

EVALUASI *USABILITY* WEBSITE STIE PUTRA BANGSA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERGURUAN TINGGI

Miftahul Huda¹⁾

STIE Putra Bangsa

Email : hudablue11@gmail.com¹⁾

ABSTRACT

This study aims to evaluate the website interface on its usage convenience (usability). It also aims to provide recommendation based on the evaluation as an attempt to improve user acceptance level of the website.

The object of this research is STIE Putra Bangsa website. The research is conducted in the application of quantitative method in the approach of descriptive quantitative. Website is analyzed by the use of variables, namely download delay, navigation, interactivity, responsiveness, information, and user satisfaction. Simple random sampling is the sampling technique used in conducting this research with 94 respondents.

The result of this research in the aspect of download delay it values the percentage of 75.80%. In the aspect of navigation it values the percentage of 72.94%. In the aspect of interactivity it values the percentage of 74.73%. In the aspect of responsiveness it values 72.34%. In the aspect of information content it values 73.67%. In the aspect of user satisfaction it values 72.96%. The above research results show that STIE Putra Bangsa is classified as good overall.

Keywords: Evaluation, user interface, website, STIE Putra Bangsa

1. Pendahuluan

Pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi secara cepat dan sesuai yang diharapkan. Jika sebuah situs gagal dalam menunjukkan secara jelas apa yang dapat dilakukan dengan situs tersebut, pengguna cenderung akan langsung meninggalkan situs dan beralih ke situs lain.

Usability menggambarkan sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengukur faktor efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang sudah ditentukan. Faktor efektivitas berbicara mengenai keakuratan penyelesaian tugas oleh pengguna terhadap tujuan tertentu. Faktor efisiensi menjelaskan mengenai sumber daya yang digunakan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu. Sedangkan faktor kepuasan menggambarkan apakah produk bebas dari ketidaknyamanan dan apakah pengguna menunjukkan sikap positif terhadap produk (ISO/TC 159/SC 4 Ergonomics of human-system interaction, 1998).

Kehadiran teknologi informasi dalam mendukung kegiatan sehari-hari semakin terasa

manfaatnya. Penggunaan website sebagai media untuk membaca berita, mencari pekerjaan, berbelanja online dan merencanakan perjalanan, merupakan beberapa aktivitas yang umumnya banyak dilakukan oleh masyarakat. Bagi pelanggan bisnis, layanan Corporate Customer Care, Internet Banking, Reservasi Hotel online, pengelolaan bisnis proses internal perusahaan sampai ke aplikasi e-learning, merupakan beberapa contoh aplikasi yang memanfaatkan media website.

Website digunakan juga oleh institusi pendidikan untuk mendukung aktivitas perkuliahan, layanan untuk informasi mahasiswa, layanan untuk informasi masyarakat luas, pemasaran, dan lain sebagainya. Salah satu website di institusi pendidikan yaitu website yang dimiliki oleh perguruan tinggi yang ada di Kebumen yaitu STIE Putra Bangsa. STIE Putra Bangsa memiliki website yang bisa di akses di alamat stieputrabangsa.ac.id. Website tersebut digunakan perguruan tinggi untuk memberikan informasi berkaitan dengan kebutuhan mahasiswa dan informasi yang diberikan kepada masyarakat luas.

Informasi di sebuah laman website menjadi sangat penting ketika berhubungan dengan pengguna. Selain itu tingkat kecepatan maupun

keakuratan informasi website juga perlu diperhatikan. Website STIE Putra Bangsa diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna dan bisa menjadi salah satu kanal pelayanan berbasis teknologi informasi di lingkungan Civitas Akademika yang dapat melayani kebutuhan data atau informasi yang akurat, efektif dan efisien.

Pengguna yang telah merasakan manfaat dengan menggunakan website cenderung untuk kembali mengunjunginya. Website tidak banyak bermanfaat jika dibangun namun tidak pernah dikunjungi pengguna. Oleh karena itu, website yang telah dibangun perlu terus dievaluasi dan diperbaiki baik isi maupun penampilan untuk meningkatkan jumlah kunjungan pengguna website.

