

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Analisis

Analisis sistem menurut Jogiyanto H.M (2007) adalah penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, dan hambatan-hambatan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan

Analisis sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru, (Yulianto, 2009).

2.2 Kualitas

Menurut Dorothea dalam Soemantri (2016) konsep kualitas harus bersifat menyeluruh, baik produk maupun prosesnya. Kualitas produk meliputi kualitas bahan baku dan barang jadi, sedangkan kualitas proses meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan proses produksi perusahaan manufaktur dan proses penyediaan jasa atau pelayanan perusahaan jasa. Kualitas harus dibangun sejak awal, dari penerimaan input hingga perusahaan menghasilkan output bagi pelanggannya.

2.3 Informasi

Informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut (McFadden dalam Kadir (2003).



2.3.1 Kualitas Informasi

Menurut Barnes dan Vidgen, kualitas informasi meliputi hal-hal seperti informasi yang akurat, informasi yang bisa di percaya, informasi yang *up to date* atau terbaru, informasi yang sesuai dengan topik bahasan, informasi yang mudah dimengerti, informasi yang sangat detail dan mendalam, dan informasi yang disajikan dalam format desain yang sesuai (sastika, 2016).

Jhon Burch dan Gary Grudnitski menyatakan bahwa suatu informasi dikatakan berkualitas apabila ditunjang oleh tiga hal yaitu:

a. Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak bias dalam mencerminkan maksud dari informasi itu sendiri.

b. Tepat Pada Waktunya (*Time Liness*)

Informasi yang dihasilkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai yang baik untuk digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan berakibat fatal dalam keputusannya.

c. Relevan (*relevancy*)

Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda dengan yang lainnya.

2.4 Kualitas Website (*Web Quality*)

Menurut Hyejeong dan Niehm dalam Puspitasari, dkk. (2013), mengungkapkan bahwa para peneliti terdahulu membagi dimensi kualitas website menjadi lima (Soementri, 2016), yaitu:

- 1) informasi, meliputi kualitas konten, kegunaan, kelengkapan, akurat, dan relevan.
- 2) keamanan, meliputi kepercayaan, privasi, dan jaminan keamanan.
- 3) kemudahan, meliputi mudah untuk dioperasikan, mudah dimengerti dan kecepatan.
- 4) kenyamanan, meliputi daya tarik visual, daya tarik emosional, desain kreatif dan atraktif.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) kualitas pelayanan, meliputi kelengkapan secara online dan customer service.

Webqual merupakan salah satu metode pengukuran kualitas website berdasarkan persepsi pengguna akhir. *Webqual* ini merupakan pengembangan dari *Servqual* yang telah banyak digunakan untuk pengukuran kualitas jasa. *Webqual* ini berbasis pada *Quality Function Deployment* (QFD) (Sastika, 2016).

Menurut Voss dikutip dari jurnal Tarigan (2008), *webqual* selangkah lebih maju untuk pengukuran kualitas website. Selain itu Loiacono (2002) mengatakan “*Webqual is comprehensive website quality measurement.*” Zviran (2005) mengatakan bahwa “*Webqual is popular index calculated on the basis of user perception with three dimension*” (Sastika, 2016).

2.5 Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*)

Kepuasan pengguna didefinisikan sebagai suatu tingkat perasaan seorang pengguna yang merupakan hasil perbandingan antara harapan pengguna tersebut terhadap suatu produk dengan hasil nyata yang diperoleh pengguna dari produk tersebut (Kotler, 2002). Menurut Livari (2005), sebuah sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna akan meningkatkan kepuasan pengguna. Hal ini diwujudkan dengan kecenderungan peningkatan penggunaan sistem informasi tersebut. Sebaliknya, jika sistem informasi tidak dapat memenuhi kebutuhan (Rukmiyati, 2016)

2.6 Pengertian Website

Menurut Rahmat (2010), *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak *web* yang saling berhubungan. Menurut Simarmata dalam Dina, dkk. (2013), *web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah server *web* internet yang disajikan dalam bentuk hypertext. Informasi *web* pada umumnya ditulis dalam format HTML. Interaksi *web* dibagi dalam 3 langkah yaitu permintaan, pemrosesan dan jawaban (Soementri, 2016).

2.6.1 Sejarah Website

Menurut Hastanti, dkk Sejarah *website* dimulai pada bulan maret 1989 ketika Tim berner lee yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) yang berada di Genewa, Swis, mengajukan protocol (suatu tata cara untuk berkomunikasi) system distribusi informasi internet yang digunakan untuk berbagai informasi diantara para fisikawan. Protokol inilah yang selanjutnya dikenal sebagai *Protocol World Wide Web* dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* dari sejumlah organisasi yang berkepentingan.

