

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tafsir Al-Qur'an Yang Selaras

Pakar tafsir Indonesia, M. Quraish Shihab (1996:580) memaparkan bahwa teknologi ialah “kemampuan teknik berlandaskan pengetahuan ilmu eksakta dan berdasarkan proses teknis”. Teknologi juga merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan metode penerapan ilmu sains dalam pemanfaatan alam semesta untuk kebaikan penduduk bumi.

Dalam Al-Quran tercantum bahwa teknologi selalu dikaitkan dengan alam raya dan Allah Subhanallahu wa Ta'ala yang telah menundukkan alam tersebut untuk umat manusia

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ

“Dan dia menundukkan untuk kamu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya (sebagai anugerah) dari Nya (QS Al-Jatsiyah [45]:13)”

Allah Subhanallahu wa Ta'ala memerintahkan ummatnya untuk berupaya meningkatkan pengetahuan ilmiahnya. Bahkan Rasul Allah Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam juga diperintahkan untuk berusaha dan berdoa agar bertambah ilmu pengetahuan.

Namun dalam kehidupannya, manusia diberikan pula naluri yang selalu haus akan pengetahuan. Sebagaimana sabda Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam :

مَنْهُوَ مَنْ لَا يَسْبَغَانِ طَالِبُ الْعِلْمِ وَطَالِبُ الْمَالِ — رواه طبرانی عن ابن مسعود

Dua keinginan yang tidak pernah puas, keinginan menuntut ilmu dan keinginan menu ntut harta

Naluri atau keinginan tersebut dapat memicu manusia untuk terus mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan. Karena itu, Teknologi dan ilmu pengetahuan terus berkembang. Namun manusia harus dapat mengarahkan dirinya agar tidak memperturutkan nafsu semata untuk mengumpulkan harta dan ilmu serta teknologi yang dapat membahayakan dirinya.

Pemaparan diatas dapat menjadi pedoman kita dalam melakukan sebuah penelitian untuk terus berupaya meningkatkan kemampuan ilmiah dengan ditundukkannya alam raya yang diciptakan Allah Subhanallahu wa Ta'ala untuk manusia. Namun, bukan berarti manusia memperturutkan nafsunya hingga membahayakan diri manusia sendiri dan juga alam semesta. Sehingga manusia haruslah dapat mengontrol diri agar tidak memperturutkan nafsunya tersebut sebagaimana manusia diberikan akal untuk berfikir serta hukum-hukum syariat yang harus dipatuhi. Peningkatan karya ilmiah juga tidak akan berkembang tanpa adanya ikhtiar dan eksplorasi. Adanya pengembangan ilmu pengetahuan baru melalui ikhtiyar manusia menggunakan teknologi untuk mendapatkan sesuatu yang baru dalam rangka mempermudah manusia mendapatkan hasil yang lebih baik. *Wallahu A'lam Bishawab.*

2.2 Teori Secara Umum

2.2.1 Analisis

Analisis data yaitu suatu proses pencarian serta penyusunan data secara sistematis yang telah didapat dalam hasil pengumpulan data (wawancara, catatan survei, serta dokumentasi) dengan menata data pada kategori tertentu,

memaparkan pada unit tertentu, melaksanakan sebuah sintesa, menata dalam suatu pola, memilah yang diperlukan dan yang perlu dipelajari, serta terakhir mengambil suatu kesimpulan sehingga tidak sulit untuk dipahami oleh peneliti maupun para pembaca lainnya (Sugiyono, 2016:244). Penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa analisis adalah proses membuat kesimpulan mulai dari pencarian data hingga pemilihan data untuk didapatkan suatu kesimpulan secara sistematis.

Sedangkan menurut Jogiyanto (2005:129) suatu analisis sistem ialah penjabaran pada sebuah sistem informasi dalam suatu komponen guna dilakukan identifikasi dan evaluasi permasalahan yang ada, kesempatan yang ada, hambatan serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dibuat suatu usulan perbaikan yang lebih baik. Dalam penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa analisis sistem dilakukan dengan penguraian suatu sistem informasi dengan tujuan menemukan suatu permasalahan hingga ditemukan solusinya.

berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dipahami bahwa analisis yaitu sebuah proses kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian pada sebuah objek kemudian dicari suatu solusi atau penyelesaian masalah dari permasalahan yang ada.

