

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Penelitian ini memerlukan studi literatur sebagai bahan pertimbangan untuk menjelaskan lebih rinci terkait penelitian dan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Penjelasan mengenai pustaka rujukan dapat dilihat sebagai berikut.

Penelitian pertama menguji *usability website* Pemerintah Kota Tegal menggunakan *System Usability Scale* (SUS) oleh Ika Aprilia H.N., P. Insap Santoso, dan Ridi Ferdiana. Dalam pengujian ini, kuesioner SUS disebar melalui *email* kepada pengguna *website* Pemerintah Kota Tegal yang pernah mengirimkan email ke administrator website, selain itu disebar melalui komunitas sosial media masyarakat Tegal, dan juga diedarkan secara langsung ke beberapa kantor Pemerintah. Hasil dari penelitian ini adalah skor SUS *website* Pemerintah Kota Tegal sebesar 61,33 yang menunjukkan bahwa *website* belum *usable*, bahkan pengguna berpotensi menjadi *deductor* yang dapat menurunkan jumlah pengguna [5].

Penelitian kedua menguji *Usability Testing* pada *M-Commerce* menggunakan kuesioner USE (*Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use*) serta melakukan *performance test* oleh Thowaf Fuad Hasan. Penelitian dilakukan selama satu minggu menggunakan sistem *remote usability* yang menghasilkan nilai *usability* berdasarkan kuesioner USE, efisiensi waktu, efisiensi waktu keseluruhan, dan jumlah *error* pengerjaan *task*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui nilai *usability* dari aplikasi Tokopedia. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Tokopedia mendapatkan nilai *usability* sebesar 4,14 yang berarti pengalaman pengguna aplikasi Tokopedia baik dan nyaman untuk digunakan [7].

Penelitian ketiga adalah analisis dan perbaikan *usability* aplikasi *mobile* KAI Access menggunakan metode *Usability Testing* dan USE Questionnaire oleh Kevin Ryan Hadi. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat perbandingan *usability* dari

aplikasi KAI Access dengan aplikasi Traveloka dan Tiket.com, mendapatkan solusi untuk memperbaiki kekurangan pada *usability* dari aplikasi KAI Access yang berupa rencana perbaikan antarmuka pengguna, serta mengetahui hasil perbandingan *usability* aplikasi KAI Access sebelum dan sesudah diperbaiki. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi KAI Access masih sangat jauh dibawah rata-rata dibandingkan dengan kedua aplikasi tersebut yaitu Traveloka dan Tiket.com. Nilai *usability* yang didapat KAI Access adalah 47,58% dengan predikat cukup, Traveloka 84,36% dengan predikat sangat baik dan Tiket.com 85,67% dengan predikat sangat baik [8].

Penelitian keempat adalah evaluasi dan perbalikan *usability* aplikasi *mobile* Ojesy menggunakan metode *Usability Testing* dan USE Questionnaire oleh Sri Wulandari Ningrum, Ismiarta Akrunanda, dan Andi Reza Perdanakusuma. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan nilai *usability* aplikasi Ojek syari sehingga dapat bersaing dengan aplikasi kompetitor serupa dan dapat memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna pada aplikasi Ojek syari agar bisa meningkatkan kualitas layanan dari sisi *usability*-nya. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Ojek syari mendapatkan nilai *usability* sebesar 42,75 % yang berarti belum cukup baik dan memuaskan bagi pengguna. Selain itu nilai perhitungan *success rate* atau keberhasilan mengerjakan *task* yang diberikan peneliti sebesar 77 %. Dengan itu dilakukan perbaikan dan dapat dilihat hasil dari nilai *success rate* memiliki peningkatan 100 % dan nilai *usability* rekomendasi perbaikan memiliki peningkatan nilai sebesar 38 % dengan nilai yang didapat pada pengujian akhir sebesar 80,75 % dengan predikat baik [9].

Penelitian kelima adalah analisis *usability* menggunakan metode *USE Questionnaire* pada *website* Ciputra Enterprise System oleh Yulmy Satria Mandala Putra, Rinabi Tanamal. Tujuan dari penelitian ini adalah mengukur pengaruh variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *user satisfaction*. Hasil dari penelitian ini adalah seluruh variabel independen yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, dan *Ease of Learning* secara bersama-sama memiliki pengaruh secara simultan pada *website* CES. Nilai pada *f* hitung 115,743 lebih besar daripada *f* tabel

yaitu 2,30 dengan signifikansi 0,00. Variabel independen dari *USE Questionnaire* memiliki nilai koefisien determinasi yaitu 0,775 artinya seluruh dimensi pada variabel independen memiliki pengaruh pada *User Satisfaction* sebesar 77,5% [10].

