

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Ayat Al – Qur’an Berkenaan dengan Penelitian

Dalam islam, upaya peningkatan kegunaan suatu lembaga pendidikan sangatlah penting, karena kegunaan merupakan cerminan baik dan buruknya lembaga yang dapat menimbulkan kesan ke semua pihak yang terkait. Peningkatan tersebut dapat dilakukan melalui berbagai bidang, misalnya bidang teknologi informasi dengan membangun suatu sistem informasi akademik agar dapat memudahkan dalam pengelolaan data.

Surat Al-Alaq (Iqra’) termasuk ayat Al Qur’an pertama yang diturunkan, termasuk ayat makiyyah, terdiri dari 19 ayat, 93 kalimat dan 280 huruf. Dalam Surat Al Alaq dapatlah di lihat suatu gambaran yang hidup mengenai suatu peristiwa terbesar yang pernah terjadi pada sejarah manusia, yaitu pertemuan Nabi Muhammad SAW dengan Malaikat Jibril untuk pertama kali di Gua Hiro’ dan penerimaan wahyu yang pertama setelah Nabi berusia 40 tahun. Sebagaimana Firman ALLAH SWT dalam Al - Qur’an, surah Al - Alaq ayat 1 – 5 yang berbunyi :

Artinya:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

*“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 (ayat 5).*

Surat Al-Alaq ayat 1-5 mengandung perintah membaca, membaca berarti berfikir secara teratur atau sistematis dalam mempelajari firman, dan berfikir adanya tanda – tanda kebesaran ALLAH SWT. Bahkan perintah yang pertama kali dititahkan oleh ALLAH SWT kepada Nabi Muhammada SAW dan umat Islam sebelum perintah-perintah yang lain adalah mengembangkan sains dan ilmu pengetahuan serta bagaimana cara mendapatkannya. Tentu ilmu pengetahuan diperoleh diawali dengan cara membaca, karena membaca adalah kunci dari ilmu pengetahuan, sebab manusia itu lahir tidak mengetahui apa-apa, pengetahuan manusia itu diperoleh melalui proses belajar dan melalui pengalaman yang dikumpulkan oleh akal serta indra pendengaran dan penglihatan demi untuk mencapai kejayaan, kebahagiaan dunia dan akhirat. (Qutub, 2011).

## **2.2 Analisis**

Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Menurut Satori dan Komariyah (2017) Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian - bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya.

Menurut Jogiyanto (2008) Analisis mempunyai fungsi untuk mengumpulkan data - data yang terdapat pada suatu lingkungan tertentu. Analisis dapat diterapkan diberbagai jenis lingkungan dan keadaan. Analisis akan lebih optimal dipergunakan

dalam keadaan kritis dan untuk keadaan yang membutuhkan strategi. Karena analisis dapat mengetahui secara mendetail tentang keadaan lingkungan saat ini.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kegiatan berpikir untuk mencari atau menguraikan suatu masalah menjadi bagian - bagian untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang pada akhirnya data - data ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan analisis.

### **2.3 Usability**

Kegunaan adalah kunci untuk membuat sistem mudah dipelajari dan mudah digunakan (Nielsen dan Mack,1994). Kegunaan termasuk konsistensi dan kemudahan pengguna menggunakan situs berbasis *web*, kemudahan membaca informasi, penataan informasi, dan kecepatan menyelesaikan pekerjaan secara tersistematis(Fruhling & Lee, 2005).

Menurut Nielsen (1994) *Usability* atau kegunaan adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks ini, yang dimaksud sebagai sistem adalah perangkat lunak. *Usability* dapat juga diartikan sebagai suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu.

Terdapat banyak definisi *Usability* menurut beberapa referensi baik itu perorangan maupun lembaga. Berikut ini beberapa definisi *usability*:

1. Nielsen mendefinisikan *Usability* sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs *web*, aplikasi perangkat

lunak, teknologi bergerak , maupun peralatan -peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna.

