

Pendekatan Metode Webuse Untuk Evaluasi Website STMIK El Rahma Yogyakarta

Minarwati¹, Vetliyanti Mavikasari²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, STMIK EL RAHMA Yogyakarta

Jl. Sisingamangaraja No. 76 Yogyakarta

e-mail: *¹minarwatix@stmikelrahma.ac.id, ²vetliyantimavika@gmail.com

Abstrak

Berkembangnya teknologi informasi telah banyak melahirkan produk dan jasa seperti aplikasi, website dan sistem informasi berbasis web atau online. Website adalah unsur utama yang digunakan dalam internet sebagai media komunikasi. STMIK El Rahma merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang telah menerapkan website sebagai pelayanan informasinya. Namun hingga saat ini masih banyak ditemukan yang mengurangi kenyamanan pengguna sehingga perlu dilakukan analisis dalam aspek usability agar mengetahui bagaimana tingkat usability website. Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan Evaluasi website menggunakan metode WEBUSE. Pengujian dilakukan dengan menilai 4 aspek Content, Organisation and Readability, Navigation and Link, User Interface Design serta Performance and Effectiveness. Metode yang digunakan dalam pengujian adalah melakukan observasi tentang materi, kemudian membuat task-task sesuai dengan fasilitas yang ada di website dan membuat kuisioner dengan standart yang sudah ditentukan. Kemudian task-task dan kuisioner diberikan kepada 100 responden yang terdiri dari Mahasiswa dan Alumni STMIK El Rahma Yogyakarta. Dari hasil pengujian didapat waktu penyelesaian task yang kemudian diolah untuk mendapatkan nilai dari masing-masing aspek yang sudah ditentukan.

Kata Kunci: Website, pengguna, Webuse

Abstrack

The development of information technology has given rise to many products and services such as applications, websites and web-based or online information systems. Website is the main element used in the internet as a medium of communication. STMIK El Rahma is a private university that has implemented a website as an information service. However, until now there are still many found that reduce user comfort, so it is necessary to carry out an analysis in the usability aspect in order to find out the usability level of the website. To overcome this problem, a website evaluation is carried out using the WEBUSE method. Testing is carried out by assessing 4 aspects of Content, Organization and Readability, Navigation and Link, User Interface Design and Performance and Effectiveness. The method used in testing is to make observations about the material, then make tasks according to the facilities on the website and make questionnaires with predetermined standards. Then the tasks and questionnaires were given to 100 respondents consisting of STMIK El Rahma Yogyakarta Students and Alumni. From the test results, the task completion time is obtained which is then processed to get the value of each predetermined aspect.

Keywords: Website, users, Webuse

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi telah banyak menciptakan produk dan jasa seperti aplikasi, website dan sistem informasi berbasis web atau online. Website adalah unsur utama yang digunakan dalam internet sebagai media komunikasi. STMIK El Rahma merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang telah menerapkan website sebagai pelayanan informasinya. Namun hingga saat ini masih banyak ditemukan ketidaknyamanan pengguna sehingga perlu dilakukan analisis dalam aspek usability agar mengetahui bagaimana tingkat usability website. Usability adalah salah satu barometer yang dapat menggambarkan sebuah sistem dari sudut pandangan manusia yang menggunakannya dimana pencapaian usability dalam sebuah website memerlukan kombinasi dari perencanaan dalam emahami konteks penggunaan sistem sebagai dasar untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi sistem melalui pengujian pengguna [1]. Untuk mengetahui suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna secara efektifitas, efesiensi dan kepuasan adalah dengan melakukan evaluasi website dari aspek usability [2].

Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan Evaluasi website menggunakan metode *Website Usability Evaluation* (WEBUSE) yang berfokus pada pengembangan sitem evaluasi usability berbasis *web* dengan pendekatan tindakan subyektif yang melibatkan partisipasi dari pengguna untuk memberikan penilaian pada sebuah website. Pengembangan pendekatan WEBUSE sebagai standar pengukuran *usability*, dengan metode evaluasi kuisisioner berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk menilai *usability* dari website yang akan dievaluasi. Metode WEBUSE dapat digunakan untuk mengukur tingkat kualitas sistem dan kepuasan pengguna dari aspek *usability* [3]. Metode WEBUSE dipilih karena WEBUSE merupakan alat pengukur usabilitas yang dapat digunakan untuk semua jenis website. Selain itu, kriteria usabilitas pada WEBUSE lebih lengkap dan telah mencakup semua kriteria usabilitas yang ada pada *WAMMI*, *Bobby*, *NIST Web Metrics* dan *Protocol analysis* [3]. Pengujian dilakukan dengan membuat kuisisioner ini terdiri dari 24 pertanyaan dengan lima opsi jawaban yang terbagi dalam empat aspek *Content*, *Organisation and Readability*, *Navigation and Link*, *User Interface Design* serta *Performance and Effectiveness*. Metode yang digunakan dalam pengujian adalah melakukan observasi tentang materi, kemudian membuat task-task sesuai dengan fasilitas yang ada di website dan membuat kuisisioner dengan standart yang sudah ditentukan. Kemudian task-task dan kuisisioner diberikan kepada 100 responden yang terdiri dari Mahasiswa dan Alumni STMIK El Rahma Yogyakarta. Dari hasil pengujian didapat waktu penyelesaian task yang kemudian diolah untuk mendapatkan nilai dari masing-masing aspek yang sudah ditentukan. WEBUSE yang merupakan teknik pengukuran kualitas website berdasarkan persepsi pengguna akhir, maka akan diketahui seberapa tingkat kekurangan website STMIK El Rahma Yogyakarta, Sehingga bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki kekurangan pada website STMIK El Rahma Yogyakarta.

Beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan yaitu [4] Penelitian tentang website KITABISA.COM dari aspek *usability* menggunakan metode *webuse* yang bertujuan untuk mengetahui apakah website sudah bisa memenuhi kebutuhan *user* atau belum dan apakah *user* mengalami kesulitan saat menggunakan atau tidak.

Selanjutnya [5] Penelitian tentang Website Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung menggunakan metode *website usability evaluation tools* (WEBUSE) karena metode ini mencakup seluruh aspek *usability*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan terhadap hasil evaluasi *website* saat ini untuk mengetahui peningkatan yang didapatkan dari hasil evaluasi.

Selanjutnya [6] Penelitian tentang Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taxi Perdana secara *online* untuk mengimbangi persaingan dalam usaha layanan transportasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kegunaan aplikasi serta menemukan apabila terdapat permasalahan *usability* menggunakan Metode *WEBUSE*.

Selanjutnya [7] Penelitian tentang Evaluasi Website Pemerintahan Kota Prabumulih, menggunakan metode tinjauan literatur dan mengacu pada pendekatan WEBUSE. Penelitian ini bertujuan mengembangkan konseptualisasi lebih dalam dan lebih jelas tentang *website usability* agar hubungan-hubungan tata Pemerintahan (*governance*) yang melibatkan Pemerintah, swasta dan masyarakat dapat tercipta sedemikian rupa sehingga lebih efektif, efisien, produktif dan responsif.

Selanjutnya [8] Penelitian tentang Tampilan Website Seleksi Mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya, mengevaluasi *usability* dengan metode WEBUSE dan mengevaluasi kualitas layanan dengan metode WEBQUAL 4.0. Tujuan penelitian ini, untuk meningkatkan nilai usabilitas dan kualitas layanan website dengan memberikan rekomendasi rancangan perbaikan desain antarmuka website.

Selanjutnya [9] Penelitian tentang Website Rapor Online di SD Kecamatan Bubutan Surabaya, menggunakan metode WEBUSE untuk mengevaluasi *usability website* rapor *online* dari persepsi pengguna sebagai guru. Penelitian ini bertujuan memberikan masukan informasi untuk pengembangan *website* karena hasil dari penelitian ini menyediakan informasi tingkat *usability* pada *website*.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan yang dilalui dalam penelitian ini terdiri dari :