Dari banyaknya manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan website namun dari sisi pengelolaan website sekarang ini masih kurang sumber daya manusia yang berkompeten, baik pengelolaan informasi atau berita maupun pengelolaan tampilan utama website tersebut. Penyampaian informasi terkadang sulit untuk diakses, karena adanya gangguan pada server yang masih dikelola oleh pihak ketiga yang berada di luar institusi pendidikan. Selanjutnya, masih terdapatnya pemberitaan yang tidak terupdate, padahal menurut Reddick dan King (1996) dalam Ardianto, informasi yang menarik, tepat waktu dan cermat sangat penting untuk jurnalisme yang baik. (Ardianto, 2007:154)

Evaluasi terhadap website melibatkan pengguna aktif dapat memberikan masukan atau informasi kepada institusi pendidikan dalam hal ini STIE Putra Bangsa selaku pengembang website. Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan adalah evaluasi usability (kegunaan). Evaluasi ini mengukur tingkat usability dari website STIE Putra Bangsa dengan cara melihat persepsi pengguna setelah menggunakan website tersebut. Apakah setelah menggunakan website tersebut pengguna memberikan penilaian yang baik atas manfaat yang diberikan oleh website terhadap pengguna. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui dan mengevaluasi usability website yang dibangun.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengevaluasi usability website Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa?
2. Apa yang dapat direkomendasikan agar usability website Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa dapat meningkat?

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di STIE Putra Bangsa Kebumen dengan objek penelitian website Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa yang di akses di laman <http://stieputrabangsa.ac.id/>
2. Evaluasi usability kepada mahasiswa sebagai salah satu pengguna dari website Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa .
3. Evaluasi usability website yang digunakan menggunakan metode pengukuran usability website berdasarkan teori Palmer.
4. Evaluasi usability website berdasarkan user dalam mengakses informasi menggunakan PC.
5. Evaluasi sistem Informasi akademik dilakukan karena berdasarkan pengamatan maupun wawancara terhadap pengguna, bahwa sistem tersebut masih memerlukan perbaikan dari segi usability sistem.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi website pada kemudahan penggunaan (*usability*)
2. Memberikan rekomendasi berdasarkan evaluasi untuk menyempurnakan website STIE Putra Bangsa.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri), tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel yang satu dengan yang lain (Sugiyono, 2012:35).

Sedangkan bila dilihat dari pengukuran dan analisis data penelitian, penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena data yang digunakan dinyatakan dalam angka dan di analisis dengan teknik statistic (Sangadji dan Sopiah, 2010:26).

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, antara lain: studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner.

1. Studi Pustaka

Merupakan tahap pengumpulan sumber-sumber, wawasan dan pengetahuan mengenai permasalahan yang akan dibahas dan menentukan metode yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Studi pustaka dapat ditelusuri melalui literatur berupa buku panduan, jurnal, hasil penelitian orang lain tesis, serta pencarian informasi dari berbagai situs melalui internet maupun sumber-sumber lainnya.

2. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1992:74), "Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada obyek penelitian". Adanya observasi, peneliti dapat mengetahui tingkat penggunaan website sebagai sumber informasi perguruan tinggi. Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan oleh peneliti guna menyempurnakan penelitian agar mencapai hasil yang maksimal.

Pengamatan atau observasi yang peneliti lakukan adalah observasi secara

langsung website yang sedang berjalan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa. Peneliti mengamati dan mencatat berbagai kegiatan atau proses penggunaan website sebagai sumber informasi perguruan tinggi.

3. Wawancara

Menurut Sugiyono (2010:194), Pengertian wawancara sebagai berikut: Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap mahasiswa sebagai pengguna website sekaligus wawancara kepada operator kampus untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dan berbagai kendala yang ada pada sistem yang sedang berjalan.

4. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur beberapa macam variabel yang terdapat didalam model penelitian ini. Kuesioner berupa pernyataan ilustrasi yang disusun secara tertulis dengan menggunakan daftar pernyataan guna memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari para responden. Kuesioner ini dalam penelitian ini berbentuk skala likert.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif merupakan suatu analisa yang dilakukan dengan cara mencari hubungan ataupun pola dari sumber data yang telah ada. Inti dari analisis kualitatif terletak pada tiga proses yaitu mendeskripsikan fenomena, mengklarifikasikan nya, dan melihat bagaimana keterkaitan diantara konsep-konsep tersebut antara yang satu dengan yang lainnya.

Untuk merealisasikan penelitian kualitatif maka hasil penemuan kualitatif dapat digeneralisasikan dengan didasari pada penyusunan teori. Dalam mengembangkan hasil penelitian

kualitatif maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendeskripsikan fenomena berdasarkan data yang didapatkan. Disini menggunakan analisa statistik deskriptif.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2007:29): Statistik deskriptif adalah statik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi penggunaan website kepada mahasiswa kemudian dikonversi kedalam data kualitatif. Untuk menentukan kategori kemudahan penggunaan website, digunakan skala pengukuran. Menurut Sugiyono (2010:33), Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang-pendeknya interval yang ada dalam alat ukur. Sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Menurut Riduwan (2009:87) bahwa skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala Likert yaitu skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian gejala sosial. Agar dapat digunakan sesuai maksud penelitian. Skala penskoran pada penelitian ini menggunakan rentang satu sampai empat (1- 4) dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2) Tidak Setuju (TS)
- 3) Setuju (S)
- 4) Sangat Setuju (SS)

Landasan Teori

Pengertian Sistem Informasi

Menurut Marimin, dkk (2006) bahwa Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa sub sistem atau komponen *hardware*, *software*, dan *brainware*, data dan prosedur untuk

menjalankan *input*, *process* dan *output*, penyimpanan dan pengontrolan yang mengubah sumber data menjadi informasi.

Sedangkan menurut Jogiyanto (2007). Sistem Informasi adalah sekumpulan sub sistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama, dan membentuk suatu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja-sama antara bagian satu dengan bagian yang lain dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan berupa data-data, pengolahannya yang menghasilkan keluaran berupa informasi sebagai dasar pengambilan keputusan.

Sistem informasi berhubungan langsung dengan istilah berbasis komputer (*Computer Based*) atau pengolahan informasi yang berbasis pada komputer. Secara teori, penerapan sistem informasi tidak harus menggunakan komputer, tetapi dalam praktiknya sistem informasi yang sangat kompleks dapat berjalan dengan baik jika penggunaannya dilakukan dengan komputer.

Fatta (2007) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut:

1. Perangkat Keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data, dan mengeluarkan data.
2. Perangkat Lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
3. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama de dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu personil dari sistem informasi, meliputi manajer, analisis, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa sub sistem yang saling terkait ataupun saling berinteraksi satu sama yang lain untuk melakukan mengolahan data sehingga mendapatkan informasi yang diinginkan dalam suatu jaringan kerja yang efektif.

Website

Website adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipersentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan browser. Informasi pada sebuah website pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG, dll), suara (dalam format AU, WAV, dll), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave Quicktime Movie, 3D World, dll).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya. (Lukmanul, 2004).

Usability

Usability diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik, Sastramihardja dalam Yuliani, 2016. Agar suatu aplikasi menjadi efektif, efisien dan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, maka aplikasi tersebut harus dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menyelesaikan aktivitasnya pada aplikasi tersebut sebaik mungkin.

Pengukuran Usability Website

Usability diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik (Sastramihardja, 1999) . Agar suatu aplikasi menjadi efektif, efisien dan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, maka aplikasi tersebut harus dapat memberikan

kesempatan kepada pengguna untuk menyelesaikan aktivitasnya pada aplikasi tersebut sebaik mungkin.

Menurut Nielsen, 2008, Ada 5 syarat yang harus dipenuhi agar suatu website mencapai tingkat usability yang ideal, yaitu:

1. *Learnability*, Ukuran bagi pengguna dalam memahami kebiasaan mengunjungi website, mengetahui alasan mengakses dan mengidentifikasi yang dicari.
2. *Efficiency*, Situs yang efisien dapat menyajikan informasi dengan cepat.
3. *Memorability*, Ukuran bagi pengguna, sehingga website akan mudah diingat. Bila website banyak dilakukan perubahan, maka pengunjung akan memerlukan waktu untuk menyesuaikan dan mempelajarinya kembali.
4. *Errors*, Menghindari adanya link yang tidak berfungsi (broken link) atau halaman web yang masih dalam proses pembuatan (*under construction*).
5. *Satisfaction*, Kepuasan adalah hal yang paling diinginkan oleh setiap pengguna. Pengunjung menginginkan situs dapat dengan mudah digunakan dan dipelajari. Selain itu mereka ingin bisa menemukan apa yang dicari dengan cepat, mengetahui di mana mereka berada dan bisa pergi ke mana saja dalam sebuah situs.

Penelitian Palmer, 2002, yang kemudian dikenal sebagai pakar dalam *Human-Computer Interaction*, telah berhasil mengembangkan konstruk untuk *Usability* website sebagai berikut:

1. Selang waktu penerimaan data (Download Delay). Parameter yang diukur : kecepatan awal akses dan kecepatan tampilan antar halaman.
2. Pengelolaan Navigasi Halaman (Navigation/Organization). Parameter yang diukur : Pengaturan, Urutan Halaman, Links, Layout dan pengelolaan dan penempatan Navigasi.
3. Interaktivitas (Interactivity). Parameter yang diukur : Kustomisasi halaman web dan Interaktivitas.

4. Responsivitas (Responsiveness). Parameter yang diukur : fasilitas Feedback dan FAQ.
5. Informasi Materi website (Information / Content). Parameter yang diukur : Jumlah informasi, keragaman informasi, jumlah kata dan kualitas materi website.
6. Website yang berhasil (*User Satisfaction*). Parameter yang diukur : Kepuasan pengguna, keinginan untuk mengakses kembali website dan frekuensi mengakses website.

Pada tahun 2009 Green dan Pearson merumuskan 4 dimensi terbaik untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap suatu website, yaitu dengan menentukan variabel pengukuran yang dinilai memiliki nilai yang lebih kuat (*robust*) namun sangat sesuai (*parsimonious*).

Keempat variabel pengukuran tersebut adalah :

1. Kemudahan (*Ease of Use*)
2. Personalisasi (*Customization*)
3. Kecepatan Akses pada Aplikasi (*Download Delay*)
4. Informasi (*Content*)

2. Pembahasan

Gambaran Umum Obyek Penelitian

Website STIE Putra Bangsa merupakan website yang digunakan oleh perguruan tinggi untuk memberikan informasi berkaitan dengan kegiatan mahasiswa di lingkungan kampus maupun kegiatan akademik di kampus. Website STIE Putra Bangsa ini memberikan informasi yang tentunya akan mempermudah proses pembelajaran yang ada di kampus, informasi tersebut berupa informasi jadwal perkuliahan, jadwal ujian dan banyak lagi informasi kegiatan kampus yang disajikan di website.

Website sebagai penyedia informasi ke mahasiswa maupun civitas akademik, namun juga berfungsi sebagai media promosi kampus seperti menyediakan informasi berkaitan dengan kegiatan lomba yang pesertanya dari

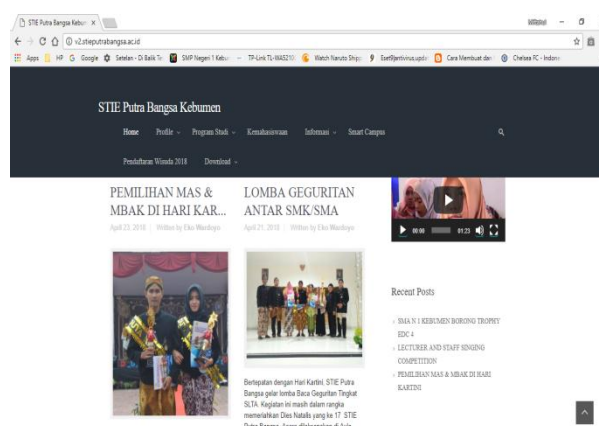
kalangan masyarakat umum maupun informasi atribut kampus seperti informasi penerimaan mahasiswa baru, brosur maupun ucapan-ucapan pada hari-hari penting seperti ramadhan, lebaran dan lain sebagainya.

Selain itu website STIE Putra menyediakan beberapa menu pilihan maupun link yang nantinya mahasiswa dapat mengakses beberapa sistem tersebut. Sistem yang terkoneksi dengan website STIE Putra Bangsa antara lain Sistem PMB, Sistem Akademik, Sistem Informasi Kepegawaian, Sistem Informasi Keuangan, *E-Learning*, *E-Library*, *Repository*, Dan *Online Jurnal System*.

Link sistem yang terkoneksi dengan website STIE Putra Bangsa berfungsi untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses sistem yang ada dan mempermudah mendapatkan informasi dengan cepat.



Gambar 1. Halaman Utama Website



Gambar 2. Halaman Posting Website



Gambar 3. Halaman Utama SMART Campus

Uji Instrument Penelitian

Pada instrumen penelitian ini yang digunakan untuk mendapatkan data dari evaluasi *user interface* berupa kuisisioner dengan item pertanyaan yang dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan membentuk sendiri pernyataan kuisisioner atau dengan menggunakan item-item kuisisioner dari peneliti-peneliti sebelumnya (Jogiyanto, 2008).

Pengukuran skor untuk setiap item pernyataan-pernyataan pada kuisisioner yang diajukan dilakukan menggunakan *skala likert*. *skala likert* merupakan metode untuk mengukur persepsi pengguna website dengan menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap subyek, objek atau kejadian tertentu.

Uji Validitas

Validitas butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Pengujian validitas akan dihitung menggunakan SPSS 18.0 *for Windows*. Korelasi yang digunakan adalah korelasi *Pearson Moment* yang rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right) \left(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right)}}$$

Dimana:

- rx_y : Koefisien korelasi Pearson antara item instrumen yang akan digunakan dengan variabel yang bersangkutan
- X : Skor item instrumen yang akan digunakan

Y : Skor semua item instrumen dalam variabel tersebut

n : Jumlah responden (Sugiyono, 2007)

Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat valid adalah kalau r = 0,3. Jadi kalau korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil Uji Validitas dari 94 responden yaitu nilai r tabel dengan menggunakan df = n-2 = 94-2 = 92 pada tingkat kemaknaan 5% didapat nilai r tabel 0,207. Jadi, jika nilai r hitung kurang dari 0,207 maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Untuk menguji reliabilitas kuesioner rumus koefisien reliabilitas alpha cronbach dengan rumus (Sugiyono, 2007).

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Dimana:

K = maen kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_t^2 = varian total

Rumus untuk varian total dan varian item:

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Jk_i = jumlah kuadrat seluruh item

Jk_s = jumlah kuadrat subyek

(Sugiyono, 2007)

Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien yang diperoleh ≥ 0,60 (Imam Ghozali, 2002:133).

Berikut uji reliabilitas instumen penelitian:

Tabel 1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,901	13

Hasil uji Reliabilitas menunjukkan bahwa Cronbach Alpha yaitu 0,901 sehingga dapat dinyatakan bahwa 13 item pertanyaan pada kuesioner terbukti reliabel.

Statistik Deskriptif

Hasil analisis data untuk kategori tingkat validitas

Berikut adalah tabel analisis data untuk website STIE Putra Bangsa dengan tabel uji pengguna pada aspek *Download Delay*, *Navigation*, *Interactivity*, *Responsiveness*, *Information*, dan *User Satisfaction*.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Kategori Tingkat Validitas

Aspek	Jumlah Responden	Skor Total	Skor Mak	(%)
<i>Download Delay</i>	94	570	752	75,80
<i>Navigation</i>	94	1097	1504	72,94
<i>Interactivity</i>	94	281	376	74,73
<i>Responsiveness</i>	94	272	376	72,34
<i>Information Content</i>	94	554	752	73,67
<i>User Satisfaction</i>	94	823	1128	72,96

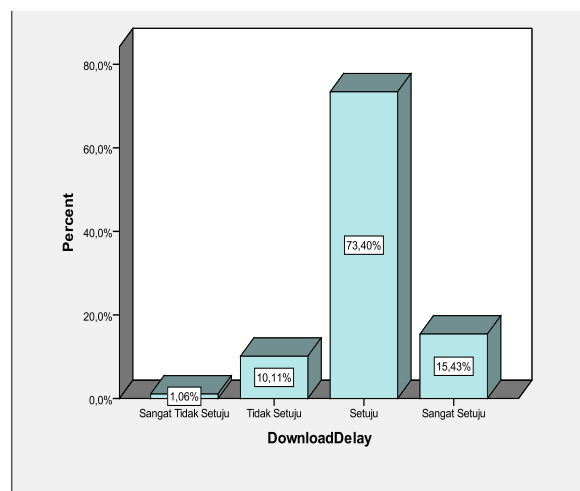
Dari table uji pengguna pada aspek *Download Delay* mendapatkan penilaian 75,80%. Pada aspek *Navigation* mendapatkan penilaian 72,94%. Pada aspek *Interactivity* mendapatkan penilaian 74,73%. Pada aspek *Responsiveness* mendapatkan penilaian 72,34%. Pada aspek *Information Content* mendapatkan penilaian 73,67%. Pada aspek *User Satisfaction* mendapatkan penilaian 72,96%. Sehingga website STIE Putra Bangsa mendapatkan penilaian dalam kategori Baik.

Hasil Analisis Respon Responden

Berikut hasil analisis respon responden terhadap seluruh pertanyaan pada tiap variabel penelitian:

a. *Download Delay*

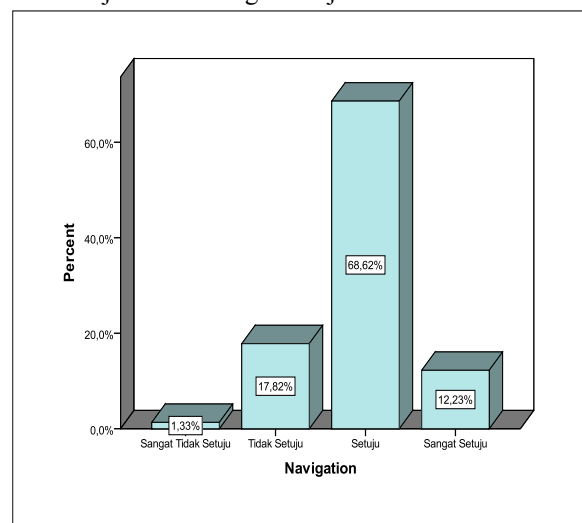
Hasil analisis respon responden pada aspek *download delay*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *download delay* yaitu 73,40% untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 1,06% untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 10,11% untuk jawaban “tidak setuju” dan 15,43% untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 4. Bar Chart aspek *Download Delay*

b. *Navigation*

Hasil analisis respon responden pada aspek *Navigation*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *Navigation* yaitu 68,62% untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 1,33% untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 17,82% untuk jawaban “tidak setuju” dan 12,23% untuk jawaban “sangat setuju”.

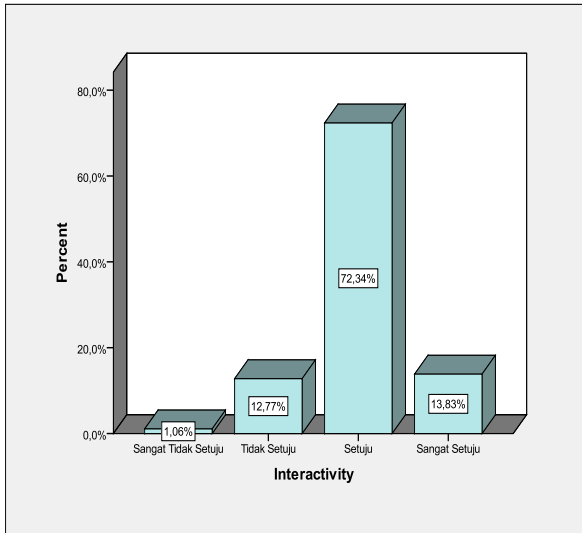


Gambar 5. Bar Chart aspek *Navigation*

c. *Interactivity*

Hasil analisis respon responden pada aspek *Interactivity*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *Interactivity* yaitu 72,34% untuk jawaban

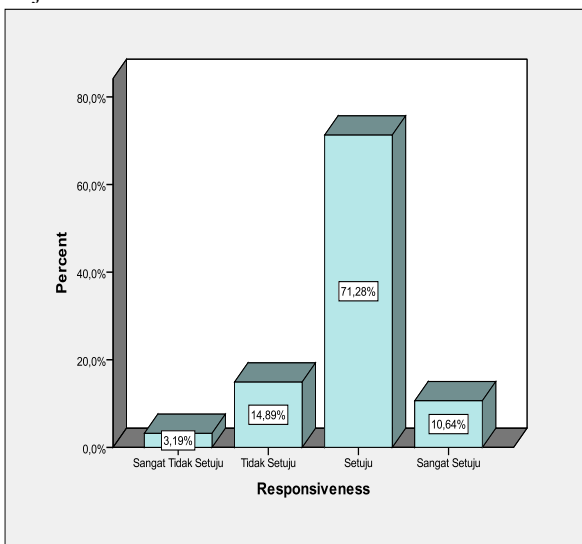
“setuju”. Sedangkan 1,06 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 12,77 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 13,83 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 6. Bar Chart aspek Interactivity

d. Responsiveness

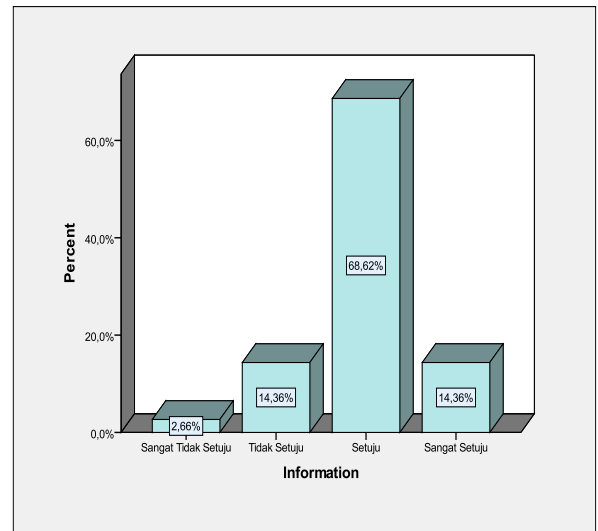
Hasil analisis respon responden pada aspek *responsiveness*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *responsiveness* yaitu 71,28 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 3,19 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 14,89 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 10,64 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 7. Bar Chart aspek responsiveness

e. Information

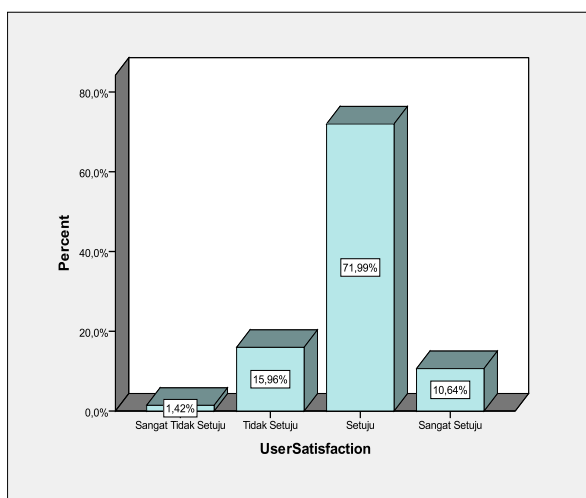
Hasil analisis respon responden pada aspek *information*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *information* yaitu 68,62 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 2,66 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 14,36 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 14,36 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 8. Bar Chart aspek information

f. User Satisfaction

Hasil analisis respon responden pada aspek *User Satisfaction*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *User Satisfaction* yaitu 71,99 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 1,42 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 15,96 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 10,64 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 8. Bar Chart aspek *User Satisfaction*

Pembahasan

Metode pengumpulan data seperti yang telah dijelaskan dalam bagian sebelumnya menggunakan kuesioner. Dalam hal ini sebagai subjek responden adalah mahasiswa STIE Putra Bangsa.

Uji validitas dari kuesioner yang sudah dibuat semuanya valid. Validitas butir menggunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Pengujian validitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan aplikasi SPSS 18.0 for Windows. Syarat minimum kuesioner untuk dianggap memenuhi syarat valid jika $r = 0,3$.

Kuesioner penelitian disusun berdasarkan variabel-variabel penelitian yang telah ditentukan untuk diteliti. Variabel-variabel tersebut selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur, kemudian dari indikator tersebut dijabarkan menjadi butir pertanyaan atau pernyataan. Kuesioner atau butir pernyataan dalam penelitian ini berjumlah 13 pernyataan. Variabel yang diukur dalam penelitian ini yaitu : Selang waktu penerimaan data (Download Delay), Pengelolaan Navigasi Halaman (Navigation/Organization), Interaktivitas (Interactivity), Responsivitas (Responsiveness), Informasi Materi website (Information / Content), dan User Satisfaction.

Berdasarkan pengujian validitas instrument penelitian, menunjukkan bahwa keseluruhan pernyataan pada kuesioner penelitian ini adalah valid karena r hitung lebih besar dari r table. Setelah pengujian validitas instrument valid baru kemudian bisa dilanjutkan ke proses evaluasi user interface pada website STIE Putra Bangsa.

Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien yang diperoleh $\geq 0,60$ (Imam Ghozali, 2002:133). Pada penelitian ini, hasil uji Reliabilitas menunjukkan bahwa Cronbach Alpha yaitu 0,901 sehingga dapat dinyatakan bahwa 13 item pernyataan pada kuesioner terbukti reliabel.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis data respon responden atau uji pengguna pada aspek Download Delay, Navigation, Interactivity, Responsiveness, Information, dan User Satisfaction menunjukkan bahwa website STIE Putra Bangsa dalam kategori baik.

3. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi usability website Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa menggunakan metode Parker dengan beberapa variabel penelitian yang berupa aspek Download Delay, Navigation, Interactivity, Responsiveness, Information, dan User Satisfaction. Hasil dari evaluasi tersebut memunculkan rekomendasi untuk perbaikan website yang berupa perbaikan dari aspek Download Delay berupa mengurangi beberapa konten yang tidak begitu diperlukan, aspek Navigation berupa perubahan menu yang dibutuhkan oleh para pengguna, aspek Interactivity berupa perubahan dan penambahan menu yang mudah dipahami oleh pengguna, aspek Responsiveness berupa respon terhadap komentar yang masuk di dalam postingan website, aspek Information dan User Satisfaction berupa informasi yang selalu terupdate yang mana akan membuat tertarik pengguna untuk mengakses kembali website STIE Putra Bangsa.
2. Rekomendasi agar usability website STIE Putra Bangsa dapat meningkat yaitu dengan memperbaiki user interface pada website STIE Putra Bangsa sesuai dengan hasil evaluasi yang sudah didapatkan dari hasil respon responden.
3. Rekomendasinya lebih kepada perbaikan user interface pada update informasi yang ada di website Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Website perlu dikembangkan lagi sesuai dengan hasil analisis yang ada serta masukan-masukan yang lain dari pengguna website tersebut terutama dari segi kemudahan pengguna dalam mengakses informasi di website STIE Putra Bangsa.
2. Kepada pengelola untuk menyediakan server khusus berkaitan dengan layanan website.
3. Kepada peneliti selanjutnya website disarankan untuk di evaluasi kembali setelah perubahan pada rekomendasi pada penelitian ini dengan menggunakan metode yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Akdon, dan Riduwan. 2009. Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen. Bandung: Dewa Ruci
- Akdon dan Sahlan Hadi. 2005. Aplikasi Statistika Dan Metode Penelitian untuk Administrasi Dan Manajemen. Bandung. Dewi Ruci
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- H. Fatta, 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing perusahaan dan Organisasi Modern, Is ted. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. 2004. Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto, 2007. Sistem Informasi Keperilakuan. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Jogiyanto. 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi. CV Andi Offset. Yogyakarta
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 1992. Instrumen Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Marimin, Hendri Tanjung dan Haryo P. 2006. Sistem Informasi Manajemen SDM. Penerbit PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta.
- Palmer, A., 2002. *Website Usability, Design and Performance Metrics. Information System Research*, 13 (1), 151-167
- Reddick, Randy & Elliot King, Internet Untuk Wartawan, Internet Untuk Semua Orang, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1996.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, Prof. DR. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sangadji, Etta Mamang., Sopiiah. 2010. Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian. Yogyakarta: Andi