2.6.2 Fungsi Website

Menurut Hastanti, dkk Secara umum *website* mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi.. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, seperti : *chatting*, *web base email* dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi. Fungsi informasi *website* seperti : News, Profile, Library, referensi dan lain-lain.
3. Fungsi Entertainment. *Website* mempunyai fungsi hiburan. Misalnya *web-web* yang menyediakan game online, music on-line dan lain-lain. IJCSS - Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed - FTI UNSA - ijcss.unsa.ac.id
4. Fungsi Transaksi. Sebuah *web* dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi dan lain-lain.

Secara umum situs *web* mempunyai fungsi sebagai berikut (Ihandi, 2011 dalam Arif, 2016):

1. Fungsi komunikasi
Situs *web* yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs *web* dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman *web(server side)* maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail*, *form contact*, *chatting form*, dan yang lainnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Fungsi informasi

Situs *web* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isisnya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat di *download* dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti shockwave dan java diyakini sebagai langkah yang tepat, diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *news, profile company, library, reference, dll.*

3. Fungsi *entertainment*

Situs *web* juga dapat memiliki fungsi *entertainment*/hiburan. Bila situs *web* kita berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan *download*nya. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah *game online, film online, music online*, dan sebagainya.

4. Fungsi transaksi

Situs *web* dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs *web* ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.

2.6.3 Jenis-Jenis Website

Dalam Sovia (2011), pengelompokan jenis *web*, lebih diarahkan pada:

1. Jenis-jenis *web* berdasarkan sifatnya adalah:

- a. *Website* dinamis, merupakan sebuah *website* yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya *website* berita, seperti, www.republika.co.id , www.google.com.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

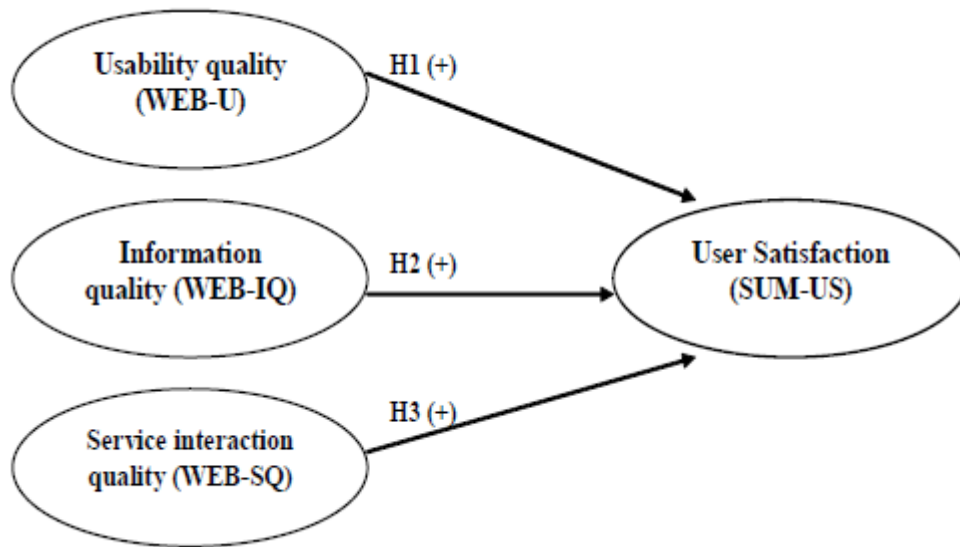
- b. *Website* statis, merupakan *website* yang contentnya sangat jarang diubah. Misalnya *web* profil organisasi, seperti, www.yptk.ac.id
2. Ditinjau dari segi bahasa pemrograman, *website* terbagi atas:
 - a. Server side, merupakan *website* yang menggunakan bahasa pemrograman yang tergantung kepada tersedianya server. Seperti, PHP, ASP dan sebagainya. Jika tidak ada server, *website* yang dibangun menggunakan bahasa pemograman diatas tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
 - b. Client side, adalah *website* yang tidak membutuhkan server dalam menjalankannya, cukup diakses melalui browser saja. Misalnya, html.
3. Berdasarkan tujuannya, *website* dibagi atas:
 - a. Personal *web*, *website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
 - b. Corporate *web* , *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
 - c. Portal *web*, *website* yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya
 - d. Forum *web*, sebuah *web* yang bertujuan sebagai media diskusi

2.7 Metode Webqual (*Web Quality*)

Menurut Slabey dalam Abbas (2013), *webqual* adalah pengukuran berdasarkan *QualityFunction Deployment* (QFD). *Webqual* adalah suatu pengukuran untuk mengukur kualitas dari sebuah *website* berdasarkan instrument-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan kedalam tiga variable yaitu: *usability*, *information quality*, dan *services interaction*. Kesemuanya adalah pengukuran kepuasan konsumen atau *user* terhadap kualitas dari *website* tersebut (Soementri, 2016).

