



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Website

Menurut Khusnia dan Riasti (2013) *web* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. *Website* disebut juga *site*, situs, situs *web* atau portal. Merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia.

Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga membuat potensi pasar semakin berkembang terus (Abbas, 2013).

2.1.1 Kriteria Desain Web yang Efektif

Salah satu lembaga riset terkemuka dunia, Gartner Group, mempublikasikan artikel hasil kajian mereka terhadap faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan bagi para pengembang *website*. Berdasarkan kajian, ada tiga kriteria utama yang harus di perhatikan di dalam desain sebuah *website*:

1. *Site Desain*

Menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan tampilan website dan system menu yang dipergunakan.

2. *Site Functionality*

Menyangkut beragam fasilitas dan kemudahan yang tersedia di *website*.

3. *Customer Value*

Menyangkut berbagai aspek manfaat yang dapat secara langsung dirasakan oleh para pelanggan yang mengakses *website* terkait.

2.1.2 Kualitas Informasi Website

Kualitas informasi mengukur kualitas keluaran dari sistem informasi. Mengembangkan enam item pertanyaan untuk mengukur kepentingan persepsi dan kebergunaan informasi dari informasi yang disajikan dan laporan-laporan yang dihasilkan oleh sistem informasi tersebut. Indikator yang diukur meliputi (DeLeon, 1992):

1. Kelengkapan (*completeness*).
2. Ketepatan (*precision*).
3. Akurasi (*accuracy*).
4. Keandalan (*reliability*).


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.

5. Kekinian (*currency*).
6. Bentuk Keluaran (*format of output*).

Pengukuran-pengukuran kualitas informasi diatas merupakan hasil penelitian Delone dan McLean dan sudah terbukti keakuratannya dalam melakukan pengukuran terhadap sistem informasi yang di bangun.

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdapat dalam sebuah organisasi yang dirancang dan dibuat untuk mengolah data yang dimasukkan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan (Nugroho, 2008).

2.1.3 Kriteria Website yang Baik

Setiap sesuatu yang diciptakan mempunyai kriteria, dalam hal ini juga *website* mempunyai kriteria. *Website* yang baik tidak hanya terbatas pada masalah desain dan seni, tetapi juga harus menganut *methodology*, standar-standar baku pemrograman yang telah ada. Hal ini penting karena begitu banyak hal yang dapat mempengaruhi mutu dari sebuah *website*.

1. Usability

Usability merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, sebuah *website* harus memenuhi lima syarat berikut:

- (a) Mudah untuk dipelajari.
- (b) Efisien dalam penggunaan.
- (c) Mudah untuk diingat.
- (d) Tingkat kesalahan rendah.
- (e) Kepuasan pengguna.

2. Sistem Navigasi

Aspek navigasi berkaitan dengan cara atau mekanisme perpindahan dari satu situs ke situs yang lain (*menu system*) di dalam sebuah sistem *website*. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media seperti teks, *image* atau animasi. Syarat navigasi yang baik yaitu:

- (a) Mudah dipelajari.
- (b) Konsisten.
- (c) Memungkinkan *feedback*.
- (d) Muncul dalam konteks.
- (e) Memberikan *opic ative* lain.
- (f) Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan.
- (g) Menyediakan pesan visual yang jelas.

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.

- (h) Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami.
- (i) Mendukung tujuan dan perilaku *user*.

3. Desain Visual (*Graphic Design*)

Desain yang baik sekurang-kurangnya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, *layout* grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. Isi (*Contents*)

Konten atau isi adalah roh utama sebuah *website*, karena itu haruslah menarik, relevan, dan sesuai untuk target audien situs yang dituju. Situs *web* sebaiknya memiliki arsip dari konten data-data lama. Untuk objektivitas dan ketepatan informasi yang terdapat pada konten, lebih baik bila konten tersebut merupakan hasil kompilasi data dan diperkuat dengan pendapat pihak-pihak berwenang. Memiliki data-data atau penjelasan pendukung. Sertakan juga daftar referensi dari sumber yang berwenang. Bila konten berbentuk multimedia, usahakan berhubungan dengan isi situs *web*. *Streaming* bersama isi situs *web*. Sinkronkan antara audio dan visual. Jika perlu aksesnya dikelompokkan pada halaman tertentu dan diberikan informasi mengenai besar *file* dan total waktu pemutarannya.