Penelitian keenam adalah pengukuran daya guna sistem informasi E-Tadzkirah menggunakan *USE Questionnaire* oleh Agung Sasongko, Wanty Eka Jayanti, dan Deni Risdiansyah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui secara kuantitatif dari daya guna Sistem informasi e-Tadzkirah terhadap penggunanya. Hasil dari penelitian ini adalah pada bagian *usefulness* sistem memiliki nilai manfaat 94.57% untuk pengurus masjid. Pada dimensi *ease of use* mendapatkan nilai kemudahan penggunaan sebesar 92.27% yang berarti sistem dapat mudah dioperasikan karena tidak banyak menggunakan komponen masukan. Pada *bagian ease of learning* mendapatkan skor 92.89% yang berarti tampilan sistem sudah sangat baik memiliki nilai konsistensi cara penggunaannya, sehingga responden mudah memahwami. Pada sisi *satisfaction* mendapatkan skor 94.71% yang artinya responden sangat puas dikarenakan fitur yang ada memberikan layanan informasi masjid ke masyarakat dapat lebih mudah dan lengkap [11].

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah perlunya pengembangan penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi masalah *usability* pada *website* Pemerintah Kota Tegal menggunakan metode evaluasi selain *SUS Questionnaire*. *USE Questionnaire* memiliki empat parameter yang diataranya adalah *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, *Satisfaction* sehingga dapat menggali lebih dalam nilai *usability* yang belum terkover pada *SUS Questionnaire*. Berdasarkan hal tersebut, Peneliti menggunakan *USE Questionnaire* dalam penelitian ini untuk mengukur nilai *usability* pada *website* Pemerintah Kota Tegal, menguji nilai performansi menggunakan *software* GTMetrix dan Ahrefs serta kualitas konten berdasarkan peraturan perundangan yang dikeluarkan oleh Pemerintah terkait portal web pemerintahan. Dalam kajian pustaka ini dibuatkan tabel untuk memudahkan pembaca dalam melakukan komparasi yang digunakan pada penelitian ini, Tabel 2.1 dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2.1 Kajian Pustaka

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbandingan
1.	Ika Aprilia H.N., P. Insap Santoso, dan Ridi Ferdiana	<b>Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale</b>	<i>System Usability Scale</i>	Hasil dari penelitian ini adalah skor SUS <i>website</i> Pemerintah Kota Tegal sebesar 61,33 yang menunjukkan bahwa <i>website</i> belum <i>usable</i> , bahkan pengguna berpotensi menjadi <i>deductor</i> yang dapat menurunkan jumlah pengguna [5].	Penelitian ini menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> untuk menguji <i>usability</i> . Sedangkan Peneliti menggunakan <i>USE Questionnaire</i> untuk menguji <i>usability</i> .
2.	Thowaf Fuad Hasan	<b>Usability Testing pada M-Commerce Menggunakan Kuesioner USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) dan Performance Test (Studi Kasus : Tokopedia)</b>	Kuesioner USE dan <i>Performance Test</i>	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Tokopedia mendapatkan nilai <i>usability</i> sebesar 4,14 yang berarti pengalaman pengguna aplikasi Tokopedia baik dan nyaman untuk digunakan [7].	Penelitian ini menguji <i>usability</i> dan <i>performance test</i> , sedangkan Peneliti menguji performansi, <i>usability</i> , dan kualitas konten.

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbandingan
3.	Kevin Ryan Hadi	<b>Analisis dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access dengan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire</b>	<i>Usability Testing dan USE Questionnaire</i>	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi KAI Access masih sangat jauh dibawah rata-rata dibandingkan dengan kedua aplikasi tersebut yaitu Traveloka dan Tiket.com. Nilai <i>usability</i> yang di dapat KAI Access adalah 47,58% dengan predikat cukup, Traveloka 84,36% dengan predikat sangat baik dan Tiket.com 85,67% dengan predikat sangat baik [8].	Penelitian ini menguji <i>usability</i> , sedangkan Peneliti menguji performansi, <i>usability</i> , dan kualitas konten.
4.	Sri Wulandari Ningrum, Ismiarta Akrunanda, Andi Reza Perdanakusuma	<b>Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire</b>	<i>Usability Testing dan Use Questionnaire</i>	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Ojek syari mendapatkan nilai <i>usability</i> sebesar 42,75 % yang berarti belum cukup baik dan memuaskan bagi pengguna. Selain itu nilai perhitungan <i>success rate</i> atau keberhasilan mengerjakan <i>task</i> yang diberikan peneliti sebesar 77 %. Dengan itu dilakukan perbaikan dan dapat dilihat hasil dari nilai <i>success rate</i> memiliki peningkatan 100 % dan nilai <i>usability</i> rekomendasi perbaikan memiliki peningkatan nilai sebesar 38 % dengan nilai yang didapat pada pengujian akhir sebesar 80,75 % dengan predikat baik [9].	Penelitian ini menguji <i>usability</i> , sedangkan Peneliti menguji performansi, <i>usability</i> , dan kualitas konten.