Webqual sudah mulai dikembangkan sejak tahun 1998 dan telah mengalami beberapa interaksi dalam penyusunan dimensi dan butir pertanyaan. *Webqual 4.0* disusun berdasarkan tiga dimensi, yaitu: *usability*, kualitas interaksi

(*information quality*), dan interaksi layanan (*service interaction*), sebagaimana di ilustrasikan dalam Gambar 2.1, yaitu:



Gambar 2.1. Model Webqual 4.0 (Sumber: Soemantri, 2016)

Persepsi pengguna tentang suatu sistem informasi yang baik adalah sebuah sistem dimana pengguna merasa puas dengan kualitas dari *website*. Kualitas ini termuat dalam tiga dimensi dari Webqual versi 4.0. Penelitian sebelumnya menyarankan bahwa dimensi Webqual dapat memprediksi kepuasan pengguna dan maksud pengguna dalam menggunakan kembali *website* (Soemantri, 2016).

2.7.1 Perkembangan Webqual

Webqual telah dikembangkan sejak tahun 1998 dan telah mengalami beberapa iterasi dalam penyusunan butir-butir pertanyaannya. Webqual telah digunakan untuk mengukur kualitas *website* UK *Bussiness School*, toko buku *online* dan *website* pemerintahan. Pengembangan Webqual telah mencapai versi 4.0, pada versi Webqual 1.0, Webqual hanya kuat pada *information quality*, dimensinya adalah *ease of use*, *experience*, *information*, *communication* dan *integration*, alternatif pada webqual 1.0 diujikan dengan metode pilot kuisioner sebelum diujikan pada populasi yang lebih besar dan dengan 24 pertanyaan untuk

menguji kualitas situs UK Bussines school dengan mengikut standar dari QFD. (soemantri.2016). Pada Webqual 2.0 dilakukan perbaikan pada persepektif interaction dan mengalami perubahan yang signifikan alternatif webqual 1.0 dan mulai dilakukan perbandingan dengan Servqual, diujikan pada domain toko buku online Amazon, Blackwells dan Internet bookshop dan menghasilkan bahwa tingkat interaktif dari web mempengaruhi pembelian melalui internet. Pada Webqual 3.0 dimensinya adalah *web information quality (accurate, timely, reliable)*, *web interaction quality (good reputation, safe to transact, personal data secure, will deliver as promise)* *site design quality (easy to navigate, attractive appearance, project a sense of competency)* tes dilakukan pada beberapa domain lelang online. Pada Webqual 4.0 disusun berdasarkan pada penelitian tiga area yaitu: kualitas informasi dari sistem informasi, kualitas interaksi dan *usability* dari *human computer interaction*. Persepsi pengguna terdiri dari dua bagian yaitu persepsi layanan yang diterima (aktual) dan tingkat harapan (*ideal*), *website* yang bermutu dapat dilihat dari tingkat persepsi layanan aktual yang tinggi dan kesenjangan antara persepsi aktual dan ideal yang rendah.

Menurut Voss dalam Tarigan seperti dalam soemantri (2016), Webqual selangkah lebih maju untuk pengukuran kualitas *website*. Selain itu menurut Loiacono dalam soemantri (2016) mengatakan “*Webqual is comprehensive website quality measurement.*” Zviran (2005) mengatakan bahwa “*Webqual is popular index calculated on the basis of user perception with three dimension*”.

2.7.2 Dimensi webqual 4.0

Menurut barnes dalam suseno,dkk (2015) ada 3 dimensi webqual, adapun dimensinya sebagai berikut :

1. Kualitas Informasi (*web information quality*)

Menurut Barnes, kualitas informasi meliputi hal – hal seperti informasi yang akurat, informasi yang bisa di percaya, informasi yang up to date atau terbaru, informasi yang sesuai dengan topik bahasan, informasi yang mudah dimengerti, informasi yang sangat detail dan mendalam, dan informasi yang disajikan dalam format desain yang sesuai. Jhon Burch dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gary Grudnitski menyatakan bahwa suatu informasi dikatakan berkualitas apabila ditunjang oleh tiga hal yaitu :

a) Akurat (accurate)

Informasi harus bebas dari kesalahan –kesalahan dan tidak bias dalam mencerminkan maksud dari informasi itu sendiri.

b) Tepat Pada Waktunya (Time Liness)

Informasi yang dihasilkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai yang baik untuk digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan berakibat fatal dalam keputusannya.

c) Relevan (relevancy)

Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda dengan yang lainnya.

2. Kualitas desain *website* (site design quality)

Kualitas desain *website* meliputi kemampuan *web* dalam memberikan tampilan atau interface yang dengan estetika dan fungsi yang maksimal. Mulai dari segi penataan informasi, tampilan menu – menu, kejelasan informasi, pemilihan warna *web* serta kejelasan tentang font pada *website* itu sendiri.