2.2.2 Usability

Usability didefinisikan ketika suatu produk atau layanan dapat digunakan, apa yang diinginkan oleh pengguna dapat dilakukan tanpa adanya halangan, keraguan ataupun pertanyaan cara penggunaannya. Sehingga produk atau layanan memiliki manfaat, memiliki tingkat efisiensi, efektif saat digunakan, memuaskan pengguna, pengguna dapat mempelajarinya, dan dapat mengaksesnya (Rubin dan Chisnell, 2008:4). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa *usability*

tercapai ketika pengguna sebuah produk atau layanan tidak merasa frustrasi dalam menggunakannya.

Dalam jurnal yang disusun oleh Al-Badi dan Mayhew (2010:2) dijelaskan bahwa istilah *usability* muncul dua dekade lalu untuk mengganti istilah *user friendly*. Menurutnya *usability* adalah kualitas yang menunjukkan sejauh mana layanan mudah digunakan bagi semua pengguna sebuah situs web untuk berinteraksi dengannya dalam melakukan tugas yang dibutuhkan. Pada pengertian yang dipaparkan tersebut terlihat jelas bahwa *usability* merupakan ketergunaan sistem ketika berinteraksi dengan penggunanya.

Beberapa metode untuk mempelajari *usability* dari sisi pengguna sebagai berikut (Folmer dan Bosch, 2002:70).

a. *Usability Testing*

Penelitian dengan *usability testing* membutuhkan perwakilan *user* dalam mengerjakan *tasks* khusus dalam penggunaan sistem ataupun *prototype*.

b. *Usability Inspection*

Penelitian dengan *Inspection* membutuhkan spesialis *usability* (perangkat lunak), *user*, serta profesional lainnya guna memeriksa dan menilai setiap elemen antarmuka pengguna atau *prototype* telah mengikuti prinsip *usability* yang ada.

c. *Usability Inquiry*

Penelitian dengan *Usability Inquiry* menggunakan evaluator *usability* guna memperoleh informasi dari *user* mengenai apakah *user* suka atau tidak suka, kebutuhan dan pemahaman tentang sistem dengan berbicara, mengamati,

atau memberikan pertanyaan kepada pengguna dengan lisan atau tertulis secara langsung.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *usability* merupakan suatu pengukuran kegunaan *website* terhadap pengguna, bagaimana mereka memahami dan menggunakan *website* tersebut sehingga tercapainya kepuasan pengguna.

2.2.3 Website

Website diartikan sebagai sekumpulan halaman terdiri dari informasi dalam wujud digital maupun animasi yang tersedia dalam jaringan internet yang digunakan untuk mengirim informasi pada *website*. *Website* dapat ditampilkan melalui browser (Mozilla Firefox, Google Chrome) (Abdulloh, 2015:1). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa *website* diartikan dalam sebuah halaman berisi bermacam-macam informasi yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Website adalah semua halaman web dalam sebuah domain yang memiliki informasi. Seluruh halaman *web* pada *website* tersebut dibangun dengan saling terhubung (Yuhefizar, 2013:2). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa *website* terdiri dari banyak halaman web yang saling terhubung.

Adanya sebuah *website* dapat menyalurkan informasi yang benar, terbaru, dan sesuai terkait berbagai informasi yang berhubungan terhadap kegiatan belajar-mengajar dalam sebuah lembaga akademik (Antonia, Indraesi dan Irfani, 2013).

Dari uraian diatas dapat dipahami *Website* diartikan sebagai sekumpulan halaman yang berkaitan dan digunakan sebagai media penyebaran informasi dalam wujud digital maupun animasi yang diakses dengan internet.

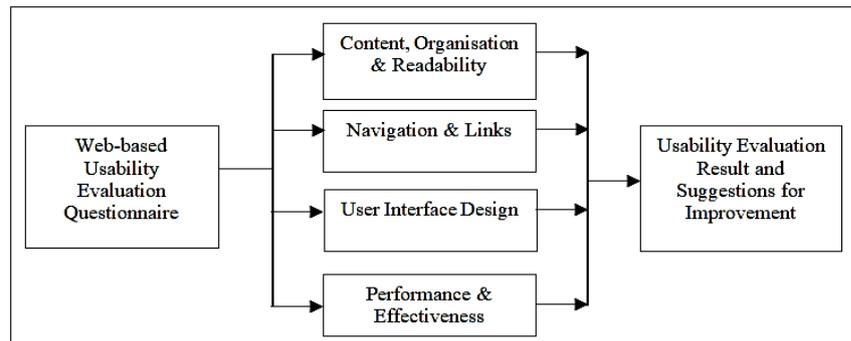
2.3 *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*

Metode ini dikembangkan oleh peneliti Thiam Kian Chiew dan Siti Salwa Salim pada tahun 2003. Kuesioner yang digunakan dalam metode ini dikembangkan dari empat buah metode evaluasi kegunaan, yaitu metode WAMMI, Bobby, NIST Web metrics, serta Protocol analysis. Seluruh jenis *website* dapat dievaluasi dengan metode ini. Selain itu metode ini telah diklaim oleh pengembangnya bahwa pengukuran kegunaan dengan WEBUSE telah *reliable* (Chiew dan Salim, 2003).