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

3. Nielsen *Usability* adalah atribut kualitas yang menunjukkan seberapa mudah suatu antarmuka digunakan. Terdiri atas lima komponen kualitas, yaitu :

1. Mudah dipelajari (*Learnability*)
2. Efisiensi (*Efficiency*)
3. Mudah diingat (*Memorability*)
4. Kesalahan dan keamanan (*Errors*)
5. Kepuasan (*Satisfaction*)

*Web Usability* merupakan cerminan dari kebiasaan yang umumnya dilakukan pengguna sistem. Menurut Nielsen, memperhatikan *Usability* sangatlah penting agar sebuah sistem dapat bertahan. Sistem yang memiliki *usability* tinggi memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna internet. 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. Terdapat banyak manfaat *Usability* sebagai berikut:

1. Memudahkan Pengguna. Sebuah aplikasi harus memiliki *usability* yang baik.

2. Mudah dipelajari. Selain mudah digunakan, *usability* juga memastikan aplikasi mudah untuk dipelajari.
3. Berjalan sesuai fungsinya.
4. Berdampak pada faktor kesuksesan sebuah sistem yang digunakan.
5. Menarik Minat Pengguna.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *usability* adalah suatu ukuran dimana sistem dapat digunakan dengan mudah untuk dipelajari, mudah diingat, efisien, memuaskan dan kurangnya kesalahan terjadi sehingga dapat digunakan dengan baik serta dapat mencapai tujuan pengguna.

#### **2.4 Sistem Informasi Akademik**

Menurut Mutia (2015) sistem informasi akademik merupakan sekumpulan elemen - elemen baik fisik maupun non fisik dan prosedur yang saling berhubungan satu sama lain menjadi satu kesatuan dan bekerja sama untuk mengolah data akademik di sebuah lembaga pendidikan menjadi informasi yang berguna bagi pemakainya.

Menurut Saputra (2017) Sistem informasi akademik adalah suatu sistem yang dibuat untuk mempermudah kegiatan administrasi akademik di kampus, yang mana kesemuanya diatur secara daring (*online*). Beberapa contoh kegiatan yang bersifat administratif di kampus adalah Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB), penyusunan kurikulum dan jadwal kuliah, mengisi Kartu Rencana Studi (KRS), mengisi nilai (untuk dosen), mengelola data dosen, dan mahasiswa.

Menurut Amarusu (2013) Sistem informasi akademik bertujuan untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan, sehingga perguruan tinggi dapat menyediakan layanan informasi yang lebih baik dan efektif kepada komunitasnya,

baik didalam maupun diluar perguruan tinggi tersebut melalui internet. Berbagai kebutuhan dalam bidang pendidikan maupun peraturan yang melingkupinya sedemikian tinggi, sehingga pengelolaan akademik dalam suatu lembaga pendidikan menjadi pekerjaan yang sangat menguras waktu, tenaga dan pikiran. Manfaat sistem informasi akademik yaitu:

1. Mempermudah mahasiswa untuk memperoleh informasi tanpa perlu datang ke bagian administrasi di kampus yang seringkali lama karena harus mengantri.
2. Bagian administrasi kampus juga dimudahkan dengan adanya siacad karena berkurang beban untuk berinteraksi dengan mahasiswa yang sedang butuh data. Bagian administrasi bisa memfokuskan waktunya untuk input data dan pemeriksaan data.
3. Data tersimpan secara terstruktur dengan database yang tersimpan di dalam komputer.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akademik adalah suatu sistem yan saling terintegrasi untuk mengolah data secara cepat dan praktis.

### ***2.5 Post – Study System Usability Questionnaire***

*Post – Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) atau lebih dikenal dengan Kuesioner Kegunaan Sistem Pasca Studi merupakan paket kuesioner yang digunakan dalam *usability* (Lewis, 2002). Sebuah studi tindak lanjut pada PSSUQ menggunakan data yang dihasilkan serupa sifat psikometrik antara survei asli dan survei studi tindak lanjut (Lewis, 2002). PSSUQ yang digunakan untuk menilai kepuasan sistem yang digunakan oleh pengguna tersebut. PSSUQ terdiri dari 19 item pernyataan yang ditujukan untuk menilai empat skor *usability*. (Mustikaningtyas et al., 2016).

Berdasarkan analisis faktor dari Lewis (2002), aturan yang dikembangkan untuk menghitung skor skala untuk PSSUQ yaitu : Skor kepuasan secara keseluruhan (*OVERALL*), Kegunaan Sistem (*SYSUSE*), Kualitas informasi (*INFOQUAL*), Kualitas Antarmuka (*INTQUAL*).