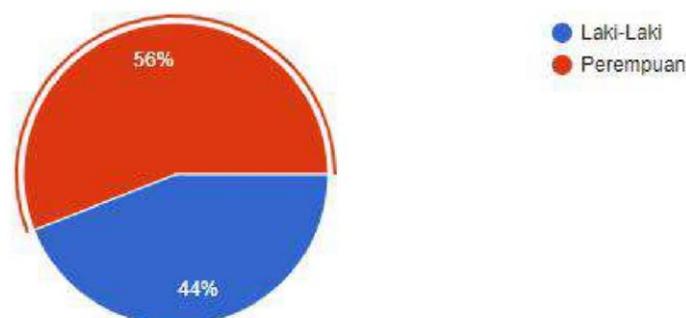
1. Identifikasi masalah menggunakan Studi Pustaka
Mempelajari dan mengkaji sumber-sumber yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti yang berkaitan dengan kualitas website STMIK El Rahma Yogyakarta dan membaca jurnal-jurnal tentang WEBUSE.
2. Menentukan metode WEBUSE
Mempelajari metode WEBUSE dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas sehingga dapat membantu menyelesaikan permasalahan terhadap pengukuran kualitas website.
3. Menentukan kategori usability dalam metode WEBUSE berdasarkan kriteria evaluasi usability, yaitu *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness*.
4. Penentuan kuesioner dan penyebaran kuesioner
Kuisisioner ini dilakukan menggunakan skala likert yang berfungsi untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena social. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa STMIK El Rahma Yogyakarta dengan jumlah 100 responden. Jumlah sampel ini telah memenuhi pendapat ahli [10] yang menyatakan bahwa ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian.
5. Pengolahan data dan menganalisis data
Rekap data dan pengolahan data dengan menggunakan Microsoft Excell dan software Smart PLS (Patrial Least Square) untuk uji validitas, uji reliabilitas dan analisis data.
6. Kesimpulan dan pembuatan laporan
Tahap terakhir yaitu menyimpulkan, pembuatan laporan. Setelah menganalisis dari data maka akan diberi kesimpulan dari data yang didapat, selanjutnya dilakukan penulisan laporan agar hasil penelitian dapat dibaca oleh orang lain, mudah dipahami, serta dapat dijadikan sebagai alat dokumentasi untuk pengujian dan pengembangan penelitian lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Data Penelitian

a. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

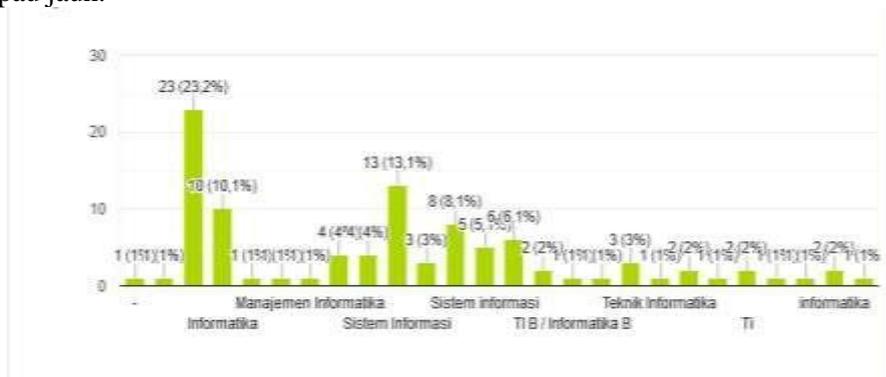
Berdasarkan data pada gambar 5.18 responden berdasarkan jenis kelamin adalah 56% responden berjenis kelamin Perempuan dan 44% responden berjenis kelamin Laki Laki. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa perbedaan jumlah data responden berdasarkan jenis kelamin tidak terlampau jauh.



Gambar 3.1. Diagram Berdasarkan Jenis Kelamin

b. Responden Berdasarkan Jurusan

Berdasarkan data pada gambar 3.1 responden berdasarkan jurusan adalah 52% responden jurusan Informatika dan 48% responden jurusan Sistem Informasi. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa perbedaan jumlah data responden berdasarkan jurusan tidak terlalu jauh.



Gambar 3.2 Diagram Berdasarkan Jurusan

2. Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan software Smart PLS. Data yang diolah adalah data skala likert yang telah diisi oleh responden. Hasil data yang telah diolah berupa loading factor, signifikansi masing-masing variabel laten dan juga bentuk modelnya. Eksekusi dari Smart PLS perlu dilakukan beberapa kali hingga validitas dan reliabilitasnya tercapai. Pada gambar 3.2 dapat dilihat Model Smart PLS masing-masing variabel yang mewakili WEBUSE terhadap variabel Usability. Pada penelitian ini masing-masing variabel laten memiliki observed variable antara lain variabel kemudahan penggunaan (Level usability), (X1) Content Organization and Readability memiliki 3 variable, (X2) Navigation and Link memiliki 4 variable, (X3) User Interface Design memiliki 6 variable, (X4) Performance and Effectiveness memiliki 5 variabel.

