, A. H., Baru, T., Banyuwangi, K., dan Evaluation, H. (2019). Analisa *usability website* STIKOM PGRI Banyuwangi Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika Sensitif.
- Supriyadi, S. (2017). *Community of Practitioners* : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2 (2), 83.
- Supriyatna, A., dan Maria, V. (2018). Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi DJP Online dengan Kerangka PIECES. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3 (2), 88.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., dan Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi *User Interface* Aplikasi *Smart Grid* Berbasis *Mobile Application*. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7 (2), 150–157.
- Yunita, N. P., dan Aprianto, R. D. (2018). Kondisi Terkini Perkembangan

Pelaksanaan *E-Government* di Indonesia: Analisis *Website*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2018 (Sentika), 329–336.

Yusuf, Dr. Muhammad, SPi., Ms., dan Daris, Dr, Lukman, SPi., Ms. (2019). Analisis Data Penelitian : Teori dan Aplikasi dalam Bidang Perikanan (Ms. Marsuki, Dr. Ismail, SSI. (ed.)). PT Penerbit IPB Press.