Dalam jurnal oleh Assila, Oliveira, dan Azzedine (2016:16) menunjukkan bahwa WEBUSE termasuk dalam 24 metode kuesioner berdasarkan *e-library* yaitu Elsevier, Springer Link, Direct science, ACM, dan IEEE Xplore. Berikut ini empat kategori dalam WEBUSE :

1. *Content, organization, and readability* : ruang tampilan, deskripsi hyperlink, organisasi informasi, dan lain-lain.
2. *Navigation and links* : pencarian informasi, warna tautan, respons sesuai dengan pengguna harapan, dan lain-lain.
3. *User interface design* : ikuti konvensi dunia nyata, desain konsisten, dan lain-lain.
4. *Performance and effectiveness* : waktu pengunduhan, dapat diakses, tombol kembali, dan lain-lain.

Proses yang dilakukan dengan menggunakan WEBUSE sebagai berikut:



(Sumber: Chiew dan Salim, 2003)

Gambar 2.1. Proses Pada Metode

Dalam jurnal Rohmah, Aryadita dan Mursityo tahun 2018 dipaparkan beberapa tahapan pada metode WEBUSE antara lain:

1. Menetapkan *website* mana yang akan digunakan
2. Partisipan mengisi seluruh pernyataan pada kuesioner yang telah disusun.
3. Jawaban partisipan untuk setiap pertanyaan diubah dalam bentuk merit yang telah ditetapkan dalam metode, kemudian diakumulasikan kedalam setiap kategori.
4. Poin kategori didapatkan melalui perhitungan rata-rata dari setiap kategori.
5. Poin *usability* pada *website* juga didapatkan dari perhitungan rata-rata poin empat kategori.
6. Untuk melihat level *usability* maka dapat disesuaikan antara poin *usability website* yang didapat dengan tabel *level usability*.

Berikut ini poin merit yang ditetapkan untuk lima pilihan jawaban yang disediakan.

Tabel 2.1. Kesesuaian merit dan pilihan jawaban

Pilihan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Merit	0.00	0.25	0.50	0.75	1.00

(Sumber: Chiew dan Salim, 2003)

Berikut ini merupakan rumus rata-rata yang digunakan untuk menghitung poin *usability* (x)

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk setiap pertanyaan pada kategori})]}{[\text{jumlah pertanyaan}]}$$

(Sumber : Dewi, Mursityo dan Putri, 2018)

Berikut ini merupakan ketentuan poin *usability* dengan level *usability*.

Tabel 2.2 Ketentuan Level Ketergunaan

Poin, x	$0 \leq x \leq 0.2$	$0.2 < x \leq 0.4$	$0.4 < x \leq 0.6$	$0.6 < x \leq 0.8$	$0.8 < x \leq 1.0$
Level Usability	<i>Bad</i>	<i>Poor</i>	<i>Moderate</i>	<i>Good</i>	<i>Excellent</i>

(Sumber: Chiew dan Salim, 2003)

2.4 Populasi dan Sampel

2.5.1 Populasi

Populasi terdiri dari objek dan subjek dengan kualitas dan juga karakteristik yang telah ditentukan guna dipelajari serta diambil kesimpulan. Sehingga yang termasuk dalam populasi bukan hanya orang namun objek serta benda alam juga termasuk dalam populasi serta meliputi semua karakteristik dari subjek atau objek yang digunakan (Sugiyono, 2016:80). Dari penjelasan ini maka diketahui populasi meliputi seluruh objek atau subjek dengan karakteristik dan sifat tertentu

Populasi didefinisikan seluruh kumpulan elemen baik orang yang terkait , kejadian yang terjadi ataupun produk yang berkaitan sehingga dapat dipakai dalam pengambilan beberapa kesimpulan (Wijaya, 2013:27). Dari penjelasan, dapat dipahami populasi merupakan keseluruhan maupun totalitas subjek penelitian dan digunakan untuk mendapatkan informasi terkait sehingga dapat diambil kesimpulan.