3. Pengujian Model Pengukuran (Outer Model)

a. Uji Validitas

Pada Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir pertanyaan atau kuesioner yang diisi oleh 100 orang responden tersebut layak atau belum untuk diambil datanya. Uji validitas ini dilakukan pada setiap butir pertanyaan yaitu 19 pertanyaan. Berdasarkan uji validitas konstruk, maka hasil dari outer loading nilai loading factor kualitas Level Usability (Y), (X1) Content Organization and Readability, (X2) Navigation and Link, (X3) User Interface Design, (X4) Performance and Effectiveness diatas 0,5 sehingga semua indikator memenuhi validitas konvergen (convergent validity).

a) Convergent Validity

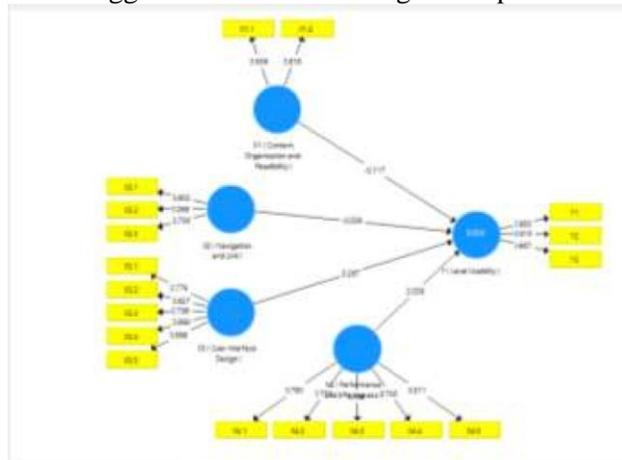
Convergent Validity dapat dilihat dari Loading factor yang ada pada model tersebut. Convergent Validity adalah besarnya loading factor dari tiap konstruk yang ada [11] Pada pengujian pertama, dapat dilihat pada Tabel 3.1 hasil kalkulasi dari aplikasi SmartPLS menunjukkan bahwa tidak ada loading factor yang memiliki nilai dibawah 0,70 untuk semua indikator pernyataan sehingga dapat dikatakan bahwa semua indikator valid dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya. Loading factor tersebut sudah baik untuk digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas.

Table 3.1 Hasil Uji Loading Factor

Indikator	Content Organization and Readability	Navigation and Link	User Interface Design	Performance and Effectiveness	Level Usability

X1.1	0.956				
X1.2	0.818				
X2.1		0.802			
X2.2		0.966			
X2.3		0.756			
X3.1			0.779		
X3.2			0.827		
X3.3			0.796		
X3.4			0.888		
X3.5			0.898		
X4.1				0.790	
X4.2				0.774	
X4.3				0.768	
X4.4				0.742	
X4.5				0.811	
Y1					0.980
Y2					0.913
Y3					0.967

Dan berikut ini merupakan model penelitian setelah nilai masing –masing indikator dimasukkan dan diproses menggunakan Smart PLS Algorithm pada Gambar berikut.



Gambar 3.3 Model Smart PLS WEBUSE Terhadap Aspek Usability

b) Average Variance Extracted (AVE)

Pengujian validitas konvergensi juga dapat dilakukan dengan melihat nilai average variance extracted (AVE) pada table dibawah. Nilai AVE dikatakan valid ketika memiliki nilai di atas 0,5 untuk menunjukan nilai convergent validity yang baik. Yang artinya, variabel laten dapat menjelaskan rata-rata lebih dari setengah variance dari indicator-indikatornya [12]. Oleh karena itu model yang di uji memiliki validitas konvergensi atau semua konstruk dalam penelitian ini valid.

Table 3.2 Hasil Uji AVE

Variabel	Average Variance Exrtacted
Content Organization and Readability	0.792
Navigation and Link	0.716
User Interface Design	0.704

Performance and Effectiveness	0.605
Level Usability	0.910

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur didalam mengukur gejala yang sama. Pengujian dikatakan handal atau reliabel jika memenuhi syarat Instrumen, apabila memiliki koefisien keadaan reliabilitas diatas 0,5. Berdasarkan George dalam Tarigan pada penelitian [13] terdapat aturan praktis yang dapat diterapkan terkait dengan nilai alpha dapat dilihat di table berikut.

a) Composite Reliability

Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien realibilitas Content Organization and Readability (X1) sebesar 0,883, Navigation and Link (X2) sebesar 0,882, User Interface Design (X3) sebesar 0,922, Performance and Effectiveness (X4) sebesar 0,884 dan Level Usability sebesar 0.968. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa semua angket dalam peneltian ini reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen.