5. Kompatibilitas (*Compatibility*)

Situs *web* harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (*browser*), harus memberikan *opic ative* bagi *browser* yang tidak dapat melihat situs tersebut.

6. *Loading Time*

Bila sebuah situs *web* dapat tampil lebih cepat, kemungkinan besar *user* akan kembali mengunjungi situs tersebut, apalagi bila ditunjang dengan konten dan tampilan yang menarik.

7. *Functionality*

Fungsionalitas ini menyangkut beragam fasilitas dan kemudahan yang tersedia di situs *web*. Seberapa baik sebuah situs *web* bekerja dari aspek teknologinya, hal ini bisa melibatkan programmer dengan *script*-nya, misalnya HTML, (DHTML), PHP, ASP, COLDFUSION, CGI, dan SSI.

8. *Accesibility*

Halaman *web* harus dapat digunakan oleh setiap orang, tanpa memandang usia dan keadaan fisiknya. Hambatan infrastruktur juga harus diperhatikan, seperti akses internet yang lambat, spesifikasi komputer, penggu-

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.

naan *browser*, dan lain-lain, yang dapat mempengaruhi akses seseorang, termasuk berbagai teknologi baru seperti PDA dan ponsel. *Web* juga harus dapat diakses melalui teknologi tersebut.

9. *Interactivity*

Interaktivitas adalah hal-hal yang melibatkan pengguna situs *web* sebagai *user experience* dengan situs *web* itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlinks* dan mekanisme *feed back*. *Hyperlinks* digunakan untuk membawa pengunjung ke sumber berita, opic lebih lanjut, opic terkait, atau lainnya. Seperti *link* yang berbunyi *More info about this, glossar, related links*. Untuk mekanisme *feedback*, contohnya seperti kritik, komentar, pertanyaan, polling atau survey. Keuntungan dari adanya mekanisme *feedback* adalah *user* dapat memberitahu pengelola bila ada kesalahan pada situs seperti *missinglink, dead link*, atau kesalahan lainnya. *User* juga dapat memberikan kritik dan saran demi kemajuan situs.

2.1.4 Fungsi Website

Menurut Maslan (2015) secara umum *web* mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi

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

2. Fungsi Informasi

Situs *web* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya. 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* dan lain-lain.

3. Fungsi Entertainment

Situs *web* juga dapat memiliki fungsi *entertainment* atau 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*,

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.

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.

2.2 Standar Evaluasi

Standar yang dipakai untuk mengevaluasi suatu kegiatan tertentu dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu Sari (2000):

1. *Utility* (manfaat)

Hasil evaluasi hendaknya bermanfaat bagi manajemen untuk pengambilan keputusan atas program yang sedang berjalan.

2. *Accuracy* (akurat)

Informasi atas hasil evaluasi hendaklah memiliki tingkat ketepatan tinggi.

3. *Feasibility* (layak)

Hendaknya proses evaluasi yang dirancang dapat dilaksanakan secara layak.

2.3 *Usability Testing* (Uji Ketergunaan)

Dalam jurnal Hidayat, Ranius, dan Ependi (2014) uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan, uji ketergunaan ini merupakan atribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan.

Langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan adalah:

1. Memilih Objek, langkah ini adalah proses penentuan objek yang akan diteliti.
2. Memilih responden untuk pengisian kuisioner berdasarkan sampel yang sudah di tentukan.
3. Mempresentasikan tugas kepada responden, langkah ini adalah memberikan penjelasan kepada responden bahwa yang di uji bukan responden tetapi objek penelitian.
4. Memberikan tugas kepada responden, yaitu memberikan tugas–tugas dalam kuisioner untuk di jawab oleh responden.
5. Pengisian kuisioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuisioner yang diberikan sesuai dengan yang di alami oleh responden.
6. Analisa jawaban dari responden terhadap *website* dari segi jawaban responden.
7. Dari evaluasi yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap



Hak Cipta Diindungi 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.

mengenai kelebihan dan kekurangan *website*.