Dari kedua uraian tersebut disimpulkan, populasi adalah seluruh subjek ataupun objek dan berkaitan dengan masalah penelitian.

2.4.2 Sampel

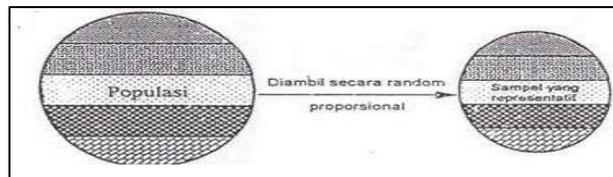
Sampel termasuk bagian dari sebuah populasi. Dengan populasi yang besar maka peneliti akan kesulitan dalam mempelajari seluruh populasi tersebut. Semisal nya adanya keterbatasan waktu ataupun hal lainnya maka suatu penelitian dapat mengambil sampel yang merupakan karakteristik dari populasi. Sampel yang digunakan wajib mewakili populasi yang digunakan (Sugiyono, 2016:81). Sehingga sampel termasuk bagian dari suatu populasi yang mencerminkan karakteristik dari populasi.

Sampel termasuk bagian sebuah populasi yang telah ditentukan melalui karakteristik serta teknik tertentu (Wijaya, 2013:27). Oleh karena itu, sampel yaitu anggota pada populasi yang memiliki ciri sesuai dengan keadaan yang telah ditentukan. Dari kedua uraian diatas disimpulkan bahwa suatu sampel termasuk dalam bagian anggota populasi yang mewakili dilakukannya sebuah penelitian tertentu.

2.4.3 Teknik Sampling

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini termasuk dalam *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* termasuk dalam teknik atau cara untuk mengambil sampel *Probability Sampling* yaitu pemberian kesempatan yang rata pada setiap anggota dari populasi untuk dapat terpilih sebagai anggota sampel. Cara pengambilan ini digunakan ketika dalam populasi terdapat anggota yang tidak homogen serta memiliki strata secara baik atau proporsional (Sugiyono, 2016:81). Sehingga teknik ini dilakukan dengan kesempatan yang sama bagi setiap strata. Untuk

mempermudah pemahaman terkait teknik yang digunakan, berikut gambar dari teknik tersebut:



(Sumber : Sugiyono, 2016)

Gambar 2.2. Teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*

Perlu diperhatikan syarat dalam menggunakan teknik *Stratified Random Sampling* :

- a. Setiap bagian dari strata wajib mempunyai kriteria yang pasti dan jelas, sebagai landasan dalam pemilihan anggota setiap strata.
- b. Setiap bagian dari strata harus telah diketahui dengan pasti berapa jumlah dari anggota.

Jumlah perwakilan sampel dalam suatu strata tidak menjadi suatu persoalan dalam penelitian. Yang harus diperhatikan yaitu setiap unsur strata dalam populasi haruslah mewakili dalam struktur sampel tersebut (Bungin, 2013:115). Dalam penjelasan tersebut terlihat bahwa jumlah perwakilan suatu strata tidak menjadi persoalan, namun harus ada wakil dalam setiap strata.

2.4.4 Teknik Menentukan Ukuran Sampel

Wijaya (2013:29) menyatakan terkait penetapan jumlah dalam sampel berdasarkan karakteristik serta jumlah dalam populasi. Maka, sampel yang ditentukan dalam populasi haruslah perwakilan dari jawaban dalam populasi baik dalam karakteristik sampel maupun jumlahnya. Untuk menentukan sampel dapat menggunakan rumus pengambilan sampel, salah satu rumus yang dapat digunakan yaitu rumus dari pengembang Isaac dan Michael berdasarkan tingkat error 1%, 5%, 10% sebagai berikut:

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

(Sumber : Sugiyono, 2016:86)

Keterangan :

λ^2 dengan dk = 1 dan taraf kesalahan bisa 1%, 5%, 10%

$P = Q = 0,5$, $d = 0,05$ dan $s = \text{Sampel}$

2.5 *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*

SPSS merupakan suatu aplikasi komputer dengan fungsi sebagai penganalisan atau pengolahan suatu data statistik. Sebelum kepopuleran program SPSS saat ini, awalnya SPSS termasuk dalam program aplikasi paket statistik khusus dalam ilmu sosial yang dikeluarkan dengan versi awal tahun 1968 oleh Norman H. Nie dan C. Hadlai Hull (Priyatno, 2014:1). Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa SPSS dibangun dengan tujuan pada program pengolahan data statistika.