1. Skor kepuasan secara keseluruhan (*OVERALL*)

Menghitung rata - rata tanggapan untuk *item* pernyataan 1 hingga 19

2. Skor kegunaan sistem (*SYSUSE*)

Menghitung rata - rata tanggapan untuk *item* pernyataan 1 hingga 8

3. Skor kualitas sistem (*INFOQUAL*)

Menghitung rata-rata tanggapan untuk *item* pernyataan 9 hingga 15

4. Skor kualitas antarmuka (*INTQUAL*)

Menghitung rata - rata tanggapan untuk *item* pernyataan 16 hingga 18.

Jadi PSSUQ adalah paket kuesioner yang digunakan untuk menganalisis aspek *Usability* (proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem), adanya interaksi tersebut dapat membuat pengguna bisa memperoleh informasi yang tepat guna sebagai solusi yang lebih baik.

## **2.6 Sejarah PSSUQ**

PSSUQ adalah 19 item instrumen yang dirancang untuk tujuan menilai kepuasan yang dirasakan pengguna dengan sistem komputer mereka. Ini berawal dari proyek internal IBM yang disebut SUMS (System Usability MetricS), yang dipimpin oleh Suzanne Henry pada akhir 1980-an. Misi SUMS adalah untuk mendokumentasikan dan memvalidasi prosedur untuk mengukur kegunaan sistem, termasuk kinerja, masalah kegunaan, dan kepuasan pengguna.

Pada saat itu, ada beberapa upaya di seluruh dunia untuk mengembangkan instrumen pengukuran kepuasan pengguna dengan kegunaan sistem. Secara

khusus, Kuesioner untuk Kepuasan Antarmuka Pengguna (QUIS) di Universitas Maryland (Chin, Diehl, & Norman, 1988), Inventaris Kepuasan Pengguna Komputer (CUSI; Kirakowski & Dillon, 1988), dan Pengukuran Kegunaan Perangkat Lunak Inventaris (Kirakowski & Corbett, 1993) di University College of Cork di Irlandia memiliki pengaruh yang signifikan pada praktik teknik kegunaan. Skala Kegunaan Sistem (Brooke, 1996) juga dikembangkan selama periode waktu yang sama, tetapi karena tidak ada penelitian peer-review yang dipublikasikan tentang sifat psikometri, hal ini menjadi kurang berpengaruh.

Pada saat kami mengerjakan SUMS, namun, kami tidak tahu tentang proyek ini, jadi kami mengembangkan kuesioner kegunaan standar kami sendiri. Tim dari faktor manusia IBM dan spesialis kegunaan yang bekerja pada SUMS menciptakan kumpulan item yang dihipotesiskan terkait dengan kegunaan, dan dari item tersebut kami memilih 18 untuk digunakan secara sistematis dalam evaluasi kegunaan sebagai kuesioner akhir studi yang diberi nama PSSUQ.

Dalam studi terpisah yang tidak dipublikasikan tentang persepsi pelanggan tentang kegunaan, serangkaian investigasi menggunakan sistem pendukung keputusan mengungkapkan satu set umum dari lima karakteristik sistem yang terkait dengan kegunaan oleh beberapa kelompok pengguna yang berbeda (Doug Antonelli, komunikasi pribadi, 5 Januari 1991). PSSUQ 18 item yang asli membahas empat dari lima karakteristik sistem ini (penyelesaian pekerjaan yang cepat, kemudahan belajar, dokumentasi dan informasi online berkualitas tinggi, dan kecukupan fungsional), tetapi tidak membahas perolehan produktivitas yang cepat. kemudian menambahkan 19 item ke PSSUQ untuk mengatasi karakteristik sistem dan menyusun urutan item agar sesuai dengan faktor kuesioner (Lewis, 2002).

## **2.7 Skala *Likert***

Menurut Thoifah (2016) Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.

Menurut Sugiyono (2016) Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai skala *likert*, penulis menyimpulkan bahwa skala *likert* adalah variabel yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian yang akan diukur menjadi indikator variabel untuk menyusun *item - item* instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

## **2.8 Populasi dan Sampel**

### **2.8.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2016) Populasi merupakan wilayah generasi yang terdiri atas: objek/subjek 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 lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Menurut Thoifah (2016) Populasi merupakan seluruh karakteristik yang menjadi objek penelitian, dimana karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian bagi

peneliti. Dengan kata lain populasi adalah himpunan keseluruhan objek yang diteliti.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh karakteristik yang menjadi objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dimana karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti.