8. Dari hasil evaluasi memberikan rekomendasi.

2.4 Heuristic Evaluation

Heuristic evaluation diusulkan oleh Nielsen dan Molich, Pada pendekatan ini, sekumpulan kriteria *usability* atau *heuristic* diidentifikasi dan perancangan dilaksanakan misalnya dimana kriteria dilanggar. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. *Evaluator* melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat. Jika ada kesalahan terdeteksi maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah ini sebelum tingkat implementasi. Evaluasi heuristik sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain, karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul.

Usability evaluation adalah proses yang melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan produk guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan, (Krisnayani dkk., 2016) terdapat 10 prinsip umum Jakob Nielsen untuk desain interaksi, yaitu:

1. *Visibility Of system status*, tampilan informasi dari status sistem. Sistem harus selalu memberi tahu pengguna tentang apa yang sedang terjadi, melalui umpan balik yang sesuai dalam waktu yang wajar.
2. *Match between system and the real world*, Cocok antara sistem dan dunia nyata. Sistem harus berbicara bahasa pengguna, dengan kata-kata, ungkapan dan konsep yang akrab bagi pengguna, bukan istilah yang berorientasi pada sistem. Ikuti konvensi dunia nyata, membuat informasi muncul dalam urutan alami dan logis.
3. *User control and freedom*, Kontrol pengguna dan kebebasan. Pengguna sering memilih fungsi sistem karena kesalahan dan memerlukan "pintu keluar darurat" yang ditandai dengan jelas untuk meninggalkan keadaan yang tidak diinginkan tanpa harus melalui dialog yang diperluas. (Dukungan undodan redo).
4. *Consistency and standards*, Konsistensi dan standar. Pengguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata-kata, situasi, atau tindakan yang berbeda berarti hal yang sama.
5. *Error prevention*, Kesalahan pencegahan. Bahkan lebih baik daripada pesan kesalahan yang baik adalah desain yang hati-hati sehingga mencegah terjadinya masalah. Entah menghilangkan kondisi rawan kesalahan atau

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.

memeriksa mereka dan memberi pengguna opsi konfirmasi sebelum mereka melakukan tindakan tersebut.

6. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*, Bantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan. Pesan kesalahan harus dinyatakan dalam bahasa sederhana (tanpa kode), justru menunjukkan masalahnya, dan secara konstruktif menyarankan sebuah solusi.
7. *Recognition rather than recall*, Pengakuan bukan *recall*. Minimalkan beban memori pengguna dengan membuat objek, tindakan, dan pilihan terlihat. Pengguna seharusnya tidak perlu mengingat informasi dari satu bagian dialog yang lain. Petunjuk penggunaan sistem harus terlihat atau mudah dicerna kapanpun sesuai.
8. *Flexibility and efficiency of use*, Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Akselerator - yang tidak terlihat oleh pengguna pemula - mungkin sering mempercepat interaksi bagi pengguna ahli sehingga sistem dapat memenuhi pengguna berpengalaman dan izinkan pengguna menyesuaikan tindakan yang sering dilakukan.
9. *Aesthetic and minimalist design*, Desain estetika dan minimalis. Dialog seharusnya tidak berisi informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan. Setiap unit tambahan informasi dalam sebuah dialog bersaing dengan unit informasi yang relevan dan mengurangi visibilitas relatif mereka.
10. *Help and documentation*, Bantuan dan dokumentasi. Meskipun lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa dokumentasi, mungkin perlu memberikan bantuan dan dokumentasi. Setiap informasi semacam itu harus mudah dicari, terfokus pada tugas pengguna, daftar langkah konkret yang harus dilakukan, dan jangan terlalu besar.

2.5 Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2002), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Maksud menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi. Beberapa teknik terdapat dua kelompok teknik sampling yaitu:

1. *Probability Sampling*

Hak Cipta Diindungi 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.