3. Kualitas Penggunaan (usability quality)

Kualitas penggunaan meliputi, kemudahan untuk dipelajari, kemudahan untuk dimengerti situs dalam pemberian informasi yang diharapkan pengguna, kemudahan untuk ditelusuri dalam pencarian informasi, kemudahan dalam pengoperasian situs bagi pengguna, kemudahan dalam sistem navigasi memberikan pengalaman baru tentang informasi yang dibutuhkan pengguna, Penelitian Barnes and Vidgen (2001) menggunakan Webqual dengan tiga parameter :

a) Kualitas informasi dari penelitian sistem

b) Informasi Interaksi dan kualitas layanan dari penelitian kualitas sistem informasi, ecommerce, dan pemasaran

c) Usability dari human-computer interaction

Menurut Syaifullah (2016) Adapun dimensi dan indikator yang akan diukur menggunakan metode WebQual 4.0 ini dimensi usability, kualitas informasi, dan kualitas interaksi layanan yang ditunjukkan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1: indikator WebQual 4.0 pada setiap variabel

No	Dimensi	Indikator
1.	<i>Usability quality</i>	Saya merasa mudah untuk mempelajari cara mengoperasikan <i>website</i>
		Saya merasa jelas dan paham berinteraksi dengan <i>website</i>
		Saya merasa mudah menjalankan menu dari <i>website</i>
		Saya merasa mudah menemukan alamat <i>website</i>
		<i>Website</i> memiliki tampilan yang menarik
		Desain tampilan <i>website</i> sesuai dengan jenis <i>website</i> “ <i>website</i> berita”
		Saya merasa mudah untuk mempelajari cara mengoperasikan <i>website</i>
		Saya merasa jelas dan paham berinteraksi dengan <i>website</i>
2.	<i>Information quality</i>	<i>Website</i> memberikan informasi yang akurat
		<i>Website</i> memberikan informasi yang dapat di percaya
		<i>Website</i> memberikan informasi yang tepat waktu
		<i>Website</i> memberikan informasi yang relevan
		<i>Website</i> memberikan informasi yang mudah dipahami
		<i>Website</i> memberikan informasi secara terperinci
		<i>Website</i> memberikan informasi dengan format yang sesuai
3.	<i>Interaction quality</i>	<i>Website</i> memiliki reputasi yang baik.
		<i>Website</i> memberikan rasa aman ketika saya melakukan transaksi
		<i>Website</i> memberikan rasa aman dalam menyampaikan data pribadi.
		<i>Website</i> memberikan kesan menarik minat dan perhatian
		<i>Website</i> memberikan rasa komunitas
		Memberikan kemudahan dalam melakukan komunikasi dengan pihak
		Saya merasa yakin dengan informasi yang diberikan

(Sumber: Barnes & Virdgin dalam Syaifullah, dkk (2016))

2.8 Kriteria Website Yang Baik

Website yang juga disebut dengan *web* atau *homepage* adalah lokasi atau alamat dalam internet yang terdiri dari *file-file* dan *file-file* tersebut tersimpan dalam berbagai komputer yang disebut dengan server menurut Pardosi dalam Ariantoro (2015). *Website* atau *wordwideweb* (www) adalah kumpulan halaman-



halaman *web* yang mengandung informasi menurut Yuhefizar dalam Ariantoro (2015). *Website* adalah media yang menyampaikan informasi di *internet* menurut jovan dalam Ariantoro (2015). Jadi dapat disimpulkan bahwa *website* adalah cara untuk menampilkan diri baik perorangan ataupun perusahaan di *internet* siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang profil, memberi pertanyaan, memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli produk yang tersedia di *website* menurut Ariantoro (2015)

User dalam menggunakan *website* harus dengan efektif menurut Jacob Nielsen dalam Ariantoro (2015). Dalam perancangan *website* yang baik harus memperhatikan beberapa faktor yaitu :

- a. *Sistem navigasi*
 Navigasi yang mudah dipahami oleh pengunjung secara keseluruhan
- b. *Graphic Design*
 Pemilihan grafis, *layout*, warna , bentuk maupun typo grafi yang menarik fisual pengunjung untuk menjelajahi *website*
- c. *Content*
 Isi atau konten yang bermanfaat ('*content is king, but without good design, content is a naked king*'), kecuali *website* eksperimental atau *showof*.
- d. *Kompatibilitas*
 seberapa luas sebuah *website* di dukung komabilitas peralatan yang ada, misalnya *browser* dengan berbagai *plug-in* nya (IE, Mozilla, opera, netscap, lynx, avant, maxthon dan masih banyak lagi dengan berbagai versi dan *plugin* nya.
- e. *Functionality*
 Ini akan melibatkan *programmer* dengan *script-script* nya, misal HP, ASP, Java, CGI dan sebagainya, untuk menciptakan sebuah *website* yang dinamis, interaktif dan hidup yang bisa mengajak pengunjung seberapa baik sebuah *website* bekerja dari aspek teknologinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.9 Kuisisioner

Kuisisioner atau angket dalam penelitian ini adalah tipe angket yang tertutup dimana tipe angket tertutup adalah angket yang pertanyaannya mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari pertanyaan yang tersedia (Sugiyono dalam Suseno, dkk. 2015).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuisisioner atau angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono dalam Suseno, dkk. 2015).