### **2.8.2 Sampel**

Menurut Sugiyono (2016) Sampel 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, 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).

Menurut Siregar (2013) Sampel adalah suatu pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan diperlakukan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah suatu pengambilan data dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dimana hanya sebagian populasi saja diambil dan diperlakukan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.

### **2.9 Teknik Pengambilan Sampel**

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, maka digunakan teknik sampling :

### **2.9.1 Non Probability Sampling**

Menurut Sugiyono (2016) *Non Probability Sampling* adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan atau peluang yang sama bagi setiap anggota populasi atau setiap unsur untuk dipilih menjadi sebuah sampel.

Menurut Ridwan (2015) *Non Probability Sampling* adalah teknik sampling yang tidak memberikan peluang atau kesempatan pada setiap anggota populasi untuk dijadikan sebagai anggota sampel.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai *Non probability sampling*, penulis menyimpulkan bahwa *probability sampling* adalah teknik sampling yang digunakan untuk pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sebuah sampel.

### **2.9.2 Probability Sampling**

*Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono,2016). Dalam *probabilistic sampling*, peneliti memilih individu yang memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel yang representatif dari populasi (Riadi, 2016).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel yang representatif dari populasi.

### **2.9.3 Simple Random Sampling**

Teknik *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono,2016). *Simple random sampling* adalah pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada (Riadi,2016).

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai *simple random sampling*, penulis menyimpulkan bahwa *simple random sampling* adalah Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek - subjek di dalam populasi sehingga semua objek dianggap sama. Peneliti memberi hak yang sama kepada subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel.

#### **2.9.4 Teknik Sampling Jenuh**

Menurut Sugiyono (2016) pengertian dari *sampling* jenuh adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua populasi dijadikan sampel.

Menurut Arikunto (2012) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10 - 15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai *sampling* jenuh, penulis menyimpulkan bahwa *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel yang dimana jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan.

## 2.10 Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan analisis kualitas *Usability* terhadap pemanfaatan suatu teknologi informasi menggunakan PSSUQ yaitu sebagai berikut.

Undari Nurkalis, dkk (2019) jurnal yang berjudul Penilaian *Usability* Sistem Gasurkes “Go Bumil” untuk Pencarian Ibu Hamil di Wilayah Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja pencarian ibu hamil oleh petugas *surveilans* kesehatan ibu dan anak (gasurkes KIA) tingkat kelurahan di wilayah Kota Semarang. Sistem aplikasi “Go Bumil” mencakup sistem aplikasi berbasis *website* dengan wewenang akses sebagai administrator (gasurkes KIA Kota) dan sistem aplikasi berbasis android dengan wewenang akses sebagai *user* (gasurkes KIA kelurahan, ibu hamil dan ibu nifas)(Nurkalis et al., 2019).

Sri Lestari (2014) jurnal yang berjudul Analisis *Usability Web* ( Studi Kasus *Website* UMKM Binaan BPPKU KADIN Kota Bandung ). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur dan menguji variabel – variabel serta indikator yang mempengaruhi *Usability* terhadap pemanfaatan *Website* UMKM Binaan BPPKU KADIN Kota Bandung. Model penelitian yang dipergunakan mengadopsi model penelitian PSSUQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *web* UMKM binaan BPPKU Kadin Kota Bandung secara umum dapat diterima dengan baik oleh *user*, baik terhadap aplikasi yang dibuat, kegunaan aplikasi yang dapat membantu mempromosikan produk UMKM maupun kualitas antar muka(Lestari, 2014).