Probability sampling merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik sampling ini meliputi:

(a) *Simple Random Sampling*

Kemungkinan kita perlu mengambil sampel acak sederhana. Pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi. Hal ini dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen. Teknik sampling ini seperti pada gambar berikut:

i. *Proportinate Stratified Random Sampling*

Teknik digunakan apabila populasi mempunyai anggota/karakteristik yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Sebagai contoh suatu organisasi mempunyai personil yang terdiri dari latar belakang pendidikan yang berbeda yaitu: SLTP, SLTA, S1, dan S2 dengan jumlah setiap kelas pendidikan juga berbeda. Jumlah anggota populasi untuk setiap strata pendidikan tidak sama atau bervariasi. Jumlah sampel yang harus diambil harus meliputi strata pendidikan yang ada yang diambil secara proporsional.

ii. *Disproportionate Random Sampling*

Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional. Sebagai contoh sebuah perusahaan mempunyai personil sebagai berikut: 3 orang S3, 5 orang S2, 100 orang S1, 800 orang SLTA, dan 700 orang SLTP. Dalam penarikan sampel maka personil yang berijazah S2 dan S3 semuanya diambil sebagai sampel, karena kedua kelompok tersebut jumlahnya terlalu kecil jika dibandingkan dengan kelompok lainnya.

(b) *Cluster Sampling*

Teknik sampling daerah (*cluster sampling*) digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk suatu negara, propinsi atau kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah dari populasi yang telah ditetapkan. Teknik *cluster sampling* dilakukan dalam dua tahap yaitu:

- i. Menentukan sampel daerah.
- ii. Menentukan orang-orang yang ada pada daerah.

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. *Non-probability Sampling*

Non-probability sampling merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang/ kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik sampling ini meliputi:

(a) *Sampling Sistematis*

Teknik sampling ini merupakan teknik penarikan sampel dengan cara penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Sebagai contoh jumlah anggota populasi sebanyak 200 orang, anggota populasi diberi nomor urut dari no 1 sampai nomor 200. Selanjutnya pengambilan sampel dilakukan dengan memilih nomor urut ganjil, atau genap saja, atau kelipatan dari bilangan tertentu, seperti bilangan 5 dan lainnya.

(b) *Sampling Kuota*

Sampling kuota adalah teknik penarikan sampling dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai pada jumlah (kuota) yang diinginkan. Sebagai contoh akan melakukan penelitian terhadap pegawai golongan II pada suatu instansi, dan penelitian terhadap pegawai golongan II pada suatu instansi, dan penelitian dilakukan secara kelompok. Jumlah sampel ditetapkan 100 orang sementara penelitian sebanyak 5 orang, maka setiap anggota peneliti dapat memilih sampel secara bebas dengan karakteristik yang telah ditentukan (golongan II) sebanyak 20 orang.

(c) *Sampling Aksidental*

Sampling aksidental adalah teknik penentuan sampel, berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila orang ditemukan padawaktu menentukan sampel cocok dengan diperlukan sebagai sumber data.

(d) *Puposive Sampling*

Purposive sampling adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan untuk tujuan tertentu saja. Misalnya akan melakukan penelitian tentang disiplin pegawai, maka sampel yang dipilih adalah orang yang ahli dalam bidang kepegawaian saja.

(e) *Sampling Jenuh*

Sampling jenuh adalah teknik penarikan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain dari sampling jenuh ini adalah sensus, dimana semua anggota populasi di-

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.

jadikan sampel.

(f) *Snowball Sampling*

Snowball sampling adalah teknik penarikan sampel yang mula-mula dilakukan dalam jumlah kecil, kemudian sampel yang terpilih pertama disuruh memilih sampel berikutnya, yang akhirnya jumlah sampel akan bertambah banyak seperti bola salju yang bergelinding makin lama makin besar.

(g) *Sampling Seadanya*

Merupakan pengambilan sampel sebagian dari populasi berdasarkan seadanya data atau kemudahannya mendapatkan data tanpa perhitungan apapun mengenai derajat kerepresentatifannya. Dalam pembuatan kesimpulan masih sangat kasar dan bersifat sementara.

(h) *Sampling Purposif*

Sampling purposif dikenal juga dengan *sampling* pertimbangan, terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan perorangan atau pertimbangan peneliti. *Sampling* purposifakan baik hasilnya di tangan seorang ahli yang mengenal populasi. Cara penarikan sampel ini sangat olok digunakan untuk studi kasus.

Untuk dapat menentukan dengan tepat banyaknya jumlah subjek penelitian yang harus diambil, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu apa yang menjadi unit analisis dari penelitian. Unit analisis atau satuan subyek yang dianalisis sangat tergantung pada siapa yang diteliti.