SPSS merupakan aplikasi dengan analisis statistik cukup tinggi dan sistem manajemen pada data berupa grafis yang dilengkapi menu deskriptif dan kotak dialog yang dengan mudah dipahami dalam pengoperasiannya (Basuki, 2015:3). Sehingga SPSS dapat digunakan sebagai aplikasi untuk membantu menganalisis suatu data penelitian statistika.

2.6 **Teknik Analisis Data**

2.6.1 Uji Validitas

Awal kata dari validitas yaitu validity yang berarti tingkat ketepatan serta kecermatan suatu alat ukur dalam penelitian ketika melakukan fungsinya. Suatu alat ukur dinyatakan valid ketika mampu untuk mengukur dan mengungkapkan

data suatu variabel dengan tepat (Nurhasanah, 2017:62). Sehingga ketepatan dan kecermatan suatu instrumen penelitian dapat dinyatakan valid .

Ada beberapa cara yang dipakai dalam pengujian validitas yaitu korelasi *Product moment pearson* dan juga item *Corrected total correlation* serta analisis faktor (Wijaya, 2013:88). Dengan banyaknya metode yang dapat digunakan dalam melakukan validitas data, maka metode pengujian harus disesuaikan dengan instrumen penelitian.

2.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas dilakukan sebagai alat ukur untuk pengukuran konsep dan menunjukkan seberapa relatif konsisten hasil dari pengukuran ketika pengukuran tersebut dilakukan dua kali atau berkali-kali. Teknik reliabilitas yang banyak digunakan yaitu teknik Kuder-Richardson 20, Kuder-Richardson 21, Belah dua (*Split-half*), dan Alpha Cronbach (Nurhasanah, 2017:71).

Menurut Siregar (2013) ciri pada instrumen penelitian disebut *reliable* melalui teknik Alpha Cronbach, jika koefisien $r > 0,6$. Berikut merupakan daftar interpretasi dari koefisien r

Tabel 2.3 Daftar Interpretasi Koefisien r

koefisien r	Reliabilitas
0.8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
0.60000 – 0.7999	Tinggi
0.40000 – 0.5999	Sedang/Cukup
0.20000 – 0.3999	Rendah
0.0000 – 0.1999	Sangat Rendah

(Sumber : Rusman, 2015:42)

2.6.3 Uji Normalitas

Menurut Nurhasanah (2017:40) uji normalitas digunakan agar menunjukkan distribusi data apakah mengikuti serta mendekati penyebaran yang normal dan dilakukan sebelum data diolah berdasarkan hipotesis atau model penelitian

lainnya. Oleh karena itu, data dapat dinyatakan memiliki penyebaran data yang merata dan mewakili suatu populasi yang ada apabila data tersebut memiliki distribusi secara normal. Pada data dengan distribusi normal dapat menggunakan pendekatan parametrik, namun data yang tidak berdistribusi normal dapat menggunakan pendekatan nonparametrik.

2.6.4 Uji Data Outlier

Menurut Basuki (2015:81) outlier merupakan pengamatan pada data dengan simpangan yang cukup jauh dari rata-ratanya. Deteksi outlier dilakukan menggunakan *Box Plot* atau *z-score*. Sehingga deteksi outlier dapat dilakukan dengan salah satu cara dari kedua cara tersebut.

Sedangkan Menurut Suryani dan Hendryandi (2015:281) data Outlier merupakan data dengan karakteristik berbeda yang nampak jauh dari observasi lainnya serta terlihat sebagai nilai ekstrim yang terdapat pada variabel tunggal ataupun variabel kombinasi. Dengan kata lain, outlier adalah pengamatan yang memiliki jarak abnormal (ekstrem) dari nilai lainnya yang terdapat dalam sampel yang acak pada populasi. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa data yang terdeteksi sebagai outlier merupakan data dalam suatu sampel yang muncul dengan nilai ekstrim dibanding nilai lainnya.

Suryani dan Hendryandi (2015:282) juga memaparkan beberapa penyebab outlier yaitu kesalahan entri data, adanya pengamatan ekstrem yang terjadi pada suatu peristiwa yang terjadi langka, dan adanya *massing value* dalam data yang sudah diinput ke dalam program namun gagal dispesifikasi.