2.10 Teknik Simple Random Sampling

Menurut Eriyanto (2007), teknik acak sederhana adalah teknik acak yang paling dasar. Teknik acak ini seperti orang mengundi lotere atau mengundi pemenang arisan. Teknik acak sederhana sama prinsipnya dengan undian arisan tersebut. Prinsip sampel acak sederhana, setiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Kalau dalam populasi terdapat 10.000 orang, berate kesempatan setiap orang untuk terpilih sebagai sampel adalah $1/10.000$. semua anggota populasi di sini mendapat kesempatan dan perlakuan yang sama. (Soemantri.2016).

2.11 Structural Equation Model (SEM)

Berikut merupakan perbandingan antara SEM *covariance based* dan SEM *componenet based*.

2.11.1 SEM Berbasis Component atau Variance PLS

Sebagai alternatif *covariancebased* SEM, pendekatan *covariancebased* atau *component based* dengan PLS orientasi analisis bergeser dari menguji model kualitas atau teori ke *covariancebased predictive model*. CBSEM lebih berorientasi pada model *building* yang dimaksudkan untuk menjelaskan *covariance* dari semua *observed indicators*, sedangkan tujuan PLS adalah prediksi. Variabel laten didefinisikan sebagai jumlah dari indikatornya. Algoritma

PLS ingin mendapatkan *the best weight estimate* untuk setiap blok indikator dari setiap variabel laten. Hasil komponen skor untuk setiap variabel laten didasarkan 25 variance-PLS (Ghozali, 2014). Perbandingan antara PLS dan Covariance Based SEM terlihat pada Tabel 2.2 di bawah ini :

Tabel 2.2: Perbandingan antara PLS dan *Covariance Based* SEM (CBSEM)

Kriteria	PLS	CBSEM
Tujuan	Orientasi Prediksi	Orientasi Parameter
Pendekatan	Berdasarkan Variance	Berdasarkan <i>Covariance</i>
Asumsi	Spesifikasi predictor	<i>Multivariate</i> normal distribution, independence observation (parametric) konsisten.
Estimasi Parameter	Konsisten sebagai indikator dan <i>sample size</i> meningkat (<i>consistency at large</i>).	-
Skore Variabel Laten	Dapat dalam bentuk reflektif maupun formatif indicator.	Hanya dalam bentuk reflektif indicator.
Implikasi	Optimal untuk ketepatan prediksi.	Optimal untuk ketepatan parameter.
Kompleksitas model	Kompleksitas besar (100 konstruk dan 1000 indikator).	Kompleksitas kecil sampai menengah (kurang dari 100 indikator).
Besar sampel	Kekuatan analisis didasarkan pada porsi dari model yang memiliki jumlah prediktor terbesar. Minimal direkomendasikan berkisar dari 30 sampai 100 kasus.	Kekuatan analisis didasarkan pada model spesifik-minimal direkomendasikan berkisar 200 sampai 800.

Sumber: Ghozali (2014)

2.11.2 *Soft Modeling* vs *Hard modeling*

Model covariance based SEM sering disebut dengan *hard modeling*, sedangkan *component based* SEM sering disebut juga dengan *soft modeling*. *hard*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

modeling bertujuan memberikan pernyataan tentang hubungan kausalitas atau memberikan deskripsi mekanisme hubungan kausalitas (sebab-akibat) dan hal ini memberikan gambaran yang ideal secara ilmiah dalam analisi data (Ghozali, 2014).

Masalahnya data yang akan dianalisis tidak memenuhi kriteria ideal sehingga tidak dapat dianalisis dengan *hard modeling*. *Soft modeling* mencoba menganalisis data yang tidak ideal tadi. *Soft* mempunyai arti tidak mendasarkan pada asumsi skala pengukuran, distribusi data dan jumlah sampel. Pada *hard modeling* tujuan kita ingin menguji hubungan kualitas antar variabel yang sudah dibangun berdasarkan teori, apakah model dapat dikonfirmasi dengan data empirisnya. Sedangkan *soft modeling* bertujuan mencari hubungan linear prediktif antar variabel. Perlu dipahami bahwa hubungan kausalitas tidak sama dengan hubungan prediktif (Ghozali, 2014).