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbandingan
5.	Yulmy Satria Mandala Putra, Rinabi Tanamal	<b>Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System</b>	<i>Use Questionnaire</i>	Hasil dari penelitian ini adalah seluruh variabel independen yaitu <i>Usefulness</i> , <i>Ease of Use</i> , dan <i>Ease of Learning</i> secara bersama-sama memiliki pengaruh secara simultan pada <i>website</i> CES. Nilai pada f hitung 115,743 lebih besar daripada f tabel yaitu 2,30 dengan signifikansi 0,00. Variabel independen dari <i>USE Questionnaire</i> memiliki nilai koefisien determinasi yaitu 0,775 artinya seluruh dimensi pada variabel independen memiliki pengaruh pada <i>User Satisfaction</i> sebesar 77,5% [10].	Penelitian ini hanya menguji <i>usability</i> , sedangkan Peneliti menguji performansi, <i>usability</i> , dan kualitas konten.
6.	Agung Sasongko, Wanty Eka Jayanti, Deni Risdiansyah	<b>USE Questionnaire untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi E-Tadkzirah</b>	<i>Use Questionnaire</i>	Hasil dari penelitian ini adalah pada bagian <i>usefulness</i> sistem memiliki nilai manfaat 94.57% untuk pengurus masjid. Pada dimensi <i>ease of use</i> mendapatkan nilai kemudahan penggunaan sebesar 92.27% yang berarti sistem dapat mudah dioperasikan. Pada bagian <i>ease of learning</i> mendapatkan skor 92.89% yang berarti tampilan sistem sudah sangat baik, sehingga responden mudah memahami. Pada sisi <i>satisfaction</i> mendapatkan skor 94.71% yang artinya responden sangat puas dikarenakan fitur yang ada memberikan layanan informasi masjid ke masyarakat dapat lebih mudah dan lengkap [11].	Penelitian ini hanya menguji <i>usability</i> , sedangkan Peneliti menguji performansi, <i>usability</i> , dan kualitas konten.

## **2.2 Dasar Teori**

Dalam menyelesaikan penelitian ini diperlukan teori untuk mendukung setiap hal yang berkaitan sebagai bahan pertimbangan untuk diterapkan. Teori-teori yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut.

### **2.2.1 *E-Government***

*E-Government* mengacu pada penggunaan teknologi informasi oleh pemerintahan, seperti menggunakan intranet dan internet, yang mempunyai kemampuan menghubungkan keperluan penduduk, bisnis, dan kegiatan lainnya. Pada intinya *e-Government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain [1].

### **2.2.2 *Website***

*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* juga merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi [1].

### **2.2.3 *Website Pemerintah Kota Tegal***

*Website* Pemerintah Kota Tegal merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan berbagai informasi kepada masyarakat luas yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien (<https://www.tegalkota.go.id/>).

### **2.2.4 *Performansi***

*Performance* dapat didefinisikan sebagai sebuah keinginan pengguna untuk mendapatkan apa yang diinginkan tanpa penundaan [12]. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kriteria yang akan dilakukan pengujian antara lain *Loading Time*, *Page Size*, *HTTP Request*, *Performansi*, *Broken Link*, *Back Link*, dan *Traffic* menggunakan *software* GTMetrix dan Ahrefs.