Besarnya jumlah sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel, jumlah sampel yang mewakili 100 persen populasi adalah sama dengan jumlah populasi. Makin besar jumlah sampel mendekati jumlah populasi maka peluang kesalahan dalam melakukan generalisasi akan semakin kecil, dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel penelitian maka diduga akan semakin besar kemungkinan kesalahan dalam melakukan generalisasi.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan besarnya sampel adalah sebagai berikut:

1. Unit analisis.
2. Pendekatan atau model penelitian.
3. Banyaknya karakteristik khusus yang ada pada populasi.
4. Keterbatasan penelitian.

2.5.1 Teknik Pengukuran

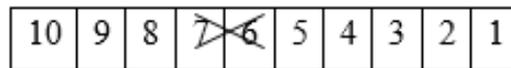
Menurut Kurnia (2006), dua teknik pengukuran dengan kuesioner yang paling populer adalah:

1. *Likert's Summated Rating* (LSR)

LSR adalah skala atau pengukuran sikap responden. Jawaban pertanyaan dinyatakan dalam pilihan yang mengakomodasi jawaban antara Sangat Setuju dengan Sangat Tidak Setuju. Banyak pilihan biasanya tiga, empat, lima, tuju, sembilam dan sebelas. Terlalu sedikit pilihan jawaban menyebabkan pengukuran menjadi sangat kasar dan terlalu banyak pilihan jawaban menyebabkan responden sulit membedakan pilihan. Banyak pilihan ganjil juga menimbulkan masalah, responden yang malas atau enggan akan menjawab pilihan yang di tengah (= jawaban netral). Disini peneliti menggunakan skala likert Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS) (Suryani dan Hendryadi, 2015).

2. *Semantic Differential* (SD)

Responden menyatakan pilihan di antara dua kutub kata sifat atau frasa. Dapat dibentuk dalam suatu garis nilai yang kontinyu, dan dapat diukur dalam satuan jarak atau dalam bentuk pilihan seperti LSR. Misal: Tampilan *website* (responden memilih kotak 10 sampai dengan nol, misalnya tujuh) dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Tampilan *website* responden memilih kotak 10 sampai dengan nol

Prinsip sifat positif diberikan nilai paling besar dan sifat negatif diberi paling kecil tetap dipertahankan, demikian juga prinsip menggabungkan positif-negatif dan negatif-positif secara bergantian.

2.5.2 Menentukan Jumlah Sampel

Untuk dapat menentukan dengan tepat banyaknya jumlah subyek penelitian yang harus diambil, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu apa yang menjadi unit analisis dari penelitian. Unit analisis atau satuan subyek yang dianalisis sangat tergantung pada siapa yang diteliti. Besarnya jumlah sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang mewakili 100 persen populasi adalah sama dengan jumlah populasi.

Makin besar jumlah sampel mendekati jumlah populasi maka peluang kesalahan dalam melakukan generalisasi akan semakin kecil, dan sebaliknya makin

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.

kecil jumlah sampel penelitian maka diduga akan semakin besar kemungkinan kesalahan dalam melakukan generalisasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan besarnya sampel adalah sebagai berikut:

1. Unit analisis.
2. Pendekatan atau model penelitian.
3. Banyaknya karakteristik khusus yang ada pada populasi.
4. Keterbatasan penelitian.

Pada penentuan responden penelitian ini adalah masyarakat Kota Pekanbaru. Teknik menentukan sampel menggunakan metode Slovin dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10% berdasarkan rumus berikut ini:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (2.1)$$

Keterangan: n adalah Sampel, N adalah Populasi, e adalah Taraf Kesalahan (10%), N = Jumlah Populasi dan $E = 10\% = 0,1$

2.5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Juliansyah Noor (2016), uji validitas atau kebenaran adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur, validitas ini menyangkut akurasi instrument. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut *valid*, maka perlu dengan uji korelasi antar skor (nilai) tiap-tiap butir pernyataan dengan skor total kuesioner tersebut. Kriteria dalam pengujian hipotesis validitas dalam penelitian adalah:

1. Kuesioner dikatakan valid apabila R hitung $>$ R tabel.
2. Kuesioner dinyatakan tidak valid apabila R hitung \leq R tabel.

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama dalam kondisi yang sama. Butir pernyataan dikatakan *reliable* atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten.

Uji reliabilitas dilakukan dengan uji *Cronbach Alpha*. Jika skala dikelompokkan kedalam kelas dengan range yang sama, maka kemantapan dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Nilai *cronbach alpha*

Alpha Cronbach's	Tingkat Reliabilitas
0.0 s.d 0.20	Kurang Reliabel

Tabel 2.1 Nilai *cronbach alpha* (Tabel lanjutan...)

Alpha Cronbach's	Tingkat Reliabilitas
>0.21 s.d 0.40	Agak Reliabel
>0.40 s.d 0.60	Cukup Reliabel
> 0.60	Reliabel
>0.80	Sangat Reliabel

2.6 Profil Instansi

Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota di Provinsi Riau dengan ibu kotanya adalah Pekanbaru. Kota tersebut sekaligus merupakan kedudukan dari ibu kota Provinsi Riau sendiri. Kota Pekanbaru diperintah oleh seorang Walikota yang memerintah wilayah administrasi pemerintahan. Secara administrasi Kota Pekanbaru memiliki 12 daerah kecamatan dan 58 daerah kelurahan.

2.6.1 Visi

Visi Kota Pekanbaru 2021 sesuai Perda Kota Pekanbaru Nomor 1 Tahun 2001, yaitu "Terwujudnya Kota Pekanbaru sebagai pusat perdagangan dan jasa, pendidikan serta pusat kebudayaan melayu, menuju masyarakat sejahtera, berlandaskan iman dan taqwa".

2.6.2 Misi

Pertama: Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi tinggi, bermoral, beriman, dan bertaqwa serta mampu bersaing di tingkat lokal, nasional maupun internasional.

Kedua: Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui peningkatan kemampuan/keterampilan tenaga kerja, pembangunan kesehatan, kedudukan dan keluarga sejahtera.

Ketiga: Mewujudkan masyarakat berbudaya melayu, bermartabat dan bermarwah yang menjalankan kehidupan beragama, memiliki iman dan taqwa, berkeadilan tanpa membedakan satu dengan yang lainnya serta hidup dalam rukun dan damai.

Keempat: Meningkatkan infrastruktur daerah baik prasarana jalan, air bersih, energi listrik, penanganan limbah yang sesuai dengan kebutuhan daerah terutama infrastruktur pada kawasan industry, pariwisata serta daerah pinggiran kota.

Kelima: Mewujudkan penataan ruang dan pemanfaatan lahan yang efektif dan pelestarian lingkungan hidup dalam mewujudkan pembangunan yang berkelanjutan.

Keenam: Meningkatkan perekonomian daerah dan masyarakat dengan

Hak Cipta Diindungi 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.

meningkatkan investasi bidang industri.

2.6.3 Tampilan Kondisi Website Saat Ini

Tampilan yang ada di web ini cukup lengkap dengan berbagai *link* yang akan langsung menghubungkan *user* kepada halaman yang ingin dituju, yaitu meliputi halaman utama, pemerintahan, peraturan daerah, pelayanan dan perizinan, data statistik, seputar kota, agenda kota, pariwisata, direktori, aspirasi anda, hubungi kami, *link* lembaga-lembaga bagian Kota Pekanbaru, dan juga menampilkan foto Walikota Pekanbaru itu sendiri. Pengguna (*user*) hanya perlu memilih salah satu *link* yang ingin dilihat, setelah itu akan muncul pilihan-pilihan lain dari fitur yang dibuka tersebut misalnya bila *user* ingin membaca tentang sejarah Kota Pekanbaru, motto, visi dan misi dan lain sebagainya, *user* hanya perlu mengklik *link* yang bertuliskan hal tersebut untuk mendapatkan halaman yang memuat konten tersebut.

Secara umum fitur-fitur yang ditampilkan dalam *website*, tidak jauh berbeda dengan *website* pemerintah lainnya karena berdasarkan Instruksi Presiden No.3 tahun 2003 tentang kewajiban *electronic government* juga diatur ketentuan mengenai fitur-fitur wajib yang harus ada dalam *website* pemerintahan. Fitur-fitur dalam *website* pemerintah Kota Pekanbaru ditampilkan pada sudut kiri dan ditulis dengan cara berurutan kebawah. Berikut beberapa tampilan *website* Pemko Pekanbaru:



Gambar 2.2. Beranda

Gambar 2.2 halaman beranda merupakan halaman pertama ketika situs *web* Kota Pekanbaru ditampilkan mempunyai banyak menu profil, foto kegiatan, dan berita pemerintah Kota Pekanbaru sehingga mudah disimak oleh *user* dan mempunyai situs *web* skpd dan Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE).

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.



Gambar 2.3. Menu pemerintahan

Gambar 2.3 menu pemerintahan, pada menu ini berisi informasi seputar pemerintahan dimana didalamnya terdapat beberapa info seperti: sejarah, lambang, visi kota, moto dan slogan, wilayah geografis, struktur organisasi, prestasi, walikota dan SKPD.



Gambar 2.4. Menu seputar kota

Gambar 2.4 menu seputar kota yang merupakan menu berita kota yang berisikan berita yang terjadi di Kota Pekanbaru, tidak hanya berita dalam pemerintahan. Namun juga kejadian-kejadian lain di Kota Pekanbaru. Diantaranya: Wajah kota dan video *streaming* peta kota.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.



Gambar 2.5. Menu data statistik

Gambar 2.5 menu data statistik, menu ini berisikan perhitungan *statistic* Kota Pekanbaru diantaranya: data poling pengunjung, statistik geografis, statistik pemerintahan, statistik sosial dan lain-lain.



Gambar 2.6. Menu agenda

Gambar 2.6 menu agenda, menu ini berisi kalender perjalanan dinas walikota dan agenda kegiatan pemerintahan Kota Pekanbaru.



Gambar 2.7. Menu pariwisata

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Gambar 2.7 menu pariwisata menu ini berisi daerah wisata di Kota Pekanbaru diantaranya: shopping center dan lain-lain.



Gambar 2.8. Menu direktori

Gambar 2.8 menu direktori, menu ini berisi alamat penting yang bisa dikunjungi diantaranya: hotel, rumah sakit dan lain-lain.



Gambar 2.9. Menu nomor penting

Gambar 2.9 menu nomor penting, menu ini berisi saran-saran dan pertanyaan yang membangun bukan keluhan.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Penelitian terdahulu

No.	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Wardah dan Yasir (2017)	Pengelolaan <i>website</i> sebagai media informasi publik pada bagian humas dan informasi pemerintah Kota Pekanbaru	Pemerintah Kota Pekanbaru melalui bagian humas dan informasi sekretariat daerah Kota Pekanbaru telah melakukan analisa pemanfaatan <i>website</i> sebagai media informasi publik. <i>Website</i> menjadi sarana komunikasi masyarakat dengan kepala daerah dan kepala dinas terkait permasalahan yang ada di masyarakat. Humas dan informasi pemerintah Kota Pekanbaru mengaplikasikan undang-undang keterbukaan informasi publik dengan memanfaatkan media internet sebagai penghubung jalannya komunikasi dua arah antara pemerintah dengan masyarakat. <i>website</i> sangat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi dan komunikasi.
2.	Yohana dan Yazid (2016)	Pemanfaatan <i>website</i> Pemerintah Kota Pekanbaru dalam mewujudkan <i>good governance</i>	<i>Website</i> pemerintah Kota Pekanbaru dengan domain www.pekanbaru.go.id merupakan salah satu strategi didalam melaksanakan pengembangan <i>e-government</i> untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik (<i>good governance</i>). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat, efisiensi, partisipasi, transparansi dan manajemen perubahan dalam pemanfaatan <i>website</i> sebagai implementasi teknologi dan komunikasi untuk mewujudkan <i>good governance</i> pemerintah Kota Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi 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.

Tabel 2.2 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)

No.	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Krisnayani dkk. (2016)	Analisa <i>usability</i> pada <i>website</i> UNDIKSHA dengan menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i>	Berdasarkan hasil penelitian tingkat <i>usability website</i> UNDIKSHA pada responden dosen sebesar 63% termasuk dalam kategori tinggi dan pada responden mahasiswa sebesar 50% termasuk dalam kategori sedang. Hasil analisa kuisioner yang didapat hasil bahwa <i>layout website</i> UNDIKSHA sudah mampu memenuhi kriteria <i>usability</i> sebuah <i>website</i> . Rekomendasi berdasarkan hasil kuisioner yang memiliki persentase rendah, yaitu perbaikan <i>layout</i> lebih difokuskan pada perlu adanya perubahan warna tampilan untuk membedakan antara link yang sudah pernah diakses dan belum pernah diakses, tersedianya bantuan saat terjadi <i>error</i> , penyajian submenu dan ikon-ikon yang konsisten, adanya keterangan pada link, perbedaan font antara judul dengan deskripsi kalimat, dokumentasi yang lengkap, adanya menu Bantuan untuk mempermudah pengguna dalam mencari solusi jika terdapat kesalahan dalam mengakses <i>webssite</i> .
4.	Amir-Moezzi (2016)	Evaluasi heuristik pada <i>web based Learning</i> untuk meningkatkan aspek <i>Usability</i> Sistem	Pada penelitian ini di dapatkan hasil perhitungan penggunaan aplikasi kepuasan <i>web based Learning</i> menggunakan skala <i>likert</i> di peroleh nilai skornya = 88 termasuk kategori mudah berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor berdasarkan intervalnya. Dan nilai peningkatan efektivitas <i>usability</i> di peroleh rata-rata di atas 10% untuk penilaian waktu penyelesaian tugas/task untuk responden tutor dan responden mahasiswa.

Hak Cipta Diindungi 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.



Tabel 2.2 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)

No. Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
5. Hidayat dkk. (2014)	Penerapan metode <i>usability testing</i> pada evaluasi situs <i>web</i> pemerintahan kota prabumulih	Instruksi Presiden No 3 tahun 2003 tentang kebijakan dan srategi nasional pengembangan <i>e-government</i> merupakan angin segar bagi penerapan teknologi komunikasi dan informasi di bidang pemerintahan. Penerapan <i>e-government</i> di instansi pemerintah pusat dan pemerintah daerah dengan membangun situs <i>web</i> , tidak terkecuali pemerintah Kota Prabumulih. Pengukuran situs <i>web</i> metode <i>usability testing</i> adalah untuk mengukur sejauh mana tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari situs <i>web</i> dengan baik, setelah lama tidak menggunakan, mengukur berapa jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna dan mengukur isi situs <i>web</i> berdasarkan panduan penyelenggaran situs <i>web</i> pemerintahan daerah yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi Republik Indonesia tahun 2003, serta mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan situs <i>web</i> dengan pengisian responden melalui kuesioner. Hasil dari penelitian metode <i>usability testing</i> ini akan memberikan masukan untuk pengembangan situs <i>web</i> Pemerintahan Kota Prabumulih kedepan.
6. Lestari (2014)	Analisis <i>usability web</i> (studi kasus <i>website</i> umkm binaan bppku kadin Kota Bandung).	Hasil pengukuran <i>usability</i> aplikasi <i>web</i> umkm binaan bppku kadin Kota Bandung menggunakan paket kuesioner PSSQU menunjukkan bahwa secara umum dapat diterima dengan baik oleh <i>user</i> , baik terhadap aplikasi yang dapat membantu mempromosikan produk UMKM maupun kualitas antarmukanya. Perlu ada perbaikan berkaitan dengan kualitas informasi pada katalog produknya. Hasil penelitian pengukuran <i>usability</i> dapat pula digunakan untuk memberikan masukan pada prioritas pengembangan aplikasi di masa mendatang.

Hak Cipta Diindungi 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.

Tabel 2.2 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)

No. Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Oper dkk. (2017)	Analisis <i>user interface</i> pada <i>website</i> uin sunan kalijaga Yogyakarta menggunakan metode evaluasi heuristik	Berdasarkan pengukuran dengan metode evaluasi heuristik Nielsen's 10 <i>heuristic</i> dan prinsip <i>sutcliffe & Gault</i> dan Gomez Caballero Sevillano, terdapat beberapa aspek yang memperlihatkan bahwa <i>website</i> sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memiliki masalah pada <i>interfacenya</i> , hal ini terlihat dari hasil pengukuran yang menunjukkan aspek "visibilitas dari suatu sistem" kesesuaian antara sistem dan dunia nyata adanya pengenalan serta fleksibilitas dan efisiensi masing-masing aspek tersebut memiliki permasalahan dengan skor 2 yang berarti masalah <i>usability</i> yang kecil. Perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah.

Hak Cipta Diindungi 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.