Pada hubungan kausalitas, *covariance based SEM* mencari *invariate parameter* yang secara struktur atau fungsional menggambarkan bagaimana dunia ini bekerja. *Invariate parameter* menggambarkan hubungan kausalitas antar variabel dalam suatu sistem yang tertutup (*closed system*). Sehingga kejadian yang ada dapat dikendalikan secara penuh. Sedangkan dalam *partial least square* atau *component based SEM*, hubungan linear yang optimal antar variabel laten dihitung dan diinterpretasikan sebagai hubungan prediktif terbaik yang tersedia dengan segala keterbatasan yang ada. Sehingga kejadian yang ada tidak dapat dikendalikan penuh (Ghozali, 2014).

Jadi dapat disimpulkan, seandainya data yang kita miliki memenuhi semua asumsi yang dipersyaratkan oleh *covariance based SEM*, maka penelitian sebaiknya menganalisis data yang ada dengan *hard modeling* dengan software Amos atau Lisrel. Namun jika data yang kita miliki tidak memenuhi asumsi yang 28 dipersyaratkan oleh *hard modeling*, maka analisis dengan CBSEM dapat memunculkan beberapa masalah antara lain:

- a) Terjadinya *improper solution* karena adanya nilai *variance* yang negatif atau sering disebut *heywood case*.
- b) *Factor indeterminacy* yang mengakibatkan program tidak memberikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hasil analisis karena model *unidentified*.

- c) *Non-convergence* algorithm, bila kondisi ini terjadi dan kita tetap akan menganalisis data yang ada, maka tujuan kita harus diturunkan tidak lagi mencari hubungan kausalitas antar variabel, tetapi mencari hubungan linear prediktif optimal yang ada pada data dengan menggunakan component based SEM.

2.11.3 Path Analys (PA)

PA atau analisis jalur adalah keterkaitan antara *variable independent*, *variable intermediate*, dan *variable dependen* yang biasanya disajikan dalam bentuk diagram. Didalam diagram ada panah panah yang menunjukkan arah pengaruh antara variable-variabel *exogenous*, *intermediary*, dan variabel *dependent*. Terkadang besaran pengaruh di gambarkan dengan ketebalan anak panah. Path analysis hanya berkaitan dengan REGRESI GANDA dengan VARIABEL YANG TERUKUR.

Analisis jalur merupakan teknik statistik untuk menguji hubungan kausal antara dua atau lebih variabel, berdasarkan persamaan linier. Teknik ini dikembangkan sejak tahun 1939 oleh Sewall Wright. Hubungan kausal ini ada yang langsung $X \rightarrow Z$ dan juga ada yang tak langsung tetapi melalui variabel antara Y ialah $X \rightarrow Y \rightarrow Z$. Jalur yang di gambarkan dengan tanda panah ini merupakan \rightarrow hipotesis yang akan di uji berdasarkan data lapangan.

Berbeda dengan korelasi dan regresi, analisis jalur mempelajari apakah hubungan yang terjadi disebabkan oleh pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel independen terhadap variabel dependen, mempelajari ketergantungan sejumlah variabel dalam suatu model (model kausal), dan menganalisis hubungan antar variabel dari model kausal yang telah dirumuskan oleh peneliti atas dasar pertimbangan teoritis. Melalui analisis jalur kita akan menguji seperangkat hipotesis kausal dan menginterpretasikan hubungan tersebut (langsung atau tidak langsung).

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Path coefficient/ path weight pada umumnya adalah koefisien regresi yang distandarkan (artinya regresi dimana semua variabelnya dalam bentuk *z-score*).

2.11.4 Cross Loading

Cross loadings berguna untuk menilai apakah konstruk memiliki *discriminant validity* yang memadai, yaitu dengan cara membandingkan korelasi indikator suatu konstruk tersebut dengan konstruk lainnya. Jika korelasi indikator konstruk memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi indikator tersebut terhadap konstruk lain, maka dikatakan konstruk memiliki *discriminant validitas* yang tinggi.

2.11.5 Uji hipotesis

Untuk pengujian seluruh hipotesis maka digunakan metode *Partial Least Square* (PLS). PLS merupakan metode analisis yang powerfull oleh karena tidak didasarkan banyak asumsi. Dengan metode PLS maka model yang diuji dapat mempergunakan asumsi: data tidak harus berdistribusi normal, skala pengukuran dapat berupa nominal, ordinal, interval maupun rasio, jumlah sampel tidak harus besar, indikator tidak harus dalam bentuk refleksif (dapat berupa indikator refleksif dan formatif) dan model tidak harus berdasarkan pada teori (Ghozali, 2014).