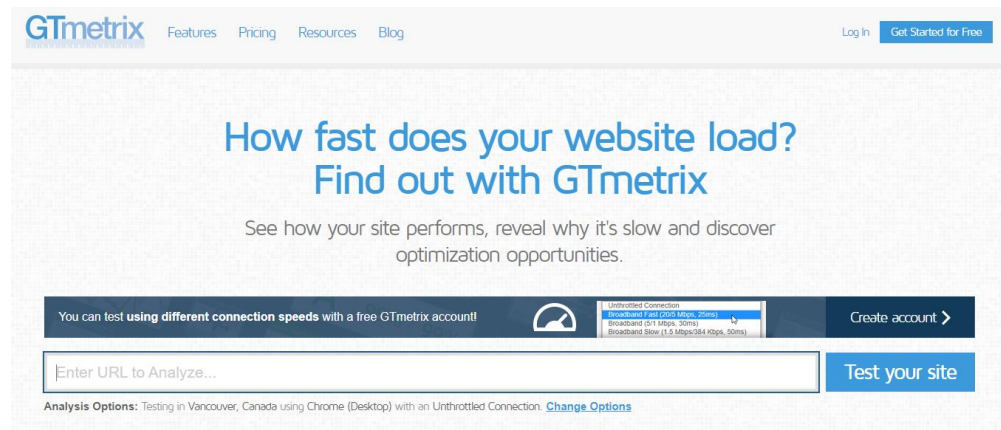
### 2.2.5 GTMetrix

GTMetrix adalah *tools* pengujian perangkat lunak otomatis untuk mengukur kinerja situs web. GTMetrix dibangun dan dikembangkan oleh Gossamer Threads. *Tools* ini menggunakan Google Page Speed dan Yahoo YSlow sebagai mesin analisa. *Tools* ini dimaksudkan untuk mengetahui kinerja suatu *website* berdasarkan parameter seperti *page speed grade*, kelas YSlow, waktu buka halaman, ukuran halaman, dan jumlah permintaan HTTP. Hasil *test* akan ditampilkan dengan rekomendasi yang harus dilakukan. Berdasarkan informasi terinci di situs GTMetrix, hasil penilaian diberikan dalam bentuk *grade* dengan skor berupa angka. Nilai tersebut ditandai secara kualitatif dengan huruf A, B, C, D, E, dan F, sedangkan skornya ditandai secara kuantitatif dengan angka [13]. Nilai *grade* dapat dilihat pada Tabel 2.2 dibawah ini [14].

**Tabel 2.2 Daftar Kriteria Penilaian *Grade* GTMetrix**

No	Skor (%)	Grade	Interpretasi
1	90-100	A	Sangat Baik
2	80 < 90	B	Baik
3	70 < 80	C	Cukup
4	60 < 70	D	Kurang Baik
5	50 < 60	E	Buruk
6	0-50	F	Sangat Buruk



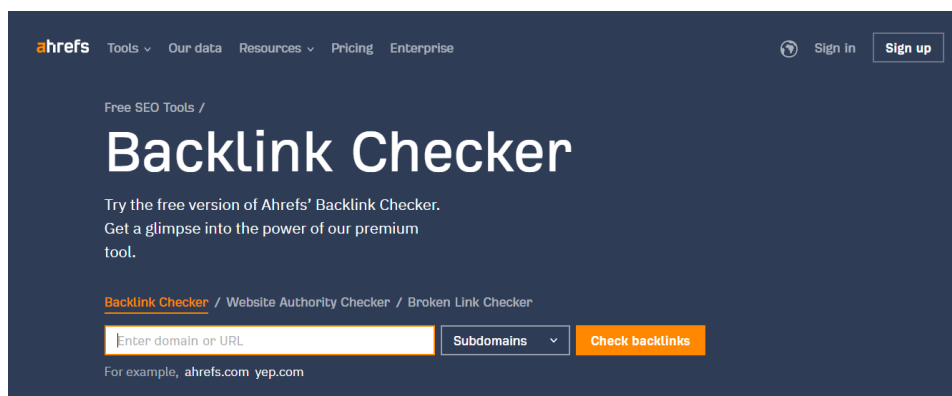


**Gambar 2.1 Halaman Muka GTMetrix**

Gambar 2.1 merupakan halaman muka ketika pertama kali mengakses *software* GTMetrix. Dengan menaruh *link* yang diujikan pada bagian yang sudah ditentukan, pengguna dapat mengetahui hasil analisis yang telah diproses oleh *software* tersebut.

### 2.2.6 Ahrefs

Ahrefs adalah rangkaian *software* SEO yang berisi *tools* untuk membangun tautan, kata kunci penelitian, analisis pesaing, pelacakan peringkat, dan audit situs. Sebagian besar fitur di dalam Ahrefs dirancang untuk profesional pemasaran. Ahrefs digunakan untuk menganalisis profil tautan situs *website*, peringkat kata kunci, dan kesehatan SEO. Melalui Ahrefs berbagai aktivitas dapat dilakukan, salah satunya adalah memeriksa koneksi yang berkaitan dengan halaman web dan memeriksa apakah *link* terhubung dapat meningkatkan hasil atau tidak. Dalam hal ini, *link* yang jelek dapat merugikan peringkat sebuah *website* [15]. Tampilan halaman muka dari Ahrefs dapat dilihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Halaman Muka SEO Tools Ahrefs**

Dengan menaruh link yang diujikan pada bagian yang sudah disediakan, *tool* ini akan bekerja dengan memproses *website* terkait sehingga nilai yang dicari dapat keluar.

### 2.2.7 Usability

*Usability* adalah komponen kualitas yang menjelaskan atau mengukur kemudahan pengguna dalam berinteraksi pada suatu antarmuka sistem yang digunakan. Menurut Jakob Nielsen, *usability* merupakan ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem situs *website*, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna [16]. *Usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya [17]. *Usability* memiliki kriteria yang dijadikan acuan dalam pengujiannya, antara lain adalah *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* [8]. Kriteria yang dijadikan acuan dapat dilihat pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3 Kriteria Usability**

Kriteria	Penjelasan
<i>Learnability</i> (Learnabilitas)	Mengukur seberapa mudah sistem dapat dipelajari
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Mengukur kecepatan dalam menyelesaikan suatu task secara akurat dan lengkap
<i>Memorability</i> (Memorabilitas)	Mengukur kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya dalam jangka waktu tertentu
<i>Errors</i> (Kesalahan)	Mengukur tingkat kesalahan yang dibuat oleh pengguna selama berinteraksi dengan sistem
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	Mengukur persepsi pengguna, perasaan, dan pendapat mengenai produk yang diambil menggunakan pertanyaan secara tertulis dan lisan.

### 2.2.8 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya dengan memperhatikan sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif [18]. Penelitian ini mengambil sampel sebesar 30 responden dikarenakan teorema limit sentral telah dapat diterapkan untuk ukuran sampel minimal 30. Dengan menggunakan ukuran sampel tersebut, maka distribusi nilai akan lebih mendekati kurva normal [19].

### 2.2.9 USE Questionnaire

Penelitian ini menggunakan *USE Questionnaire* sebagai alat ukur mendapatkan nilai *usability* pada *website* Pemerintah Kota Tegal. Kuesioner ini memiliki 30 pertanyaan yang terbagi dari 4 parameter yang di antaranya adalah *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, *Satisfaction* [20]. Pertanyaan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2.4 di bawah ini.

Tabel 2.4 Pertanyaan *USE Questionnaire*

No	Pernyataan
<i>Usefulness</i>	
1.	Aplikasi ini membantu Saya menjadi lebih efektif
2.	Aplikasi ini membantu Saya menjadi lebih produkti
3.	Aplikasi ini berguna
4.	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktivitas sehari-hari Saya
5.	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin Saya capai terselesaikan dengan lebih mudah
6.	Aplikasi ini membuat Saya lebih menghemat waktu
7.	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan Saya
8.	Aplikasi ini melakukan apapun yang Saya minta
<i>Ease of Use</i>	
9.	Aplikasi ini mudah untuk digunakan
10.	Aplikasi ini simpel/sederhana untuk digunakan
11.	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan ( <i>user friendly</i> )
12.	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang Saya inginkan dengan aplikasi ini
13.	Aplikasi ini bersifat fleksibel
14.	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah
15.	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis
16.	Aplikasi ini selalu konsisten
17.	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini
18.	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat
19.	Saya bisa menggunakannya dengan sukses setiap saat
<i>Ease of Learning</i>	
20.	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat
21.	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini

No	Pernyataan
22.	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini
23.	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini
<i>Satisfaction</i>	
24.	Saya puas dengan aplikasi ini
25.	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman Saya
26.	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan
27.	Aplikasi ini bekerja sesuai seperti yang saya maksud
28.	Aplikasi ini mengagumkan
29.	Saya merasa Saya harus memiliki aplikasi ini
30.	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan

Dalam menggunakan kuesioner ini peneliti menggunakan model skala likert berisi 7 poin yang terdiri dari sangat-sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju, sangat-sangat setuju [21].

#### 2.2.10 Skala Likert

Skala likert merupakan alat untuk mengumpulkan data dengan cara mengukur atau menimbang. Skala ini berisikan pilihan yang berjenjang yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial [8]. Jumlah titik respon pada skala likert yang disarankan adalah 7 titik respon yang terdiri dari sangat-sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju, sangat-sangat setuju dikarenakan lebih disukai responden dan mempunyai kriteria validitas, reliabilitas, kekuatan diskriminasi, dan stabilitas yang cukup baik [22].

#### 2.2.11 Konten

Konten mempunyai peranan dalam memotivasi pengguna untuk mengunjungi *website* kembali. Desain konten mengukur apakah konten tersebut atraktif dan mudah dibaca. Konten yang dimaksud dalam penelitian

ini berkaitan dengan desain terhadap *website* yang dapat meliputi pengelompokkan menu pilihan, konsistensi desain yang akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna [13]. Konten yang diacu dalam penelitian ini memperhatikan ketentuan pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Tahun 2017 Tentang Penyelenggaraan Portal dan Situs Web Badan Pemeritahan yang dapat dilihat dalam tabel dibawah ini [4].

**Tabel 2.5 Acuan Penilaian Konten**

No	Ketentuan	Objek	Detail
1.	Identitas Nasional	Bendera negara	Halaman beranda sebelah kiri atas Portal Web
		Bahasa Indonesia	Selain itu dapat menggunakan bahasa asing dan/atau bahasa daerah yang tautan pilihannya wajib menggunakan teks
		Lambang negara	Halaman beranda sebelah kiri atas Portal Web
		Nama domain Badan Pemerintah	Wajib memuat identitas nasional
		*Identitas dan/atau logo Badan Pemerintahan	Dipasang pada halaman beranda sebelah kanan atas Portal Web

No	Ketentuan	Objek	Detail
2.	Pengelola	Penanggung jawab	Pimpinan sekretariat Badan Pemerintahan
		Pengelola teknis	Unit kerja atau tim yang ditunjuk oleh penanggung jawab
		Pengelola konten	Sekurang-kurangnya terdiri dari kontributor dan editor
3.	Konten	Profil Badan Pemerintahan	-
		Narasi Tunggal terkait dengan kebijakan dan program prioritas pemerintah sesuai arahan Presiden	-
		Kebijakan dan produk hukum Badan Pemerintahan	-
		Pelaksanaan program dan kegiatan lembaga Badan Pemerintahan	-
		Profil layanan publik pada Badan Pemerintahan	-
		Layanan aspirasi dan pengaduan	-
		Akun resmi media sosial Badan Pemerintahan	-
		Kontak pengelola Situs Web	-
4.	Navigasi	Fitur pencarian ( <i>search bar</i> ) konten	-
		Peta Portal Web dan/atau Situs Web	-
		Istilah umum	-

No	Ketentuan	Objek	Detail
5.	Teknologi	Menggunakan aplikasi berbasis web minimal versi 2.0	-
		Mendukung perangkat bergerak dan desktop	-
		Mendukung perangkat bantu kelompok difabel	

### 2.2.12 Desain

Desain adalah suatu konsep untuk memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa, pemakaian dan fungsi guna yang dinyatakan dalam bentuk dan gambar. Semuanya itu diabdikan untuk memenuhi kebutuhan manusia [23]. Desain dapat memberikan efek atau perasaan kepada pengguna yang melihat, oleh karena itu diperlukan analisis yang baik dalam melakukan perancangan sebuah desain agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi.

### 2.2.13 User Interface

*User interface* merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya [24]. *User interface* juga merupakan salah satu faktor yang menentukan peningkatan *traffic* pada sebuah *website*, hal tersebut disebabkan karena pengguna berinteraksi dengan logika pemrograman melalui *user interface* [25].

### 2.2.14 User Interface Design

Tujuan dari *user interface design* adalah merancang *interface* yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif berarti siap digunakan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna sering menilai sistem dari *interface*, bukan dari fungsinya melainkan dari *user interfacenya*. Jika desain *user interface*-nya yang buruk, maka itu sering jadi



alasan untuk tidak menggunakan *software*. Selain itu *interface* yang buruk menyebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Desain harus bersifat *user-centered*, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain. Karena itu, ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain [26].

#### **2.2.15 SPSS**

SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences* atau Paket Statistik untuk Ilmu Sosial) merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membantu pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik [27]. Program pengolahan statistik ini paling umum digunakan dalam penelitian yang menggunakan data kuantitatif atau data kualitatif yang dikuantitatifkan [28].