Beberapa perlakuan yang dapat dilakukan pada data yang terdeteksi ekstrim (Field, 2009:153) :

1. *Remove the case* : ini berarti menghapus data dari orang yang berkontribusi outlier.
2. *Transform the data* : outlier cenderung miring ke distribusi dan kemiringan ini kadang-kadang bisa dikurangi dengan menerapkan transformasi pada data.
3. *Change the score* : Jika transformasi gagal, maka Anda dapat mempertimbangkan untuk mengganti skor dengan beberapa ketentuan.

Gagasan di balik Transformasi yaitu melakukan sesuatu untuk setiap skor, mengoreksi permasalahan distribusi pada outlier atau varian yang tidak sama. Sehingga setiap varian atau skor dalam data akan diubah dalam bentuk lain dan menghasilkan varian yang lebih baik tanpa adanya permasalahan distribusi. Transformasi dapat dilakukan melalui beberapa fungsi antara lain *Log transformation* atau $\log(X_i)$, *Square root transformation* atau $\sqrt{X_i}$, *Reciprocal transformation* atau $1/X_i$ dan *Reverse score transformations* (Field, 2009:154).

2.6.5 Korelasi Berganda

Analisis korelasi berganda digunakan dalam mengetahui kekuatan hubungan antar variabel (tiga variabel atau lebih) dan juga untuk melihat kontribusi yang ada secara simultan dari variabel X_1 dan X_2 terhadap nilai variabel Y serta kontribusi secara parsial dari variabel X_1 terhadap Y serta X_2 terhadap Y (Siregar, 2013:262). Sehingga dengan analisis menggunakan korelasi berganda tersebut dapat terlihat hasil hubungan variabel independen terhadap variabel dependen baik secara simultan maupun secara parsial.

2.6.6 Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda adalah alat yang digunakan sebagai pemrediksi permintaan pada masa yang akan datang berdasarkan data dari masa lalu serta dapat pula diketahui pengaruh satu atau lebih variabel yang bebas (*independent*) terhadap satu variabel yang tidak bebas (*dependent*) (Siregar, 2013:301). Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan analisis regresi linier berganda ini melibatkan variabel *independent* lebih dari satu yang memengaruhi variabel *dependent*.

2.7 Penelitian Sebelumnya

Berikut ini merupakan tinjauan terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini :

Tabel 2.4 Penelitian Sebelumnya

No	Nama Penulis, Tahun, Judul Jurnal	Tujuan	Inti Dari Jurnal	Hasil Studi
1	Lestari Fajrin Rohmah, Himawat Aryadita, Dan Yusi Tyroni Mursityo (2018) Judul : Analisis Perbandingan <i>Website</i> Toko Buku Online Menggunakan <i>Website Usability Evaluation Tool</i> (Studi Pada Bukukita Dan Tokopedia).	untuk mengetahui tingkat <i>usability</i> dengan membandingkan kedua situs <i>web</i> dalam aspek <i>usability</i>	Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner online dengan jumlah sampel 97. Kuesioner menggunakan WEBUSE.	Kedua <i>website</i> memiliki level <i>usability good</i> dan tidak memiliki perbedaan yang signifikan. <i>Content, organisation, and readability</i> mendempati posisi level tertinggi pada kedua <i>website</i> . Sedangkan <i>performance and effectiveness</i> menempati posisi level terendah dari dua <i>website</i> tersebut.
2	Iunike Kartika Dewi, Yusi Tyroni Mursityo, Dan Rekyan Regasari Mardi Putri (2018) Judul : Analisis <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode <i>Webuse</i> Dan <i>Heuristic Evaluation</i> .	Mengetahui level <i>usability</i> kedua antarmuka aplikasi, menggali masalah <i>usability</i> , mendapatkan evaluasi masalah <i>usability</i> oleh ahli, mengevaluasi <i>usability</i> secara komprehensif	Pengumpulan data melalui kajian pustaka, wawancara, skenario, dan kuesioner. Sampel : 43 pengguna aplikasi dan 4 evaluator. Pengujian dilakukan dengan WEBUSE dan Heuristik evaluation . Skenario yang digunakan yaitu pedoman Nielsen.	Didapatkan level <i>usability "Good"</i> , namun terdapat level "Moderate" pada 2 variabel aplikasi <i>Driver</i> yaitu <i>content, organisation, and readability</i> dengan poin 0,60 dan <i>Navigation and Links</i> dengan poin 0,58. Poin tertinggi berada pada <i>user interface design</i> pada kedua aplikasi.