Dengan uji *t*, yaitu untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel independen yang terdapat dalam persamaan tersebut secara individu apakah berpengaruh terhadap nilai variabel dependen. Untuk pengujian ini dilakukan dengan melihat output dengan bantuan program aplikasi SmartPLS. Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka Hipotesis nol ditolak, (koefisien regresi signifikan) dan Hipotesis alternatif yang dinyatakan dalam penelitian ini diterima pada tingkat signifikansi 5% (lima persen). Pengukuran persentase pengaruh semua variabel independen terhadap nilai variabel dependen, ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi *R-square* (R^2) antara 1 dan nol, dimana nilai *R-square* (R^2) yang 29 mendekati satu memberikan persentase pengaruh yang besar. Model persamaan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

struktural dalam penelitian ini akan diselesaikan dengan program SmartPLS (Ghozali, 2014).

2.12 Sejarah Pekanbaru MX

Surat kabar harian pekanbaru MX berawal dibawah payung Riau Pos Group suplemen mingguan Riau Pos dengan PT. Utusan Intergrafika Pers, setelah berjalan beberapa tahun dengan rentan waktu yang begitu lama suplemen dirobah menjadi sebuah tabloid mingguan yang didirikan sejak tahun 1997 dan diberi nama dengan “Tabloid Utusan KMD” dengan kata lain Tabloid Utusan Membangun Desa. Selama rentan waktu satu tahun, Tabloid Utusan bisa mengukir prestasi sebagai media terbaik Membangun Desa dan mendapat penghargaan dari Menteri Penerangan RI. Tidak hanya puas dengan itu semua, pada tanggal 20 November 1998 tepat pada hari jumat Tabloid Utusan KMD atau Tabloid Membangun Desa mencetuskan diri menjadi perusahaan sendiri dibawah naungan Riau Pos Group dengan nama PT. Utusan Intergrafika pers dengan nomor 35 dengan notaries oleh Muhammad Dahar Umar, SH. Setelah pihak perusahaan memantapkan diri dengan perusahaan terpisah dari Riau Pos maka pihak manajemen mengembangkan sayapnya pada tahun 1999 Tabloid Utusan KMD berubah menjadi sebuah koran harian dengan nama menjadi Harian Pagi Utusan. Terjadi perubahan politik dan ekonomi yang begitu drastis ditandai dengan lengsernya soeharto dari kursi Kepresidenan ternyata membuat perusahaan ini lebih maju dan memenuhi keinginan pembaca. Utusan merubah citra dari Koran Membangun Desa menjadi koran dengan berita-berita kriminalitas dan hukum. Nama yang tepat dan disepakati untuk mengubah Harian Utusan dengan moto komunikasi yang kuat sebagai media yang bernuansa kriminalitas dan hukum, pada tanggal 03 April 2006 mengembangkan diri menjadi suatu koran yang bernuansa criminal dengan nama “pekanbaru MX” yang MX sama dengan “*Maximize*” yang memiliki arti Pengembangan dengan teknologi yang canggih. Harian Pagi Pekanbaru MX adalah Koran METRO Pertama & Terbesar di Riau yang saat ini telah beroplak 25.000 (Dua puluh lima ribu) exemplar/hari dengan daerah distribusi: Pekanbaru, Duri, Dumai, Bagan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Batu, Bengkalis, Selat Panjang, Pkln Kerinci, Kampar, Bangkinang, Rengat, Teluk Kuantan, Tembilahan, Pasir Pangaraian, dan seluruh Kecamatan yang ada di Riau Daratan. Sudah 8 tahun usia koran ini selama itu pula telah berhasil menarik minat pembaca setiap harinya sekitar 20.000 pembaca yang mambaca pekanbaru MX yang ingin mengetahui berita-berita kriminal yang ada di Riau. Beberapa penghargaan juga sudah diraih oleh Pekanbaru MX yaitu sebagai koran metro terbaik dilingkungan Jawa Pos pada tahun 2011.

2.12.1 Visi Dan Misi Pekanbaru MX

Adapun Visi dan Misi Pekanbaru Mx ini adalah

- Visi
Pekanbaru Mx, Kriminalitas dan hukum sebagai koran criminal terbesar di Riau serta dikenal dengan “ Koran Hebat dan Hemat”
- Misi
 - Menciptakan pembaca yang cerdas dan kritis
 - Mengajak pembaca waspada terhadap tipu daya
 - Mengungkapkan kebatilan dan ikut memberikan control social terhadap ketimpangan pembangunan di Riau
 - Mengungkap baik di Riau, Nusantara dan internasional serta tidak meninggalkan kode etik jurnalistik itu sendiri

2.12.2 Struktur Organisasi

Gambar 2.2 adalah struktur organisasi Pekanbaru MX. Adapun yang menjabat pada bidang-bidang di struktural harian pagi Riau Pos adalah sebagai berikut:

Presiden Komisaris :	H. Rida K Liamsi
Wakil Presiden Komisaris :	H. Yurnalis Khatib, SH
Komisaris :	Raja Isyam Azwar
Presiden Direktur :	A. Kaidir Bey
Direktur :	H. Romi T Abram
Pembina Managemen :	H. Rida K Liamsi MBA



General Manager/Penganggung Jawab :

Wakil General Manager/Pim. Perusahaan :

Wakil General Manager/Pemred :

Pimpinan Redaksi :

Wakil Pemimpin Redaksi :

Dewan Redaksi :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Departemen Produksi

Redaktur Pelaksana :

Asisten Redaktur Pelaksana :

Koordinator Liputan :

Asisten Koordinator Liputan :

Reporter Senior :

Reporter :

Koresponden Daerah :

A. Kaidir Bey

H. Romy T Abram, SE

Abdul Kadir Bey, SE

Hendri Agustira

Kornel Pangabeau

Lukman Hakim

Abdul Kadir Bey, SE

Indrawan,

Alzamred Malik. SE,

Kornel Pangabeau,

Hendri Agustira

Akmalanas,

Afriyunir,

Saidul Tombang,

Budi Syafwan,

Hidayat Algeri,

Arif Rahman,

Effendi Akil

Kornel Pengabeau,

Hendri Agustira

Urdianto Pobaun

Nofri Yandi

Ade Amas

Nopra Syaputra

Nopriadi

Hendri Zainuddi

Ade Arnas

Gemal Pangebean

Marditono (Dumai)

Mazwin, Riawan Saputra,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sekretaris Redaksi :

Bagian Umum & ADM :

Amat Zahir, Adi Candra

(Mandau/pinggir)

Sukardi (Bengkalis)

Zulkifli Penjaitan (Rengat)

Umar Sinaga (Rohul)

M. said (Kerinci)

Afrizal,Zulfan

Effendi(Rohil)

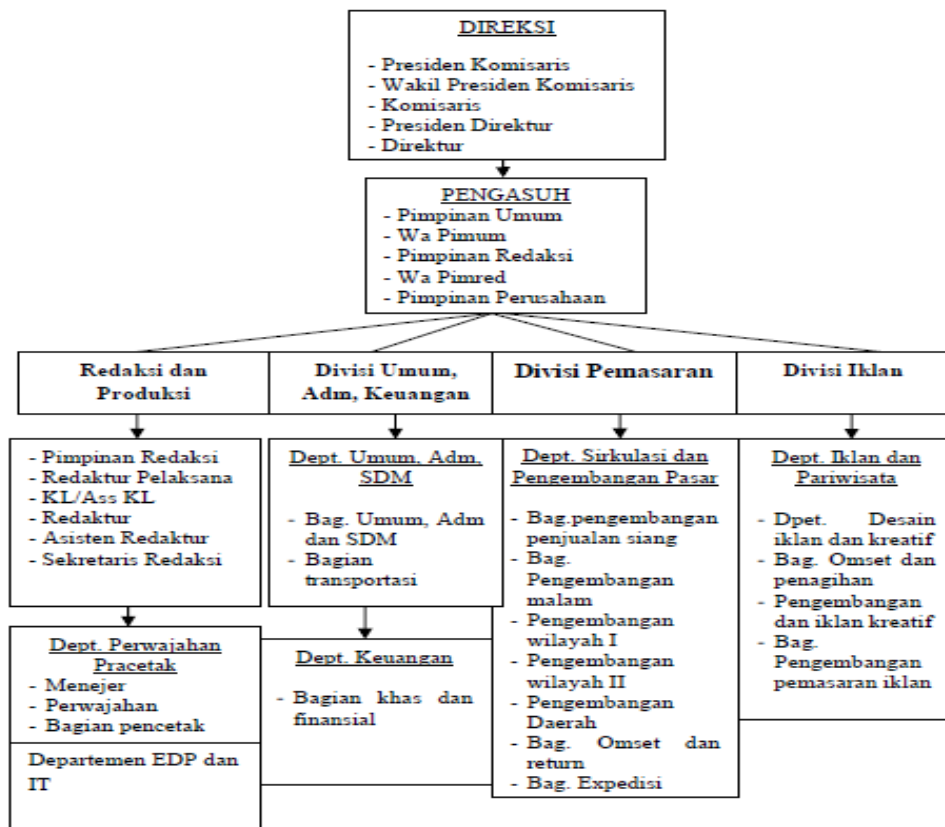
Edi Susanto (Inhil)

Samsidar (Meranti)

Nur Afni Domo (Kampar)

Royi Mawar She

Syafri Tazwin



Gambar 2.2 adalah struktur organisasi Pekanbaru MX



2.13 Tampilan Web

Tampilan menu utama website koran MX ditunjukkan dengan Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Menu Utama *Website* Koran MX (Sumber: KoranMX.co.id)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.