Table 3.3 Hasil Composite Reliability

Variabel	Composite Reliability
Content Organization and Readability	0.883
Navigation and Link	0.882
User Interface Design	0.922
Performance and Effectiveness	0.884
Level Usability	0.968

Berikut adalah hasil dari perhitungan Cronbach alpha.

Table 3.4 Hasil Cronbach's alpha

Variabel	Cronbach's alpha
Content Organization and Readability	0.761
Navigation and Link	0.826
User Interface Design	0.905
Performance and Effectiveness	0.838
Level Usability	0.952

b) Discriminant Validity

Pengujian discriminant validity dapat dilakukan dengan melihat nilai cross loading. Pada cross loading, nilai koefisien korelasi indicator dengan konstraknya dibandingkan dengan kontrak blok lainnya. Jika korelasi antara indicator dengan konstraknya lebih tinggi dari korelasi kontrak blok lainnya, maka hal ini menunjukkan kontrak tersebut memprediksi ukuran pada blok mereka lebih baik dari bloknnya [12].

Table 3.5 Hasil Uji Discriminant Validity (Cross Loadings)

Indikator	Content Organization and Readability	Navigation and Link	User Interface Design	Performance and Effectiveness	Level Usability

X1.1	0.956	0.570	0.542	0.580	0.073
X1.2	0.818	0.602	0.641	0.654	0.037
X2.1	0.585	0.802	0.686	0.686	0.045
X2.2	0.579	0.966	0.675	0.640	0.154
X2.3	0.531	0.756	0.592	0.669	0.052
X3.1	0.650	0.520	0.779	0.663	0.067
X3.2	0.590	0.571	0.827	0.677	0.178
X3.3	0.653	0.696	0.796	0.724	0.031
X3.4	0.457	0.627	0.888	0.686	0.237
X3.5	0.553	0.739	0.898	0.778	0.189
X4.1	0.480	0.612	0.726	0.790	0.136
X4.2	0.513	0.643	0.670	0.774	0.096
X4.3	0.522	0.550	0.639	0.768	0.140
X4.4	0.504	0.409	0.534	0.742	0.130
X4.5	0.563	0.643	0.639	0.811	0.155
Y1	0.068	0.108	0.212	0.159	0.980
Y2	-0.001	0.007	0.118	0.101	0.913
Y3	0.097	0.160	0.247	0.208	0.967

4. Pengujian Model Struktural (Inner Model)

1. R-Square

Pengujian struktural model dimulai dengan melihat nilai *R-square* untuk setiap variabel laten endogen sebagai kekuatan prediksi dari model structural. Nilai *Rsquare* sebesar 0,67 menunjukkan bobot yang kuat, nilai *R-square* 0,015 menunjukkan bobot yang sedang, dan nilai *R-square* 0,19 menunjukkan bobot yang lemah [11]. Pada penelitian ini terdapat 1 variabel endogen yaitu level usability.

Hasil pengolahan data menggunakan SmartPLS menunjukkan nilai *R-square* untuk variable endogen level usability adalah 0,54 yang berarti lebih besar dari nilai R-square 0,67 yang menunjukkan bobot yang lemah.

Table 3.6 Hasil R-Square

Variabel Endogen	R-Square
Level Usability	0,54

2. f-Square

Nilai f-square menunjukkan ukuran mengenai signifikansi praktis hasil penelitian yang berupa ukuran kekuatan korelasi atau hubungan, atau efek dari suatu variabel pada variabel lain. Ukuran pengaruh f-square dibagi menjadi 3, antara lain:

1. Nilai f-square sebesar 0,02 dikategorikan sebagai pengaruh lemah variabel laten prediktor (variabel laten eksogenous) pada tataran struktural.
2. Nilai f-square sebesar 0,15 dikategorikan sebagai pengaruh cukup variabel laten prediktor (variabel laten eksogenous) pada tataran struktural.
3. Nilai f-square sebesar 0,35 dikategorikan sebagai pengaruh kuat variabel laten prediktor (variabel laten eksogenous) pada tataran struktural.