		dan menghasilkan rekomendasi perbaikan masalah <i>usability</i> yang ditemukan.		
3	Maria Yulianti, Ismiarta Aknuranda, Niken Hendrakusuma Wardani (2017) Judul : Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs <i>Web</i> Fakultas Pertanian (FP) Universitas Brawijaya	untuk meningkatkan nilai <i>usability</i> dengan membuat desain usulan	Mencari poin dan level kegunaan pada <i>website</i> melalui kuesioner yang ditentukan dan metode <i>usability</i> testing dalam mencari permasalahan. Kemudian diberikan usulan sesuai pedoman yang ditentukan.	Menunjukkan adanya kenaikan poin. <i>Website</i> yang semula dalam level <i>moderate</i> (poin 0,4-0,6) naik level menjadi <i>good</i> (poin 0,4-0,8). Kategori tertinggi yaitu pada <i>content, organisation, and readability</i> baik pada situs semula maupun usulan . sedangkan kategori terendah pada pengukuran situs semula terdapat pada <i>Navigation and Links</i> .Namun, pada desain usulan kategori terendah berada pada <i>Performance and Effectiveness</i> .
4	Qurrata Aynayya, Mochamad Chandra Saputra, Djoko Pramono (2018) Judul : Evaluasi <i>Usability</i> dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan <i>Website</i> Seleksi Mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya.	untuk meningkatkan ketergunaan serta kualitas <i>website</i> melalui usulan rancangan ulang desain <i>interface website</i>	Menggunakan metode WEBUSE sebagai standar pengukuran <i>usability</i> , metode WEBQUAL 4.0 dan IPA dalam pengukuran tingkat kualitas kepentingan terhadap tingkat kerja .	Menunjukkan 11 item pernyataan dengan level <i>Moderate</i> sehingga perlu dilakukan perbaikan. Dari 11 item tersebut, 3 item merupakan kategori <i>content, organisation, and readability</i> , 5 item merupakan <i>Navigation and Links</i> , 2 item merupakan <i>User Interface Design</i> dan 1 item merupakan <i>Performance and Effectiveness</i> . Sehingga, kategori terbanyak yang perlu perbaikan adalah <i>Navigation and Links</i> .
5	Bintang Fajrianti, Aditya Rachmadi dan Fitra A. Bachtiar (2018) Judul :Evaluasi dan perbaikan Desain Antarmuka pengguna situs <i>Web</i> SMK Negeri 1 Bangsri dengan Menggunakan WEBUSE dan Human Centered Design	mengevaluasi dan juga perbaikan desain <i>interface website</i> menggunakan metode WEBUSE	Dalam proses evaluasinya dilakukan menggunakan WEBUSE, Kemudian diberikan usulan perbaikan <i>interface</i> yang lebih baik	Pada pengukuran awal <i>website</i> berada pada level <i>moderate</i> (poin 0,4-0,6). Namun pada pengukuran akhir berubah menjadi <i>good</i> (poin 0,6-0,8), kenaikan diperlihatkan pada <i>Content, Organisation and Readability</i> dengan poin 0,65 menjadi poin 0,76, <i>Navigation and Links</i> dengan poin 0,57 menjadi poin 0,72, <i>User Interface Design</i> dengan poin 0,51 menjadi poin 0,77, dan <i>Performance and Effectiveness</i> dengan poin 0,65 menjadi poin 0,72. <i>User Interface Design</i> menjadi kategori terendah pada evaluasi awal. sedangkan <i>Content, Organisation and Readability</i> dan <i>Performance and Effectiveness</i> memiliki poin sama tinggi 0,65.namun pada desain usulan, <i>User Interface Design</i> menjadi kategori tertinggi dengan poin 0,77

6	Siti Kurniasih, Andrie Pasca Hendradewa, Amarria Dila Sari dan Muhammad Ragil Suryoputro (2017) Judul : <i>Redesign of a Laboratory Website Using User Centered Design Method and WEBUSE</i>	untuk mendesain ulang situs <i>web</i> laboratorium menggunakan metode Using User Centered Design	mendesain ulang <i>website</i> melalui 4 langkah termasuk analisis, sintesis menggunakan kuesioner WEBUSE, simulasi, dan evaluasi.	Pada <i>User interface design</i> menjadi kategori tertinggi (poin 0,59) sedangkan kategori <i>Performance and Effectiveness</i> menjadi kategori terendah (poin 0,55)
7	Abeer Rafi'i Al Abdulraheem, Rabab Abumalloh, dan Waheeb Abu-Ulbeh (2018) Judul : <i>Evaluation of Jordania Bank Websites Usability</i>	Untuk mengetahui sejauh mana situs <i>web</i> bank dapat digunakan dan bermanfaat bagi pelanggan.	mengevaluasi situs <i>web</i> bank-bank Yordania, untuk mengevaluasi situs <i>web</i> melalui Pendekatan WEBUSE yang dikembangkan oleh Chiew dan Salim.	situs <i>web</i> bank hampir memiliki kualitas yang hampir sama dalam atribut fungsionalnya atau layanan yang ditawarkan situs <i>web</i> bank, serta dalam penerimaan pengguna terhadap fitur lain yang diadopsi dalam indeks WEBUSE. Sampel yang dipilih dari situs <i>web</i> bank Yordania berkualitas tinggi hingga atau kegunaan baik. <i>Usability</i> website tertinggi yaitu pada Arab Bank dengan poin 0,92, dengan kategori tertinggi pada kategori <i>Performance and Effectiveness</i> dan kategori <i>User Interface Design</i> yang terendah.
8	Najmeh Vatankhah, Koh Tieng Wei Dan Sukumar Letchmunan (2014) Judul : <i>Usability Measurement of Malaysian Online Tourism Websites</i>	Untuk menganalisis dan mengevaluasi kualitas situs <i>web</i> pariwisata malaysia dalam hal kegunaan.	Lima situs <i>web</i> pariwisata malaysia yang berbeda dipilih dan dievaluasi berdasarkan efektivitas, efisiensi, serta berdasarkan kepuasan pengguna yang dilakukan menggunakan evaluasi berbasis kuesioner WEBUSE.	Situs web Virtual Malaysia menjadi situs web dengan poin tertinggi, dengan kategori <i>Navigation and Links</i> dan <i>User Interface Design</i> berada pada poin tertinggi. sedangkan <i>Content, Organisation and Readability</i> menjadi yang terendah.
9	Suleiman H. Mustafa dan Loai F. Al-Zoua'bi (2007) Judul : <i>Usability of the Academic Websites of Jordan's Universities An Evaluation Study</i>	Mengevaluasi <i>website</i> universitas Jordan dalam aspek <i>usability</i> .	Mengevaluasi <i>website</i> akademik dengan tambahan kategori <i>education information</i> .	Kategori tertinggi yaitu <i>Content, Organisation and Readability</i> (poin 0,676). Sedangkan, <i>Performance and Effectiveness</i> pada kategori terendah (poin 0,585).
10	Rusli Abdullah dan Koh Tieng Wei (2008) Judul : <i>Usability Measurement Of Malaysia Online News Website</i>	Mengevaluasi situs berita	Mengevaluasi empat situs berita Malaysia Berdasarkan penelitian literatur, 24 pertanyaan kuesioner evaluasi telah dirumuskan,	Hasil dari Analisis menunjukkan aspek <i>usability</i> yang baik dan buruk dari situs <i>web</i> masing-masing. Hasilnya juga menunjukkan berita New Straits Time situs <i>web</i> memperoleh kepuasan tertinggi. Kategori tertinggi New Straits Time berada

			yang dibagi menjadi empat bagian. Dengan sampel Non-probabilitas 80 responden.	pada <i>Content, Organisation and Readability</i> dengan poinnya 0,916. Sedangkan <i>Performance and Effectiveness</i> dengan posisi poin terendah yaitu 0,687.
--	--	--	--	---

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kategori atau variabel *Content, organization, and readability* merupakan kategori yang sering menghasilkan tingkat *usability* tertinggi. Sedangkan kategori *Performance and effectiveness* menjadi kategori yang cenderung rendah pada penelitian-penelitian tersebut. Hasil penelitian tersebut menyediakan suatu gambaran yang jelas mengenai kebutuhan apa saja yang perlu ditingkatkan.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai penelitian terdahulu diatas, penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan memberikan kontribusi dibidang penelitian *usability* terhadap partisipan secara langsung. Maka perbedaan penelitian sebelumnya dari penelitian ini adalah Analisis *Usability Website Universitas Tridinanti Palembang* menggunakan metode *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*. Populasi mencakup Dosen serta Mahasiswa dengan cara penentuan sampel *Proportionate Stratified Random Sampling*. Kategori dalam penelitian ini adalah *Content, organization, and readability; Navigation and links; User interface design; dan Performance and effectiveness*. Penelitian akan mulai dari studi pendahuluan, penyusunan kuesioner, pengumpulan data, pengujian data, kemudian analisis data serta tahap terakhir yaitu kesimpulan serta saran.