M. Eko Widiatmoko, dkk (2015) jurnal yang berjudul Analisis Sistem Informasi dengan Pendekatan *Usability* ( Studi Kasus *Website* STMIK Amikom Yogyakarta ). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh

nyata *Usability* terhadap *Website* STMIK Amikom Yogyakarta dengan menggunakan variabel, yaitu *efficiency, effectiveness, satisfaction, dan error*. Dengan masing-masing indikator. Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Statistical Product and Service Solution* untuk menganalisis dari variabel - variabel tersebut, dengan jumlah responden sebanyak 381 responden. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh nyata variabel efektifitas terhadap *Usability* karena berdasarkan perhitungan nilai regresi menunjukkan bahwa apabila nilai efektifitas naik satu satuan maka nilai kepuasan akan meningkat sebesar 0,109 satuan. Adanya pengaruh nyata variabel efesiensi terhadap *Usability* karena berdasarkan perhitungan nilai regresi juga menunjukkan bahwa apabila nilai efesiensi naik satu satuan maka nilai kepuasaan akan meningkat sebesar 0,974 satuan. Dan adanya pengaruh *error* terhadap *Usability* karena nilai *error* berdasarkan perhitungan nilai regresi sebesar -0,026 dan nilai korelasi sebesar 0,055 maka jika nilai *error* naik satu satuan maka nilai kepuasaanakan menurun dan jika nilai *error* menurun maka nilai kepuasan meningkat. Dan 80,1% besarnya dari variasi kepuasan bisa dijelaskan oleh variasi dari variabel penerapan efektifitas, efesiensi dan *error*. Sedangkan sisanya (19,9%) dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar variasi tersebut (Widiatmoko & Sofyan, 2015).

Mustikaningtyas (2016) jurnal yang berjudul Analisis *Usability* Pada *Website* Universitas Brawijaya dengan *Heuristic Evaluation*. Penelitian dimulai dengan melakukan pengumpulan data, pengujian *Website*, dan analisis hasil heuristik dan uji preferensi *user*. Dengan berpedoman pada sekumpulan heuristik, para ahli mencari dan menilai *usability* pada *Website* UB. Kemudian uji preferensi user dengan PSSUQ juga dilakukan untuk mengetahui respon *User* umum terhadap *Website* UB, dan didapatkan hasil berupa perbandingan hasil

analisis antara HE dengan uji preferensi user. Pada uji preferensi *User* dengan menggunakan PSSUQ didapatkan penilaian dari 400 responden. Dari semua responden didapatkan 3 butir pernyataan yang menunjukkan nilai cukup pada respon user dan 16 butir pernyataan lainnya menunjukkan nilai yang baik (Mustikaningtyas et al., 2016).

Sigit Hadi Prayoga, dkk (2010) jurnal yang berjudul *Analisis Usability* pada Aplikasi berbasis *Web* dengan mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*). Berdasarkan hasil analisis, kemudahan menggunakan aplikasi (*Ease of Use*) tidak memiliki pengaruh positif secara langsung terhadap kepuasan (*User Satisfaction*) pengunjung *Website* Aplikasi. Tampilan Informasi secara khusus untuk setiap Pengunjung *Website* (*Customization*) tidak memiliki pengaruh positif secara langsung terhadap kepuasan (*User Satisfaction*) pengunjung *Website* Aplikasi (Mengadopsi et al., 2013).

Irsalina Khairina, dkk (2017) jurnal yang berjudul *Analisis Usability* pada *Website* Jawa Timur *Park Group* dengan *Heuristic Evaluation*. Berdasarkan hasil evaluasi, permasalahan yang paling banyak ditemukan terdapat pada kategori prinsip H8 - *Aesthetic and Minimalist Design*. Selain itu, juga diperlukan perbaikan dan pengembangan lanjut pada *Website* Jawa Timur *Park Group* berdasarkan perbandingan antara hasil evaluasi awal dan evaluasi kedua terhadap perbaikan *Website* yang masih banyak ditemukan permasalahan (Khairina et al., 2017).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya. Maka perbedaan yang dimiliki dan diusulkan oleh penulis yaitu Analisis SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti. Dimana PSSUQ sebagai paket kuesioner yang digunakan untuk menganalisis *usability*. PSSUQ yang terdiri

dari empat item tanggapan yaitu : Skor kepuasan secara keseluruhan (*OVERALL*), kegunaan sistem (*SYSUSE*), kualitas informasi (*INFOQUAL*) dan kualitas antarmuka (*INTQUAL*). Menurut Lewis (1995) merupakan instrumen penelitian yang dikembangkan untuk digunakan dalam *usability*.