Table 3.7 Hasil f-Square

Variabel Eksogen	Variabel Endogen
	Level Usability
Content Organization and Readability	0.007
Navigation and Link	0.001
User Interface Design	0.021
Performance and Effectiveness	0.001

Pada tabel 3.7 nilai f-square Content Organization and Readability terhadap level usability adalah 0,007 yang berarti lebih besar dari 0,2 yang menunjukkan pengaruh lemah variabel laten eksogen pada tataran struktural. Nilai f-square Navigation and Link terhadap Level Usability adalah 0,001 yang berarti kurang dari 0,02 yang menunjukkan pengaruh lemah variabel laten eksogen pada tataran struktural. Nilai f-square User Interface Design terhadap Level Usability adalah 0,021 yang berarti lebih kecil dari 0,15 dan kurang dari 0,35 yang menunjukkan pengaruh cukup variabel laten eksogen pada tataran struktural. Nilai f-square Performance and Effectiveness Level Usability adalah 0,001 yang berarti kurang dari 0,02 yang menunjukkan pengaruh lemah variabel laten eksogen pada tataran struktural

3. Path Coefiesient

Pengujian *path coefficients* untuk mengetahui signifikansi pengaruh antara variabel laten. Nilai signifikansi dari koefisien parameter dapat dihitung dengan melakukan *bootstrapping* yaitu sebuah prosedur non parametrik untuk menguji apakah koefisien seperti *outer weights*, *outer loadings* dan *path coefficients* signifikan dengan memperkirakan standar *error* untuk estimasinya. Kemudian dilakukan pengujian dengan membandingkan nilai koefisien parameter dengan nilai signifikansi *t value* atau nilai *P value* dengan nilai alpha. *Bootstrapping* pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 500 sub sampel dengan tingkat signifikansi (alpha) 0,05. *Bootstrapping* adalah salah satu cara resampling dengan cara memperbanyak data dari sampel yang ada dan memenuhi kaidah statistika.

Tabel 3.8 Hasil Path Coefiesien

Variabel	t-value	p-value	Keterangan
Content Organization and Readability -> Level Usability	-0.117	0.471	Tidak Signifikan
Navigation and Link -> Level			

Usability	-0.039	0.853	Tidak Signifikan
User Interface Design -> Level Usability	0.267	0.202	Signifikan
Performance and Effectiveness -> Level Usability	0.059	0.742	Tidak Signifikan

Dapat dijelaskan bahwa hanya kegunaan (Usability) yang memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap level usability (User Interface Design) pada website STMIK El Rahma Yogyakarta. Hal tersebut terlihat dari nilai t-value bernilai diatas 1,99 dan nilai p value kurang dari 0,05. Untuk Content Organization and Readability, Navigation and Link, Performance and Effectiveness belum memiliki pengaruh positif atau tidak signifikan terhadap Level Usability pada website STMIK El Rahma Yogyakarta.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan indikator *t value* dibandingkan dengan nilai *t table*. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai *t value* lebih besar daripada *t table*, dan hipotesis dinyatakan ditolak apabila *nilai t value* lebih kecil daripada *nilai t table*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang terlihat pada Tabel 3.9 dapat dikatakan bahwa dari hipotesis yang diajukan oleh peneliti, 4 hipotesis ditolak. Hal tersebut bisa terlihat Kegunaan untuk Content Organization and Readability, Navigation and Link, User Interface Design, Performance and Effectiveness t-value lebih kecil dari p-value yang artinya ditolak atau belum diterima [14].

Table 3.9 Hasil Hipotesis

Variabel	Hipotes	t-value	p-value	Keterangan
Content Organization and Readability -> Level Usability	H1	-0.117	0.471	Ditolak
Navigation and Link -> Level Usability	H2	-0.039	0.853	Ditolak
User Interface Design -> Level Usability	H3	0.267	0.202	Diterima
Performance and Effectiveness -> Level Usability	H4	0.059	0.742	Ditolak

Hasil pengujian hipotesis H1 adalah diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang mempengaruhi kepuasan pengguna dari segi kualitas kemudahan penggunaan yaitu konten pada Website jelas dan mudah dimengerti, Website memiliki navigasi / petunjuk arah yang mudah dimengerti, alamat Website <https://stmikelrahma.ac.id/> yang mudah ditemukan, pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dicari.

