

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an Yang Berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan

Al-Qur'an merupakan firman Allah yang mengandung berbagai aspek kehidupan, baik aspek hukum, sejarah, akidah (keimanan) maupun isyarat tentang pengetahuan. Semua itu diperuntukan bagi manusia agar dijadikan pedoman hidup sehingga kehidupannya lebih baik dan mendapat rahmat dari Allah SWT. Berikut ayat Al-Qur'an yang berisi isyarat ilmu pengetahuan yaitu surat Al-'Alaq ayat 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (ayat 1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (ayat 2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (ayat 3) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (ayat 4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Al- 'Alaq:1-5)*”.

Dari suku kata pertama “bacalah”, Nabi Muhammad disuruh untuk membaca wahyu yang akan diturunkan kepada beliau atas nama Allah, tuhan yang telah menciptakan, yaitu menciptakan manusia dari segumpal darah, diteruskan lagi menyuruh membaca diatas nama tuhan. Sedang nama tuhan yang selalu akan diambil jadi sandaran hidup itu ialah yang Maha Mulia, Maha Dermawan, Maha Kasih dan Sayang kepada makhluknya. Itulah kemuliaan yang tertinggi yaitu diajarkannya kepada manusia berbagai ilmu, dibukanya berbagai rahasia diserahkan berbagai

Kunci untuk pembuka perbendaharaan Allah yaitu dengan qalam. Terlebih dahulu Allah mengajar manusia mempergunakan qalam. Sesudah dia pandai mempergunakan qalam itu banyaklah ilmu pengetahuan diberikan oleh Allah kepadanya, sehingga dapat pula dicatat ilmu yang baru didapatkannya itu dengan qalam yang ada dalam tangannya.

Al-Qur'an juga telah berbicara mengenai kemajuan teknologi informasi, sebagaimana dalam al-Qur'an surat An-Naml ayat 40 disebutkan:

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَّ إِلَيْكَ طَرْفُكَ فَلَمَّا رَآهُ مُسْتَقِرًّا عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِن فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي أَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ وَمَن شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ كَرِيمٌ ﴿٤٠﴾

Artinya : Berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari Al Kitab: "Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip". Maka tatkala Sulaiman melihat singgasana itu terletak di hadapannya, iapun berkata: "Ini termasuk kurnia Tuhanku untuk mencoba aku Apakah aku bersyukur atau mengingkari (akan nikmat-Nya). dan Barangsiapa yang bersyukur Maka Sesungguhnya Dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan Barangsiapa yang ingkar, Maka Sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia".

Ayat di atas mengilhami inovasi teknologi informasi yang terus berkembang hingga sekarang. Mulai dari jaman dahulu adanya sms yang mampu mengirim pesan dalam hitungan detik, kemudian foto, akhirnya kini banyak sekali hal dari berbagai penjuru dunia yang dapat diakses via internet dalam hitungan detik saja.

2.1 Teori-teori umum tentang Analisis *Usability* Pada *Website*

2.1.1 Analisis

Menurut Hasan (2014:31) bahwa analisis sendiri memiliki tiga arti, yaitu sebagai berikut:

1. Membandingkan dua hal atau dua nilai variabel untuk mengetahui selisihnya (X-Y) atau rasionya (x/y) kemudian menyimpulkan.
2. Menguraikan atau memecahkan suatu keseluruhan menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, sesuai dengan tujuan analisis, agar dapat:
 - a. Mengetahui bagian yang memiliki sifat menonjol atau mempunyai nilai ekstrem.
 - b. Melakukan perbandingan antara bagian dengan menggunakan nilai rasio atau selisih.
 - c. Melakukan perbandingan antara bagian dengan keseluruhan, dengan memakai proporsi (%), lalu menyimpulkan.
3. Memperkirakan atau memperhitungkan besar pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu kejadian terhadap suatu kejadian lainnya, kemudian meramalkan.

Menurut Sugiyono (2010:427) yang mengutip pernyataan Nasution bahwa melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan lain oleh peneliti yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa analisis adalah kegiatan yang memerlukan peran pemikiran kreatif dan cerdas untuk

menguraikan komponen-komponen besar menjadi terstruktur dan kompleks sehingga dapat terpecahkan masalah-masalah yang ditemukan.

2.1.2 *Usability*

Menurut Nielsen (1993:9), *usability* sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah sistus web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lainyang dioperasikan oleh pengguna. Uji *usability* merupakan kombinasi dari lima aspek yaitu:

a. *Learnability*

Learnability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi task-task dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.

b. *Efficiency*

Efficiency menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan task-task setelah mereka mempelajari hasil perancangan.

c. *Memorability*

Memorability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.

d. *Error*

Menerangkan tentang berapa jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, dan bagaimana cara pengguna memperbaiki kesalahan dengan mudah.

e. *Satisfaction*

*Satisfaction*menerangkan tentang tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*.

Menurut *International Organization For Standardization* (ISO) (1998) Mendefinisikan *usability* sebagai tingkat dimana produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya.

Dari beberapa definisi mengenai *usability* bisa disimpulkan bahwa *usability* adalah tingkat kualitas dari sistem yang memberikan dampak positif berupa kemudahan dan pemahaman dalam menggunakan sebuah sistem atau *website* sehingga memberikan umpan balik yang baik serta menyenangkan bagi *user*.

2.1.3 Usability Testing

Usability Testing adalah cara untuk mengevaluasi sebuah produk atau jasa dengan cara mengujinya kepada calon pengguna. Umumnya, selama pengujian, pengguna akan mencoba untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, sementara pemilik produk akan mengamati, mendengar, dan mencatat temuan. (Hariwijaya, Dwinawan. 2017. <https://id.techinasia.com/talk/langkah-usability-testing-untuk-produk>, diakses tanggal 18 Agustus 2018).

Menurut Badre (2002:229), *usability testing* adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan.

Dari beberapa definisi yang dijelaskan oleh beberapa ahli bisa disimpulkan bahwa *usability testing* adalah bagaimana melakukan evaluasi terhadap sebuah produk atau jasa dengan melibatkan calon pengguna dengan maksud mendapatkan hasil berupa efisiensi, kemudahan mempelajari tanpa kesulitan dan kesalahan ketika berinteraksi dengan suatu produk yang diuji.

2.1.4 Website

Menurut Jovan (2007:1), *website* adalah media penyampai informasi di internet. Selanjutnya dikemukakan oleh seorang *Technical Content Writer* dan *Travel Blogging* dalam situsnya <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>, bahwa *website* adalah sebuah kumpulan dari halaman *web* yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser*.

Yuhefizar (2013:2) yang dikutip oleh Prayitno dan Safitri (2012) juga mendefinisikan apa itu *website*. *Website* adalah “keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi”.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa *website* adalah sebuah wadah beragam informasi berupa halaman *web* yang dapat diakses melalui *web browser* yang mempunyai *domain* sebagai nama unik dan identitasnya.

2.2 Heuristic Evaluation

Menurut Pattiasina et al. (2014) *Heuristic Usability* atau yang juga dikenal sebagai *Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk *software* komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik.

Menurut Nielson (1993:155), *Heuristic Evaluation* ialah dilakukan dengan melihat antarmuka dan mencoba menemukan pendapat tentang apa yang baik dan buruk tentang antarmuka.

Penulis mengambil kesimpulan dari penjelasan para ahli bahwa *Heuristic Evaluation* ialah melakukan evaluasi dan pengujian terhadap *interface* atau antarmuka dengan aspek-aspek *Heuristic Evaluation* untuk menunjukkan masalah *usability*.

Tabel 2.1 Aspek *Heuristik Evaluation*

No	Heuristik	Definisi
1	H1- <i>Visibility of System Status</i>	Sistem seharusnya selalu menginformasikan kepada pengguna terkait apa yang sedang terjadi, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.
2	H2- <i>Match Between System and the Real World</i>	Sistem menggunakan Bahasa, kata, kalimat, dan konsep yang biasa digunakan dan mudah dipahami oleh <i>user</i> .
3	H3- <i>User Control and Freedom</i>	<i>User</i> dapat secara bebas menentukan pilihan dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan) saat mengakses <i>web</i> .
4	H4- <i>Consistency and Standards</i>	Sistem menjadi standar dan konsisten dalam hal penulisan kalimat yang disajikan, jenis huruf, dan lain sebagainya sehingga <i>user</i> tidak

		perlu bingung dengan situasi dan aksi yang berbeda pada sistem.
5	<i>H5-Error prevention</i>	Merancang sebuah fitur untuk mencegah dan meminimalisir sebuah kesalahan dari <i>user</i> .
6	<i>H6-Recognition Rather Than Recall</i>	Sistem membantu <i>user</i> untuk mengurangi mengingat dari setiap proses yang telah dilewati atau dilakukan karena sudah jelas diinformasikan oleh sistem.
7	<i>H7- Flexibility and Efficiency of Use</i>	Sistem memberikan kemudahan bagi <i>user</i> baru maupun <i>user</i> lama yang sudah pengalaman untuk nyaman dalam mengakses sistem.
8	<i>H8-Aesthetic and Minimalist Design</i>	Sistem menampilkan informasi / keterangan yang relevan dengan maksud dari menu yang dipilih.
9	<i>H9-Helps User Recognize, Diagnose, and Recovers User</i>	Sistem menampilkan pesan kesalahan yang terjadi dengan jelas kepada <i>user</i> .

10	<i>H10-Help and Documentation</i>	Sistem harus memiliki menu bantuan serta dokumentasi yang dapat membantu dan menjadi panduan untuk <i>user</i> saat menggunakan sistem.
----	-----------------------------------	---

(Sumber: www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics)

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2016:80).

Menurut Sax (1978) yang dikutip oleh Yusuf (2014: 147), populasi adalah keseluruhan manusia yang terdapat dalam area yang telah ditetapkan.

Dari berbagai definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa populasi adalah sekumpulan obyek/subyek lengkap dan jelas yang ada pada suatu wilayah.

2.3.2 Sampel

Menurut Yusuf (2014:150) sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili popuasi tersebut. Yusuf (2014: 150) juga mengutip pernyataan dari Warwick (1975: 69) mengemukakan pula bahwa sampel adalah sebagian dari suatu hal yang luas, yang khusus dipilih untuk mewakili keseluruhan.

Menurut Sugiyono (2016:81) *sample* adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih khusus untuk dapat dijadikan bahan yang representatif dalam penelitian.

2.4 Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016:81) *sample* adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Teknik *Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Di dalam penelitian, teknik *sampling* terbagi menjadi dua bagian yakni *probability* dan *nonprobability sampling*.

1. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota

sampel. Teknik ini meliputi, *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, *sampling area (cluster) sampling* (*sampling* menurut daerah).

2. Sedangkan *non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan samabagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik ini meliputi, *sampling sistematis*, *kuota*, *insidental*, *purposive*, *jenuh* dan *snowball*.

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *Sampling Insidental*. Menurut Sugiyono (2016:85), *Sampling Insidental* adalah teknik penentuan sample berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sample, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

2.5 Skala Pengukuran

2.5.1 Skala Likert

Menurut Thoifah (2016:40) skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Kemudian Sugiyono (2016:39) menyatakan bahwa dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk mrnyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Skala yang sering dipakai dalam penyusunan kuesioner adalah skala ordinal atau sering disebut skala *likert*, yaitu skala yang berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan pilihan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Ukuran Skala *Likert*

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Ragu-ragu/Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

(Sumber: Thoifah, 2016:40)

Skala *likert* dikatakan ordinal karena pernyataan sangat setuju mempunyai tingkat atau preferensi yang “lebih tinggi” dari setuju, dan setuju “lebih tinggi” dari “ragu-ragu”. Namun demikian jika jarak skala itu sama besar atau konstan nilainya, maka skala *likert* menjadi skala interval. (Ghozali, 2013:47).

2.6 Teknik Analisis Data

2.6.1 Uji Validitas

Menurut Yusuf (2016:234), validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur. Menurut Riduwan (2004), [pengujian validitas instrumen](#) yang berupa tes harus memenuhi *construct validity* (validitas konstruk) dan *conten validity* (validitas isi).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas ini berguna untuk menentukan seberapa cermat suatu alat melakukan fungsinya sebagai alat ukur. Alat ukur yang mempunyai tingkat validitas yang tinggi berarti mempunyai varian

kesalahan yang kecil, sehingga memberikan keyakinan bahwa data yang terkumpul merupakan data yang benar-benar dapat dipercaya.

Pada penelitian ini uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan mengkorelasikan masing-masing pertanyaan dengan jumlah skor untuk masing-masing variable. Angka korelasi yang diperoleh secara statistik harus dibandingkan dengan angka kritik *table* korelasi nilai r dengan taraf signifikan 95%. Bila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{table}}$ berarti data tersebut signifikan (*valid*) dan layak digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian.

Untuk uji validitas dalam teknik pengujian SPSS sering digunakan korelasi *bivariate pearson* (Produk Momen Person).

1. Korelasi *Product Moment*, analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap. Lihat **gambar 2.1** dibawah ini.

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

(Sumber: Riduwan, 2007:98)

Gambar 2.1 Rumus Korelasi *Product Moment*.

Keterangan:

r_{xy} = Koeisiensi korelasi

X = Skor pertanyaan tiap nomor

Y = Jumlah skor total nomor

N = Jumlah Responden

2.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2016:242), reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.

Menurut Sugiyono (2010:183), pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest(stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu.

1. Alpha Cronbach

Untuk menguji reliabilitas instrumen lingkungan sosial dan keaktifan organisasi digunakan rumus *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2010: 365), karena rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 0 dan 1, misalnya angket atau soal bukan uraian.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber: Sugiyono, 2010:186)

Gambar 2.2 Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrument
 k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
 σ_t^2 = Varians total.

2.7 Penelitian Sebelumnya

Agar penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan secara akademis, maka peneliti akan menampilkan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Peneliti yang berhubungan dengan menganalisis menggunakan metode *heuristic evaluation* didasari oleh penelitian terdahulu sebagai berikut:

Wimmie Handiwidjojo dan Lussy Ernawati melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)” Duta Wacana Internal Transaction (DuWIT) adalah sebuah sistem informasi rencana anggaran pendapatan dan belanja yang ada di UKDW. Sistem informasi DuWIT untuk meng-*entry* anggaran pendapatan dan belanja serta untuk memonitoring penggunaan dana disetiap lembaga/fakultas/prodi/unit dilingkungan UKDW. Dengan adanya sistem ini diharapkan setiap pimpinan yang ada di lingkungan UKDW dapat merencanakan dan menggunakan dana dengan lebih efektif dan efisien karena informasi pemakaian anggaran, informasi total pemakaian anggaran per-rekening, dan informasi-informasi lain tentang penggunaan dana yang ada di setiap lembaga/fakultas/prodi/unit dapat membantu pengambilan keputusan di setiap level pimpinan. Melalui penelitian ini akan dilakukan pengukuran *usability* untuk mendapatkan seberapa besar tingkatan pemahaman dan kesulitan *user* dalam menggunakan sistem transaksi melalui

antarmuka DuWIT yang sudah dibuat. Penelitian ini mengukur tingkat ketergunaan sistem melalui lima kriteria ketergunaan (*usability Nielsen*), yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Pada sistem ini memiliki tingkat usability baik (diatas rata-2) sehingga dapat dikatakan sistem DUWIT sudah *user friendly*. Sementara masing-2 kriteria usability seperti *Learnability* (4,10), *Efficiency* (4,01) dan *Satisfaction* (4,22) mengindikasikan semua nilai diatas rata-2 nilai pengukuran keseluruhan. Kondisi nilai itu menyatakan bahwa sistem mudah dipelajari, efisien dalam operasinya, dan pengguna cukup puas dalam menggunakan sistem. Namun nilai rata-rata *memorability*nya (2,49) dan Tingkat kesalahan (*Error*) sistem (3,30) masih berada dibawah rata-rata keseluruhan, hal ini mengindikasikan ada beberapa kesalahan operasi dilakukan oleh pengguna pada saat berinteraksi dengan sistem.

Penelitian lain dilakukan oleh Aisyah Sriwulandari, Hetti Hidayati dan Bambang Pudjoatmojo pada tahun 2014 dengan judul “Analisis dan Evaluasi Aspek *Usability* Pada Web HRMIS Telkom *University* Menggunakan *Usability* Testing (Studi Kasus di Bengkel AHASS PD. Sumber Motor Karawang)” Aplikasi HRMIS (*Human Resource Management Information System*) Telkom *University* merupakan aplikasi untuk mengelola Sumber Daya Manusia (SDM). HRMIS sebagai aplikasi website yang mendukung kegiatan kepegawaian memberikan kemudahan pengaksesannya bagi pengguna. Kemudahan dalam mengakses aplikasi website tersebut merupakan pengaruh dari *usability* yang ada. *Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya. Dan untuk menilai

usability dari aplikasi tersebut baik atau tidaknya diperlukan aspek penilaian dari suatu website. Pada penelitian ini dilakukan penilaian pada aplikasi HRMIS karena masih terdapat kekurangan yang ada pada sistem seperti adanya fungsionalitas yang masih belum berjalan sesuai dengan fungsinya sehingga membuat pengguna kurang puas menggunakan aplikasi tersebut. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan evaluasi aspek *usability* terlebih dahulu melalui pengujian kegunaan (*Usability testing*) untuk mengetahui seberapa besar kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan situs tersebut. Untuk melakukan penilaian tersebut digunakan *tools* Software Usability Measurement Inventory (SUMI) berdasarkan *efficiency, affect, helpfulness, control* dan *learnability* dan melakukan pengujian menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dari evaluasi penelitian ini telah memenuhi kelima aspek *Usability* tersebut dengan nilai *Usability* yang baik sehingga dapat dikatakan bahwa kepuasan pengguna telah terpenuhi.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ni Luh Ayu, Kartika Yuniastari Sarja “Analisis Pengukuran Faktor *Usability* Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem dan Informatika STIKOM Bali” Pada pengembangan aplikasi sistem informasi jarang dilakukan pengujian terhadap sistem dari segi *usability*. Hal ini dikarenakan banyak yang mennganggap bahwa faktor *usability* bukan masalah utama dalam manajemen pengembangan sistem informasi. Melihat permasalahan dan kondisi tersebut, pada penelitian ini dilakukan analisis pengukuran *usability* sistem informasi konferensi nasional sistem dan informatika yang digunakan oleh STIKOM Bali. Hasil pengukuran diharapkan dapat memberikan masukan kepada instansi maupun pihak pengembang untuk pemeliharaan sistem saat ini serta pengembangan sistem pada

tahun berikutnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fathur Rohman dan Didik Kurniawan pada tahun 2017 dengan judul “Pengukuran Kualitas Website Badan Nasional Penanggulangan Bencana Menggunakan Metode Webqual 4.0” Penelitian ini mengukur sejauh mana website Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) dapat bermanfaat dan diterima oleh para pengguna internet, oleh sebab itu perlu diadakan suatu penilaian untuk mengukur kualitas website tersebut apakah diterima dengan baik atau tidak, sehingga kualitas website berdasarkan persepsi pengguna merupakan hal yang penting untuk diketahui dan dijadikan umpan balik terhadap pihak penyedia. Serta dapat mengoptimalkan fitur maupun menu yang terdapat didalamnya agar dapat mengakomodir kebutuhan pengguna. Penulis menggunakan metode WebQual 4.0 yaitu dimensi kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas interaksi (*interaction quality*), dan kepuasan pengguna (*overall impression*).

Berdasarkan uraian dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya. Maka perbedaan yang dimiliki dan diusulkan penulis yaitu analisis *usability* pada *website* UIN Raden Fatah Palembang menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan 10 variabel *usability* yaitu *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*, *Helps User Recognize, Diagnose, and Recovers User* dan *Help and Documentation*. Adapun responden dari penelitian

ini adalah pengunjung *website* UIN Raden Fatah Palembang yang meliputi mahasiswa, dosen, pegawai, alumni dan masyarakat umum.