Hasil pengujian hipotesis H1,H2,H4 adalah ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa belum terdapat hubungan yang mempengaruhi Level Usability dari segi Content Organization and Readability, Navigation and Link, Performance and Effectiveness yaitu informasi yang jelas, terkini dan disediakan secara detail. Hasil pengujian hipotesis H3 adalah diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang mempengaruhi level usability dari segi User Interface Design yaitu pengguna merasa aman, nyaman menggunakan tampilan website yang menarik, serta pengguna memahami terhadap informasi yang disajikan.

Tabel 3.10 Besar Pengaruh Kualitas Website terhadap Level Usability

Variabel	Koefisien Path	Laten Variable Correlation	Pengaruh
----------	----------------	----------------------------	----------

Content Organization and Readability -> Level Usability	-0.117	1.000	-1,17%
Navigation and Link -> Level Usability	- 0.039	0.639	0,02%
User Interface Design -> Level Usability	0.267	0.632	1,68%
Performance and Effectiveness -> Level Usability	0.059	0.665	0,39%
Level Usability	TOTAL		0,92%

4. Kesimpulan

Level Usability terhadap website STMIK El Rahma dipengaruhi oleh variabel webuse sebesar 0,92%, variabel webuse yang paling mempengaruhi level usability website adalah User Interface Design sebesar 1,68%, dalam hal konten pada website jelas dan mudah dimengerti, website memiliki navigasi / petunjuk arah yang mudah dimengerti, tampilan website menarik dan pengguna dapat dengan mudah untuk memahami isi content website. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang terlihat bahwa dari 4 hipotesis yang diajukan, 1 hipotesis dapat diterima dan 3 hipotesis ditolak. Hal tersebut bisa dilihat dari Hipotesis 1 Content Organization and Readability terdapat t-value bernilai -0.117 lebih kecil dari p-value yang bernilai 0.468 yang artinya di tolak. Hipotesis 2 Navigation and Link terdapat nilai tvalue bernilai -0.039 lebih kecil dari p-value yang bernilai 0.850 yang artinya di tolak. Hipotesis 3 User Interface Design terdapat t-value bernilai 0.267 lebih besar dari p-value yang bernilai 0.211 yang artinya diterima. Hipotesis 4 Performance and Effectiveness terdapat nilai tvalue bernilai 0.059 lebih kecil dari pvalue yang bernilai 0.744 yang artinya di tolak

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Nielsen, Usability engineering: Elsevier, 1994.
- [2] Bevan, N. (2009, August). *What is the difference between the purpose of usability and user experience evaluation methods. In Proceedings of the Workshop UXEM Vol. 9).*
- [3] Chiew, T. K., & Salim, S. S. (2003). *Webuse: Website usability evaluation tool*. Malaysian Journal of Computer Science, 16(1), 47–57. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/MJCS/article/view/6118>
- [4] Andiputra, & Tanamal, R. (2020). Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.Com [Analysis of Usability Using Webuse Method on Website Kitabisa.Com]. *Business Management Journal*, 16(1), 11–15.
- [5] Simatupang, H., Widowati, S., & Riskiana, R. R. (2020). Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA). *E-Proceeding of Engineering*, 7(3), 9804–9821..
- [6] Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., & Mardi, R. R. P. (2018). Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2909–2918.
- [7] Nur Aini H dkk. (2019). Evaluasi Website Pemerintahan Kota Prabumulih Melalui

Pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE). *Jurnal Ilmiah Betrik, Vol.10, No.01, April 2019*

- [8] Aynayya, Q., Saputra, M. C., & Pramono, D. (2018). Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Website Seleksi Mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(4)*, 1446–1456.
- [9] Arofah, R., & Suyatno, D. F. (2021). *38415-Article Text-54076-1-10-20210209. 02(01)*, 40–46.
- [10] UmaSekaran, 2006, *Metodologi Penelitian untuk Bisnis, Edisi 4*, Buku 1, Jakarta: SalembaEmpat.
- [11] Widarjono, Agus, (2015), *Analisis Multivariat Terapan: Dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS, Ed. Kedua*, UPP STIM YKPN, Jogjakarta.
- [12] Haidir, S. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Website Toko Buku Online Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan System Usability Scale (SUS). Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- [13] Sanjaya, I. (2012). *PENGUKURAN KUALITAS LAYANAN WEBSITE KEMENTERIAN KOMINFO DENGAN MENGGUNAKAN METODE WEBUAL 4.0*, 14(1), 1–14.
- [14] Widyaningsih, M, N. (2018). *Analisis Kepuasan Website Jurnal Online Menggunakan Webqual Studi Kasus Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember.