

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian ini menggunakan studi literatur dari beberapa penelitian sebelumnya terkait *USE Questionnaire* dan *usability* yang dapat digunakan sebagai bahan untuk melengkapi data sekaligus permasalahan yang diteliti. Beberapa jurnal dipilih berdasarkan topik dan tema yang relevan dengan penelitian. Berikut penjelasan lebih lanjut.

##### **1. Analisis Usability Integrated Academic Information System Menggunakan Metode USE Questionnaire [7].**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dari sisi *usability* System iRaise terhadap pengguna yaitu mahasiswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu *USE Questionnaire* yang mencakup variabel *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of learning*, dan *Satisfaction*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pengukuran *Usability* pada system iRaise ditemukan hasil pengukuran menunjukkan persentase variabel *Usefulness* = 63,68%, *Ease of Use* = 68,25%, *Ease of Learning* = 62,87%, dan *Satisfaction* = 77,03%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah *Usability* yang signifikan. Namun, beberapa perbaikan masih diperlukan pada variabel *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of learning*, dan *Satisfaction* untuk meningkatkan kenyamanan pengguna sistem terutama bagi mahasiswa baru dengan latar belakang yang berbeda.

##### **2. Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis USE Questionnaire [8].**

Penelitian ini memiliki fokus pada pengukuran dan analisis tingkat *usability* dari Sistem Lective, sebuah *website* yang dirancang untuk membantu dosen dalam menyusun Rencana Pembelajaran per Semester (RPS) dan Rencana Pembelajaran per Pertemuan (RPP). Metode yang digunakan adalah *USE Questionnaire*, yang mencakup tiga aspek

pengukuran menurut standar *International Standard Organization (ISO)*: efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. Tahapan penelitian meliputi penyusunan instrumen penelitian, distribusi kuesioner, dan analisis hasil kuesioner. Untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen, dilakukan uji korelasi produk momen dan perhitungan *Cronbach's Alpha* untuk uji reliabilitas. Selanjutnya, dilakukan perhitungan *usability*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini memiliki tingkat validitas sebesar 72,8% dan dapat membantu dosen dalam menyusun Rencana Pembelajaran per Semester (RPS) dan Rencana Pembelajaran per Pertemuan (RPP). Namun, dalam penelitian ini terdapat 2 item pertanyaan dalam kuesioner yang tidak valid dan harus dihapus. Berdasarkan hasil tersebut, sistem Lective Gegulang dapat digunakan dalam pembelajaran.

### **3. Perbaikan *Usability* Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *USE Questionnaire* [9].**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* pada aplikasi pemesanan tiket bioskop melalui penggunaan metode pengujian *usability* yang dilakukan secara langsung kepada pengguna dengan memberikan skenario tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti adalah sebesar 64%. Berdasarkan pengujian menggunakan metode *USE Questionnaire*, terdapat beberapa nilai *usability* untuk setiap kriteria, yaitu *Usefulness* sebesar 59,4%, *Ease of Use* sebesar 59,9%, *Ease of Learning* sebesar 62,5%, *Satisfaction* sebesar 57,4%, dan nilai *usability* secara keseluruhan sebesar 59,8%. Beberapa masalah yang dihadapi oleh responden antara lain navigasi yang membingungkan, pemilihan kota yang harus dilakukan dua kali, fungsi ikon yang tidak jelas, tidak terlihatnya informasi bioskop yang sudah penuh, kekurangan visibilitas pada pilihan kota dan pembayaran, kurang terlihatnya jadwal film, ukuran tulisan kursi yang terlalu kecil, perpaduan warna yang tidak cocok, jumlah menu awal yang terlalu banyak dan membingungkan. Rekomendasi yang diberikan adalah meningkatkan *usability* dengan menambahkan navigation drawer

atau menu samping, menambahkan tombol "*book*", mengubah tata letak menu pilihan kota menjadi *dropdown*, mengubah menu awal yang sebelumnya memiliki banyak kesamaan dengan menu home menjadi menu samping, memperbesar ukuran tulisan pada rekomendasi, dan mengubah warna aplikasi berdasarkan *Color Contrast Checker*. Setelah dilakukan perbaikan, terjadi peningkatan nilai *usability* sebesar 23,36% dan aplikasi termasuk dalam kategori sangat baik.

**4. Evaluasi dan Perbaikan *Usability* Aplikasi *Mobile* Ojesy Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *USE Questionnaire* [10].**

Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi dan memperbaiki *Usability* aplikasi mobile Ojesy menggunakan metode *Usability Testing* dan *USE Questionnaire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan, nilai success rate meningkat 100% dan nilai *usability* rekomendasi perbaikan meningkat sebesar 38% dengan nilai pengujian akhir sebesar 80,75% dan predikat baik. Rekomendasi perbaikan yang diberikan meliputi perbaikan tampilan halaman utama, penghapusan fitur chat, perbaikan tampilan pemesanan, perbaikan tampilan pencarian alamat, dan lain-lain.

**5. *UsabilityTesting* Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan *USE Questionnaire* [11].**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam desain ataupun layanan yang ada dalam *system* agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Pengujian dilakukan dengan menguji coba aplikasi kepada beberapa responden sebagai pengguna aplikasi dengan menggunakan kuesioner yang berisi serangkaian pertanyaan dan telah dikelompokkan dalam aspek *USE*. Hasil pengujian *usability* secara keseluruhan diperoleh kelayakan sebesar 78.9% yang berarti aplikasi ini mudah digunakan, mudah untuk dipelajari, serta mampu memberikan kepuasan dan tentu berguna bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke lokasi objek wisata

**6. Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS- Online UMM menggunakan USE Questionnaire [12].**

Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi sistem KRS- Online dan mengetahui tingkat *usability* sehingga mengetahui masalah yang ada dan menjadi acuan perbaikan selanjutnya dengan menggunakan metode *USE Questionnaire*. dengan melibatkan 100 responden pengguna *website* UMM, Penelitian menilai aspek *usability USE Questionnaire* dari sistem KRS-Online, berdasarkan hasil kuesioner dari responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengukuran *usability* menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 73,312 yang menunjukkan bahwa hasil pengukuran *usability* sistem KRS- Online memiliki nilai “layak”. Kemudian, terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas, yaitu variabel *usefulness*, variabel *ease of use*, dan variabel *ease of learning* terhadap variabel terikat, yaitu variabel *satisfaction*, yang dilakukan secara simultan (bersama-sama). Dapat disimpulkan pula bahwa secara parsial, variabel *usefulness* dan variabel *ease of use* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *satisfaction*. Sedangkan variabel *ease of learning* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *satisfaction*.

**7. Analisis Usability Pada Aplikasi M-Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire [13].**

Penelitian ini berfokus untuk mengukur pengaruh variabel *usability* terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi M-Commerce Tokopedia dan dampaknya terhadap kepuasan pengguna menggunakan *USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel independen memiliki dampak positif sebesar 46% terhadap kepuasan pengguna dan bahwa variabel *Usefulness*, *Ease of Use*, dan *Ease of Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna secara bersama-sama. Namun, pada tes secara parsial, ternyata *Ease of Learning* tidak memiliki dampak signifikan terhadap

kepuasan pengguna, sementara *Usefulness* dan *Ease of Use* memiliki dampak yang signifikan.

**8. Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan USE Questionnaire [14].**

Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari aplikasi Nagari *Mobile Banking* menggunakan metode *Usability Testing* dan *USE Questionnaire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), dan *Satisfaction* (kepuasan penggunaan) secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 46% terhadap *usability* Nagari *Mobile Banking*. Variabel kebergunaan memberikan kontribusi signifikan sebesar 6,15%, variabel kemudahan penggunaan memberikan kontribusi sebesar 24,3%, variabel kemudahan mempelajari memberikan kontribusi sebesar 5,52%, dan variabel kepuasan memberikan kontribusi sebesar 15,36% terhadap *usability* Nagari *Mobile Banking*.

**9. Usability evaluation of personalized adaptive e-learning system using USE Questionnaire [15].**

Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi *usability* atau kegunaan pada sistem *e-learning* yang telah dikembangkan berdasarkan gaya belajar dan tingkat pengetahuan awal siswa. Partisipan penelitian terdiri dari 62 siswa Jaringan Komputer di sebuah sekolah menengah kejuruan negeri di Yogyakarta, Indonesia. Untuk mengukur kegunaan, peneliti menggunakan Kuesioner *USE* yang terdiri dari 30 pertanyaan dengan empat pilihan *Skala Likert*, mencakup empat indikator yaitu kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada awalnya siswa merespons positif terhadap kegunaan sistem *e-learning* adaptif dalam semua aspek kegunaan. Analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan, kemudahan penggunaan, dan kemudahan belajar secara bersama-sama

berpengaruh terhadap tingkat kepuasan. Selain itu, hasil regresi juga menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan dan kemudahan penggunaan secara individu berpengaruh terhadap tingkat kepuasan, sedangkan variabel kemudahan belajar tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

**10. *Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire for Reliability and Validity [16].***

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah dengan menyelidiki psikometrik properti dari *USE*. Dalam hal korelasi antara dimensi *USE* dan *SUS*, validitas secara statistik dan praktis signifikan ( $r$  antara .60 dan .82,  $p < .001$ ). Analisis faktor sumbu utama mengungkapkan model empat faktor yang berbeda dari model aslinya. Tiga faktor menyerupai dimensi aslinya, dan faktor keempat terkait dengan berbagai dimensi. Secara keseluruhan, *USE* adalah instrumen yang valid dan andal yang perlu penyempurnaan lebih lanjut.

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan studi literatur dari beberapa jurnal terkait dengan metode yang sama dalam penelitian ini yang sebelumnya sudah dilakukan. Tabel 2.1 menunjukkan penelitian terdahulu terkait metode pengukuran pada kinerja aplikasi atau *website*.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
1	Analisis <i>Usability Integrated Academic Information System</i> Menggunakan Metode <i>USE Questionnaire</i> [7].	Melakukan penelitian mengenai pengujian <i>usability</i> sistem <i>Iraise</i> menggunakan <i>USE Questionnaire</i> dimana metode <i>USE Quetsionnaire</i> tersebut juga	Pengujian dilakukan dengan menguji coba sistem kepada sejumlah mahasiswa dengan menggunakan kuesioner yang berisi serangkaian pertanyaan dan telah	Perlu adanya perbaikan untuk dapat meningkatkan nilai <i>usability</i> pada <i>iRaise</i> , dengan memberikan informasi terupdate pada beranda sehingga selalu mendapatkan informasi terbaru, mengaktifkan fungsi <i>breadcrum</i>	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> dalam penelitian yang berisi pernyataan dalam penelitian agar selaras dengan penelitian yang dilakukan. Empat parameter tersebut adalah	Hasil dari analisa pengukuran <i>usability</i> pada sistem <i>iRaise</i> menunjukkan bahwa tidak terdapat permasalahan <i>usability</i> yang signifikan. Secara keseluruhan, pengguna <i>iRaise</i> cukup puas dengan interface yang ada. Namun, dari empat variabel yang diukur, yakni <i>Usefulness</i> , <i>Ease</i>

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
		digunakan oleh penulis dalam penelitian ini.	dikelompokkan dalam aspek <i>USE</i> .	sehingga memudahkan, dan membedakan simbol-simbol yang berada pada menu sehingga tidak membuat pengguna kebingungan	<i>Usefulness, Ease of Use, Ease of learning, dan Satisfaction</i>	<i>of Use, Ease of learning, dan Satisfaction</i> , terdapat tiga variabel yang masih perlu dilakukan perbaikan.
2	Analisis <i>Usability</i> Terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis <i>USE</i> <i>Questionnaire</i> [3].	Melakukan penelitian mengenai pengujian <i>usability</i> pada <i>website</i> Lective Gegulang menggunakan metode <i>USE</i> <i>Questionnaire</i>	Pengujian pada penelitian ini dilakukan sekali menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas serta melakukan pengukuran <i>usability</i> guna	Dalam menunjang tingkat keberhasilan implementasi, maka <i>website</i> legulang perlu melakukan pengukuran <i>usability</i> guna mengetahui tingkat kelayakan sistem	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> dalam penelitian yang dilakukan. Empat parameter tersebut berupa parameter <i>usefulness, ease</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa sistem sistem legulang memiliki nilai 72,8%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Sistem Lective Gegulang layak digunakan dalam pembelajaran.



No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
		dimana metode tersebut juga digunakan oleh penulis sebagai bahan evaluasi di akhir penelitian	mengetahui tingkat <i>usability</i>	tersebut dari sudut pengguna.	<i>of use, ease of learning, dan satisfaction.</i>	
3	Perbaikan <i>Usability</i> Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode <i>Usability</i> Testing dan <i>USE Questionnaire</i> [9].	Melakukan penelitian dengan metode <i>usability testing</i> dan metode <i>USE Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan oleh penulis sebagai bahan evaluasi	Pengujian pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pengujian awal dan pengujian akhir untuk mengetahui tingkat <i>usability</i> sebelum dan	Diperlukan implementasi <i>prototype</i> perbaikan dari rekomendasi yang sudah dibuat dalam sebuah aplikasi dengan selanjutnya menggunakan metode <i>User Centred Desigm</i> sebagai acuan desain <i>Google</i>	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> yang berisi pernyataan dalam penelitian yang dilakukan. Empat parameter yang dilakukan tersebut adalah <i>usefulness, ease</i>	Hasil dari penelitian yang dilakukan tentang <i>usability</i> pada aplikasi pemesanan tiket bioskop menunjukkan bahwa <i>success rate</i> atau keberhasilan mengerjakan task yang diberikan oleh peneliti sebesar 64%. Rekomendasi yang diberikan adalah untuk

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
		diakhir penelitian.	sesudah perbaikan .	<i>Material IO</i> untuk meningkatkan nilai dari <i>customer relationship</i> dalam penggunaan aplikasi pemesanan tiket bioskop ini .	<i>of use, ease of learning, dan satisfaction.</i>	meningkatkan <i>usability</i> pada aplikasi dengan memberikan <i>navigation drawer</i> atau menu samping, menambahkan <i>button book</i> , mengubah tata letak menu pilihan kota menjadi <i>dropdown</i> , mengubah menu awal yang tadinya banyak yang sama dengan menu home menjadi menu samping, memperbesar ukuran tulisan pada rekomendasi, dan mengubah warna dari aplikasi sebelumnya berdasarkan pada <i>Color</i>

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
						<p><i>Contrast Checker.</i>  Setelah dilakukan perbaikan, didapatkan peningkatan nilai <i>usability</i> sebesar 23,36% sehingga mendapatkan nilai dan termasuk dalam kategori sangat baik, dalam hal ini terlihat bahwa pengujian awal 57,4% dan setelah diberikan rekomendasi didapatkan peningkatan <i>usability</i> sebesar 82,76% yang artinya sudah masuk pada kategori sangat baik.</p>

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
4	Evaluasi dan Perbaikan <i>Usability</i> Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode <i>Usability</i> Testing dan <i>USE</i> <i>Questionnaire</i> [5].	Melakukan penelitian dengan metode <i>usability</i> testing dan <i>USE</i> <i>Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan oleh penulis sebagai bahan evaluasi diakhir penelitian	Pengujian pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pengujian awal dan pengujian akhir untuk mengetahui tingkat <i>usability</i> sebelum dan sesudah perbaikan	Perlu adanya implementasi perbaikan dari rekomendasi yang telah diberikan oleh desain <i>prototype</i> dalam aplikasi <i>mobile</i> Ojesy dengan evaluasi selanjutnya menggunakan metode yang lain sebagai bahan perbandingan agar mendapat hasil yang terbaik	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> dalam penelitian yang berisi pertanyaan dalam penelitian agar selaras dengan penelitian yang dilakukan. empat parameter tersebut yaitu <i>usefulness</i> , <i>ease of use</i> , <i>ease of learning</i> dan <i>satisfaction</i> .	Hasil evaluasi dan perbaikan <i>usability</i> aplikasi Ojesy menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum dilakukan perbaikan, tingkat <i>Usability</i> aplikasi tersebut belum cukup baik dengan nilai pengujian awal sebesar 42,75%. Namun setelah dilakukan perbaikan, nilai <i>success rate</i> meningkat 100% dan nilai <i>usability</i> rekomendasi perbaikan meningkat sebesar 38%

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
						dengan nilai pengujian akhir sebesar 80,75% dan predikat baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat <i>usability</i> aplikasi Ojesy mengalami peningkatan setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan pada tampilan dengan predikat baik.
5	<i>UsabilityTesting</i> Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan	Melakukan penelitian mengenai pengujian <i>usability</i> pada aplikasi rekomendasi objek wisata di	Pengujian ini dilakukan dengan menguji coba aplikasi kepada sejumlah responden sebagai pengguna	Penelitian ini hanya dilakukan studi kasus berdasarkan objek wisata di Jawa Barat. Nilai <i>usability</i> penelitian masih belum sempurna karena	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> yang dalam penelitian berisi pertanyaan dalam penelitian agar	Penelitian ini menunjukkan bahwa keseluruhan hasil <i>usability</i> Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat layak digunakan oleh

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>USE Questionnaire</i> [11].	provinsi Jawa Barat berbasis androin menggunakan <i>USE Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan penulis dalam penelitian ini.	aplikasi dengan menggunakan kuesioner yang berisi serangkaian pertanyaan yang telah dikelompokkan dalam aspek <i>USE</i> .	belum tersedianya menu untuk memasukkan tujuan pariwisata yang diinginkan.	selaras dengan penelitian yang dilakukan. Empat parameter tersebut adalah <i>usefulness, ease of use, ease of learning</i> dan <i>satisfaction</i> .	Wisatawan karena aplikasi ini sudah memenuhi semua aspek <i>USE</i> .
6	Analisis <i>Usability</i> dalam <i>User Experience</i> pada Sistem KRS- <i>Online</i> UMM menggunakan	Melakukan penelitian mengenai pengujian pada <i>website</i> UMM dengan menggunakan	Pengujian ini dilakukan dengan menguji coba <i>website</i> kepada sejumlah mahasiswa dan melakukan	Dalam menunjang keberhasilan dari sebuah sistem, sistem tersebut harus memperlihatkan kemudahan yang	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> yang dalam penelitian berisi pertanyaan dalam	Berdasarkan hasil yang diperoleh dan analisisnya, dapat diambil kesimpulan menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 73,312 yang

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>USE Questionnaire</i> [12].	<i>USE Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan penulis dalam penelitian ini.	beberapa pengujian yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik. Pengujian ini menggunakan serangkaian kuesioner yang berisi pernyataan dalam aspek <i>USE Questionnaire</i> .	dirasakan oleh pengguna dan efisiensi melalui pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tersebut.	penelitian agar selaras dengan penelitian yang dilakukan. Empat parameter tersebut adalah <i>usefulness, ease of use, ease of learning</i> dan <i>satisfaction</i> .	menunjukkan bahwa hasil pengukuran <i>usability</i> sistem <i>KRS-Online</i> memiliki nilai “layak”. Kemudian, terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas, yaitu variabel <i>usefulness</i> , variabel <i>ease of use</i> , dan variabel <i>ease of learning</i> terhadap variabel terikat, yaitu variabel <i>satisfaction</i> , yang dilakukan secara simultan (bersama-sama). Dapat disimpulkan pula bahwa secara parsial, variabel

No.	Judul	Compairing	Contrasting	Critizie	Synthize	Summarize
						<i>usefulness</i> dan variabel <i>ease of use</i> berpengaruh secara signifikan terhadap variabel <i>satisfaction</i> . Sedangkan variabel <i>ease of learning</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel <i>satisfaction</i> .
7	Analisis <i>Usability</i> Pada Aplikasi <i>M-Commerce</i> Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan	Melakukan penelitian mengenai pengujian pada aplikasi <i>M-Commerce</i> terhadap kepuasan pengguna	Pengujian pada penelitian ini dilakukan sekali dengan menggunakan uji valditas, uji reliabilitas, linear regresi beranda, analisis	Perlu dilakukan penelitian yang dapat menjelaskan secara terperinci atau dikaji lebih dalam mengenai bagian-bagian variabel <i>ease of learning</i> , walaupun	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> yang dalam penelitian berisi pertanyaan dalam penelitian agar selaras dengan	Seluruh variabel independen memiliki dampak positif sebesar 46% terhadap kepuasan pengguna. Variabel <i>Usefulness</i> , <i>Ease of Use</i> , dan <i>Ease of Learning</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap



No.	Judul	Comparing	Contrasting	Critizie	Synthize	Summarize
	<i>USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire</i> [13].	menggunakan <i>USE Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini	koefisien determinasi, uji T, dan uji F	pada peneltian ini tidak berpengaruh secara signifikan dan melakukan penelitian serupa mengenai <i>usability</i> aplikasi mobile Tokopedia untuk memilih metode yang berbeda, karakteristik responden yang berbeda, atau responden dengan cakupan yang lebih luas mengingat Tokopedia merupakan platform	penelitian yang dilakukan. Empat parameter tersebut adalah <i>usefulness, ease of use, ease of learning</i> dan <i>satisfaction</i> .	kepuasan pengguna secara bersama-sama. Namun, pada tes secara parsial, ternyata <i>Ease of Learning</i> tidak memiliki dampak signifikan terhadap kepuasan pengguna, sementara <i>Usefulness</i> dan <i>Ease of Use</i> memiliki dampak yang signifikan.

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
				besar dengan jumlah pengguna yang besar.		
8	Analisis <i>Usability</i> Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dengan <i>USE Questionnaire</i> [14].	Melakukan penelitian mengenai pengimplemen tasian Kuesioner <i>USE</i> untuk menganalisis tingkat <i>usability</i> dari aplikasi Nagari <i>Mobile Banking</i> dimana metode tersebut juga digunakan	Pengujian pada penelitian ini hanya dilakukan sekali menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan analisis regresi linear berganda sebagai metode analisis data.	Dalam menunjang keberhasilan dari perbankan maka aplikasi perbankan harus mudah dimengerti oleh pengguna, aman, serta nyaman sehingga mampu menarik minat nasabah baru.	Penulis mengintegrasikan empat faktor yang dijadikan sebagai variabel bebas dalam penelitian untuk mengevaluasi tingkat <i>usability</i> yaitu <i>usefulness</i> , <i>ease of use</i> , <i>ease of laerning</i> , dan <i>satisfaction</i> .	Penelitian ini menunjukkan bahwa 4 variabel <i>USE</i> yaitu, <i>Usefulness</i> , <i>Satisfaction</i> , <i>Ease of use</i> , dan <i>Ease of learning</i> secara keseluruhan berkontribusi signifikan terhadap <i>usability</i> Nagari Mobile Banking.

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Critizie	Synthize	Summarize
		oleh penulis dalam penelitian ini.				
9	<i>Usability evaluation of personalized adaptive e-learning system using USE Questionnaire</i> [17].	Melakukan penelitian dengan metode <i>USE Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan penulis dalam penelitian ini.	Studi saat ini menganalisis kegunaan kepada beberapa responden sebagai pengguna aplikasi dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui tingkat <i>usability</i> .	Perlu adanya tampilan antarmuka pengguna yang fresh dan menarik dapat mengarahkan pengguna untuk memanfaatkan e-learning dengan nyaman.	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> dalam penelitian dilakukan. Empat parameter tersebut adalah <i>usefulness</i> , <i>satisfaction</i> , <i>ease of use</i> , dan <i>ease of learning</i> .	Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>USE Questionnaire</i> adalah alat yang valid dan terpercaya untuk penilaian kegunaan e-learning. Selanjutnya, hasil regresi linier berganda menunjukkan bahwa variabel <i>usefulness</i> , <i>satisfaction</i> , <i>ease of use</i> , dan <i>ease of learning</i> secara bersamaan mempengaruhi kepuasan

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Critizie	Synthize	Summarize
10	<i>Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire for Reliability and Validity</i> [16].	Melakukan penelitian dengan menggunakan metode <i>USE Questionnaire</i> dimana metode tersebut juga digunakan oleh penulis dalam penelitian ini.	Pengujian pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pengujian awal dan pengujian akhir untuk mengetahui tingkat <i>usability</i> sebelum dan sesudah perbaikan .	Perlu dilakukan penelitian dengan memperhatikan item dalam <i>USE</i> , terutama salah satu <i>cross-loading</i> , membutuhkan penyempurnaan lebih lanjut sebelum model yang lebih pas dapat ditemukan	Penulis mengintegrasikan empat aspek pada kuesioner <i>USE</i> dalam penelitian dilakukan. Empat parameter tersebut berupa parameter <i>usefulness</i> , <i>satisfaction</i> , <i>ease of use</i> dan <i>ease of learning</i> .	Penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Usefulness</i> , <i>Satisfaction</i> , dan <i>Ease of Use(USE)</i> <i>Questionnaire</i> merupakan instrumen yang valid dan reliabel dalam mengukur kegunaan subjektif suatu produk atau layanan. Kuesioner <i>USE</i> terdiri dari 30 item yang meliputi kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan. Reliabilitas kuesioner <i>USE</i> secara keseluruhan sangat

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>tinggi, dengan <i>alpha Cronbach</i> mencapai 0,98, menunjukkan konsistensi dan keandalan pengukuran. Validitas kuesioner <i>USE</i> juga terbukti melalui hubungan yang signifikan dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i>. Selain itu, kuesioner <i>USE</i> juga mampu mendeteksi perbedaan kegunaan antara produk atau layanan yang berbeda. Meskipun demikian, terdapat potensi untuk penyempurnaan lebih</p>

No.	Judul	<i>Compairing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critizie</i>	<i>Synthize</i>	<i>Summarize</i>
						lanjut agar pengukuran kegunaan menjadi lebih akurat.

Sepuluh studi sebelumnya digunakan sebagai referensi untuk penelitian ini secara umum memiliki topik yang sama, yaitu analisis *usability* . Oleh karena itu, ada kesesuaian antara penelitian ini dengan studi sebelumnya. Namun, perbedaan antaranya termasuk, perbedaan objek penelitian, dimana penelitian ini mengkaji kelayakan pada *website* UPT Puskesmas Marina Permai Kota Palangka Raya, sedangkan objek penelitian pada penelitian terdahulu adalah berbagai macam aplikasi dan sistem informasi dan perbedaan pada metode analisis. Metode digunakan tergantung pada tujuan dan fokus analisis. Penting untuk mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan analisis dan memutuskan metode mana yang lebih sesuai untuk situasi tertentu. Metode analisis data yang dipakai pada penelitian adalah *USE Questionnaire*. Metode *USE Questionnaire* membedakan diri dari metode lain dengan menekankan pada penilaian kemudahan penggunaan dari segi pengguna. Metode ini menggunakan kuisisioner untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem atau produk. Kuisisioner berisi pernyataan-pernyataan tertentu yang ditujukan untuk menilai aspek-aspek tertentu dari sistem, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan.

## 2.2 Landasan Teori

Acuan landasan teori pada penelitian analisis *usability website* puskesmas marina permai sebagai berikut :

### 2.2.1 Analisis

Analisis merupakan upaya untuk menguraikan pola-pola dalam data yang konsisten, sehingga hasil analisis dapat dipahami dan diterjemahkan dengan arti yang jelas. Ini melibatkan pengelompokan atau pemisahan komponen-komponen yang relevan dari data mentah dan mengaitkan data yang dikumpulkan untuk menjawab masalah. Analisis juga dapat diartikan sebagai penyelidikan peristiwa untuk mengetahui keadaan sebenarnya dan mendapatkan pengertian yang tepat dan pemahaman arti dari keseluruhan. Analisis melihat lebih jauh ke dalam fenomena yang terjadi untuk menemukan keadaan yang sebenarnya [18]. Analisis dapat diartikan sebagai rangkaian tindakan yang melibatkan penelitian, pemecahan, pengidentifikasian perbedaan, serta penyortiran suatu objek untuk diklasifikasikan dan dikelompokkan berdasarkan hubungan dan penafsiran makna dari setiap kriteria yang ada [19].

### 2.2.2 Usability

*Usability* berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna [20]. *Usability* diartikan sebagai ukuran bagaimana efektif seorang pengguna berinteraksi dengan suatu produk. *Usability* juga menunjukkan seberapa mudah suatu produk dapat dipelajari dan digunakan dengan cepat [21].

*Usability* dari sebuah situs *website* adalah refleksi dari kebiasaan pengguna situs. Penting untuk memperhatikan *usability* agar situs dapat bertahan. Situs dengan *usability* yang tinggi memiliki peluang besar untuk sering dikunjungi. Pengguna umumnya ingin mendapatkan

informasi dengan cepat dan sesuai harapannya. Jika situs gagal menunjukkan secara jelas apa yang dapat dilakukan, pengguna cenderung akan meninggalkan situs dan beralih ke yang lain [22].

Kriteria sukses sebuah *website* dalam hal usability tergantung pada bagaimana *website* mampu menyediakan pelayanan berkualitas bagi pengguna, meminimalisir kesalahan dalam sistem, mempermudah proses pembelajaran dan penggunaan yang efisien, sehingga pengguna merasa puas dengan *website* tersebut. Untuk memastikan interaksi *website* dengan pengguna yang baik, evaluasi aspek *usability* harus dilakukan [20]. *Website* dengan tingkat kegunaan (*usability*) yang tinggi memiliki potensi untuk sering dikunjungi. Umumnya, pengguna menginginkan informasi dengan cepat. Jika sebuah *website* gagal memberikan informasi dengan jelas, pengguna cenderung akan meninggalkan *website* tersebut dan mencari alternatif lain. Sebaliknya, sebuah *website* dengan tingkat kegunaan yang buruk akan menyebabkan pengguna untuk meninggalkan situs tersebut [23]. *Usability* adalah indikator kualitas yang menunjukkan seberapa mudah suatu antarmuka untuk digunakan, ada 5 kriteria yang harus dipenuhi agar suatu *website* memiliki tingkat *Usability* yang ideal [24], yaitu:

- a. *Learnability*: mengukur semudah apa *user* dapat mempelajari cara penggunaan produk tersebut untuk pertama kali.
- b. *Efficiency*: mengukur secepat apa *user* dapat melakukan tugasnya.
- c. *Memorability*: seberapa baik pengguna dapat mengingat proses atau langkah-langkah untuk mencapai tujuannya.
- d. *Errors*: sebanyak apa *user* melakukan error, dan sejauh mana akibat error tersebut, serta apakah mudah bagi *user* untuk mengatasi error tersebut.
- e. *Satisfaction*: bagaimana perasaan *user* ketika menggunakan produk atau tanggapan terhadap desain produk secara keseluruhan.



Pengujian *usability* dijalankan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien, dan memuaskan *website*. Ada beberapa kuesioner penilaian *usability* yang digunakan antara lain [25] :

1. SUS (*System Usability Scale*). SUS dikembangkan (Brooke, 1996) sebagai sebuah pengukuran *usability* yang “*quick and dirty*”. Survei terdiri dari 10 pertanyaan; masing-masing memiliki 5 poin Likert sebagai tanggapan. Output SUS berupa skor yang tampak mudah dipahami, dengan range dari 0 hingga 100, dengan semakin besar skor berarti semakin baik *usability*-nya.
2. QUIS (*Questionnaire for User Interface Satisfaction*). QUIS adalah alat yang dikembangkan oleh tim peneliti multi- disiplin di Universitas *Maryland* (*Harper and Norman*, 1998). QUIS didesain untuk menilai kepuasan subyektif pengguna terhadap aspek khusus interaksi manusia.
3. SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*). SUMI adalah kuesioner ber-lisensi yang terdiri dari 50 pertanyaan. SUMI dapat digunakan untuk mengukur persepsi efisiensi, efeksi, kegunaan, *systems* dan *learnability* pengguna atas sistem. SUMI tersedia dalam 12 bahasa.
4. PSSUQ (*Post-Study Usability Questionnaires*). PSSUQ adalah kuesioner dengan 16 item pertanyaan PSSUQ mengukur kepuasan yang dirasakan pengguna terhadap produk atau sistem. PSSUQ memberikan skor kepuasan secara keseluruhan dengan rata-rata sub-skala, yaitu: kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas antarmuka.
5. USE (*Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction*), yang terdiri dari 30 item instrumen yang diusulkan oleh *Lund*. Kuisisioner ini dapat digunakan untuk mengukur *usability* karena mencakup tiga pengukuran menurut *ISO 9241* yaitu efisiensi, efektifitas, dan kepuasan. Kuesioner ini mempunyai tiga variabel yang digunakan untuk mengukur sebuah kepuasan pengguna sistem (*user*

*satisfaction*) yaitu variabel kebergunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), kemudahan mempelajari (*Ease of Learning*), serta kepuasan pengguna (*Satisfaction*) [26].

### 2.2.3 Website

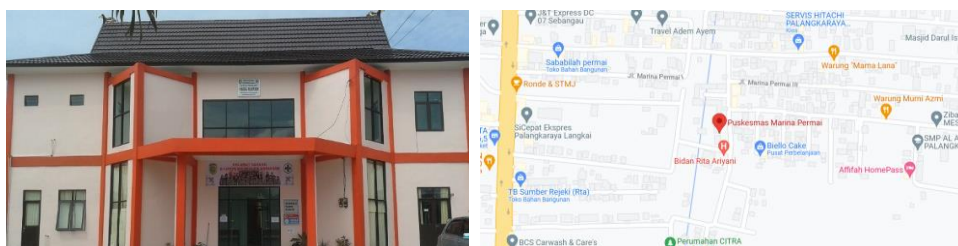
*Website* adalah salah satu jenis layanan yang tersedia bagi pengguna komputer yang terhubung ke internet. *Website* adalah cara untuk menampilkan informasi di internet, termasuk teks, gambar, suara, dan video yang interaktif. Kelebihan dari *website* adalah kemampuannya untuk menghubungkan satu dokumen dengan dokumen lain melalui *hypertext* dan dapat diakses melalui sebuah *browser* [27].

*Website* adalah kumpulan halaman-halaman situs atau tautan yang biasanya tergabung dalam suatu domain atau subdomain dan berada di Internet. Setiap halaman *website* merupakan dokumen yang ditulis dalam format *Hypertext Markup Language (HTML)* dan umumnya dapat diakses melalui protokol *HTTP*, yang mengirimkan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada pengguna melalui *web browser*. Halaman-halaman dalam *website* diidentifikasi oleh *Uniform Resource Locator (URL)* dan sering disebut sebagai *homepage* atau nama *domain* [28].

*Website* dapat bersifat statis atau dinamis dan membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dan dihubungkan oleh *hyperlink*. Salah satu aspek penting dalam pembuatan aplikasi berbasis *website* adalah desain antarmuka yang digunakan. Aplikasi harus memiliki tampilan yang mudah digunakan dan *user friendly*. Pembuatan sistem informasi harus memperhatikan faktor kemudahan penggunaan (*usability*) saat dibuat [29].

### 2.2.4 Puskesmas Marina Permai Palangka Raya

Puskesmas Marina Permai adalah sebuah unit pelayanan kesehatan tingkat pertama yang strategis terletak di daerah Marina Permai, Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Fungsi utama Puskesmas ini adalah menyediakan pelayanan kesehatan dasar yang berkualitas kepada masyarakat setempat. Batas wilayah Puskesmas Marina Permai terdefinisi yaitu di sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Pahandut Seberang, sementara di sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Sabaru. Puskesmas ini juga berbatasan dengan Kelurahan Palangka dan Menteng. Lokasinya yaitu berada di Jl. Marina Permai II No.65, Langkai, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, memudahkan akses bagi masyarakat sekitar untuk mendapatkan layanan kesehatan. Jika ingin melihat lokasi Puskesmas Marina Permai di peta, maka dapat mengunjungi tautan berikut ini: <https://bit.ly/lokasipuskesmas>



Gambar 2.1 Lokasi Puskesmas Marina Permai Palangka Raya

### 2.2.5 USE Questionnaire

Kuesioner *USE* merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyusun pernyataan-pernyataan yang akan dirancang dalam bentuk kuesioner. *USE Questionnaire* dikembangkan oleh *Arnold Lund* dan rekan-rekannya di *Ameritech, U.S WEST Advanced Technologies* [30]. Kuesioner ini diusulkan oleh *Lund* dan dapat digunakan untuk mengukur *usability* karena mencakup tiga pengukuran yang diperlukan menurut *ISO 9241*, yaitu efisiensi, efektifitas, dan kepuasan. Kuesioner ini memiliki empat variabel yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna, yaitu kebergunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan mempelajari, dan kepuasan [9].

Kuesioner berisi serangkaian pernyataan yang telah dikelompokkan dalam beberapa aspek *USE*, singkatan dari *usefulness* (kegunaan), *satisfaction* (kepuasan), dan *ease of use* (kemudahan penggunaan) didalamnya terdapat dua aspek yaitu *ease of learning* (kemudahan belajar) dan *ease of use* (kemudahan penggunaan). *USE Questionnaire* digunakan dalam *usability* sistem komputer didalamnya terdapat aspek-aspek untuk mengukur *usability* [31]. Aspek *ease of learning* (*learnability*) merupakan aspek kemudahan yang dipelajari dalam menggunakan produk pertama kali oleh pengguna pemula, *satisfaction* merupakan aspek tingkat kepuasan pengguna dan sikap positif penggunaan aplikasi, *usefulness* merupakan aspek sejauh mana produk membantu pengguna mencapai tujuannya, dan kesediaan pengguna menggunakannya produk tersebut [32]. Instrumen *USE* mencakup 30 pernyataan, nantinya akan diimplementasikan sebagai hasil dalam menilai sebuah *usability*. Berikut adalah 30 Instrumen pernyataan dari *USE Questionnaire* :

Tabel 2.2 Pernyataan *USE Questionnaire* [33]

No	Kriteria
<b>Usefulness</b>	
1	<i>It helps me be more effective</i>
2	<i>It helps me be more productive.</i>
3	<i>It is useful.</i>
4	<i>It gives me more control over the activities in my life.</i>
5	<i>It makes the things I want to accomplish easier to get done.</i>
6	<i>It saves me time when I use it.</i>
7	<i>It meets my needs.</i>
8	<i>It does everything I would expect it to do.</i>
<b>Ease of Use</b>	
9	<i>It is easy to use.</i>
10	<i>It is simple to use.</i>
11	<i>It is user friendly.</i>
12	<i>It requires the fewest steps possible to accomplish what I want to do with it.</i>
13	<i>It is flexible.</i>
14	<i>Using it is effortless.</i>
15	<i>I can use it without written instructions.</i>
16	<i>I don't notice any inconsistencies as I use it.</i>
17	<i>Both occasional and regular users would like it.</i>
18	<i>I can recover from mistakes quickly and easily.</i>
19	<i>I can use it successfully every time.</i>
<b>Ease of learning</b>	
20	<i>I learned to use it quickly.</i>
21	<i>I easily remember how to use it.</i>
22	<i>It is easy to learn to use it.</i>
23	<i>I quickly became skillfull with it.</i>
<b>Satisfaction</b>	
24	<i>I am satisfied with it.</i>
25	<i>I would recommend it to a friend.</i>
26	<i>It is fun to use.</i>

27	<i>It works the way I want it to work.</i>
28	<i>It is wonderful.</i>
29	<i>I feel I need to have it.</i>
30	<i>It is pleasant to use.</i>

### 2.2.6 Skala *Likert*

Skala *Likert* merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh *Likert* pada Tahun 1932. Skala *likert* memiliki empat atau lebih butir-butir pernyataan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Skala *likert* dapat juga dikatakan sebagai skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan untuk penelitian [34].

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa daftar pernyataan dibuat dalam bentuk angket dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian [23].

Skala *likert* merupakan skala yang mempunyai empat atau lebih pilihan jawaban dan dicampur dengan sebuah nilai yang menjelaskan sikap dan perilaku responden. Kuisisioner dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan pilihan jawaban dan skor yaitu sangat tidak setuju (STS) memiliki skor 1, Tidak setuju (TS) memiliki skor 2, Netral (N) memiliki skor 3, setuju (S) memiliki skor 4, dan sangat setuju (SS) memiliki skor 5 [26].

### 2.2.7 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [36]. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan teknik penentuan sampel random sampling (sampel random sederhana). *Probability sampling* berarti memberi kesempatan yang sama setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel dan simple random sampling merupakan pengambilan sampel dari sebuah populasi secara acak tanpa melihat tingkatan dalam populasi. Sedangkan untuk menghitung dan menentukan jumlah ukuran sampel yang akan digunakan yaitu menggunakan rumus *Slovin* [37] .

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

Keterangan :

$n$  = Ukuran Sampel

$N$ = Ukuran Populasi

$e$  = Nilai kritis (Batas Ketelitian) karena kesalahan pengambilan sampel, taraf kesalahan sebesar 0,1(10%) [11].

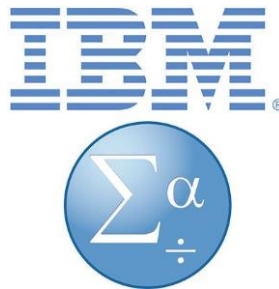
Pada rumus *Slovin* ada ketentuan sebagai berikut : Nilai  $e = 0,1$  (10%) untuk populasi dalam jumlah besar Nilai  $e = 0,20$  (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil [38].

### 2.2.8 Populasi

Populasi adalah suatu wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu dan telah diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [39]. Jika populasinya besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua yang ada dalam populasi, misalnya karena keterbatasan anggaran, tenaga dan waktu, maka peneliti bisa menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Pada penelitian ini, populasi yang akan digunakan

dalam penelitian ini adalah masyarakat yang terdapat pada kecamatan Pahandut. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kota Palangka Raya, jumlah penduduk Kota Palangka Raya pada kecamatan Pahandut pada tahun 2022 diperoleh sebanyak 100.029 jiwa.

### 2.2.9 SPSS



Gambar 2. 2 SPSS

SPSS adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma machine learning, analisis string, serta analisis big data yang dapat diintegrasikan untuk membangun platform data analisis. Penelitian kuantitatif menghasilkan output berupa angka statistik baik dalam data deskriptif atau pun inferensial. Analisis kuantitatif digunakan peneliti jika ingin membedah topik dengan melakukan pengukuran. Data kuantitatif juga bisa diolah melalui SPSS. Data tersebut selanjutnya diolah menggunakan aplikasi SPSS untuk menghasilkan luaran berupa nilai standar deviasi, varians, simpangan baku, uji t satu sample, uji t sample berpasangan dan lain-lain. Dilihat dari fungsinya, SPSS digunakan dalam pengolahan dan analisis data kuantitatif, karena saling berhubungan dan juga termasuk dalam ruang lingkup statistik [30].



### 2.2.10 Uji Validitas

Pengujian validitas adalah pengujian untuk menguji keasahan suatu alat pengukuran. Alat pengukuran yang dimaksud yaitu pernyataan kuisisioner. Kuisisioner dinyatakan valid apabila pernyataan-pernyataan terhadap kuisisioner itu mampu mengukur apa yang ingin diukur oleh kuisisioner tersebut. Salah satu metode pengujian yang umum digunakan pada pengujian validitas menggunakan SPSS adalah analisis korelasi *Bivariate Pearson*.

Analisis ini dilakukan dengan pengkorelasi skor masing-masing item dengan skor keseluruhan kuisisioner. Tingkat signifikansi yang digunakan biasanya adalah 0,05 [40]. Pada tingkat signifikansi ini, jika korelasi yang dihitung ( $r$  hitung) lebih besar dari nilai korelasi tabel ( $r$  tabel). Jika korelasi antara skor item dengan skor keseluruhan kuisisioner lebih besar daripada nilai korelasi tabel, maka alat ukur yang digunakan bisa dikatakan valid. Sebaliknya, jika nilai korelasi yang dihitung kurang dari sama dengan korelasi tabel, maka alat ukur yang digunakan tidak valid [41]. Nilai korelasi tabel dapat dilihat pada **Tabel 2.3**.

Tabel 2.3 Contoh Presentase Distribusi R (Uji  $r$ ) [25]

df	0.500	0.200	0.100	0.050	0.020	0.010	0.002
1	0.70711	0.95106	0.98769	0.99692	0.99951	0.99988	1.00000
2	0.50000	0.80000	0.90000	0.95000	0.98000	0.99000	0.99800
3	0.40397	0.68705	0.80538	0.87834	0.93433	0.95874	0.98593
4	0.34730	0.60840	0.72930	0.81140	0.88219	0.91720	0.96326
5	0.30907	0.55086	0.66944	0.75449	0.83287	0.87453	0.93496
...	...	...	...	...	..	...	...
25	0.13562	0.25459	0.32328	0.38086	0.44508	0.48693	0.56795
26	0.13296	0.24972	0.31722	0.37389	0.43718	0.47851	0.55871
27	0.13045	0.24511	0.31149	0.36728	0.42969	0.47051	0.54990
28	0.12808	0.24075	0.30606	0.36101	0.42257	0.46289	0.54149

df	0.500	0.200	0.100	0.050	0.020	0.010	0.002
29	0.12583	0.23661	0.30090	0.35505	0.41579	0.45563	0.53344
30	0.12370	0.23268	0.29599	0.34937	0.40933	0.44870	0.52574
...	...	...	...	...	...	...	...
95	0.06930	0.13126	0.16800	0.19958	0.23592	0.26038	0.31002
96	0.06894	0.13058	0.16713	0.19856	0.23472	0.25906	0.30847
97	0.06858	0.12990	0.16627	0.19755	0.23353	0.25776	0.30694
98	0.06823	0.12924	0.16543	<b>0.19655</b>	0.23236	0.25648	0.30544
99	0.06788	0.12859	0.16460	0.19557	0.23121	0.25522	0.30396
100	0.06754	0.12795	0.16378	0.19460	0.23008	0.25398	0.30250
...	...	...	...	...	...	...	...
196	0.04821	0.09146	0.11723	0.13949	0.16523	0.18267	0.21834
197	0.04809	0.09123	0.11694	0.13914	0.16482	0.18221	0.21780
198	0.04797	0.09100	0.11664	0.13879	0.16441	0.18176	0.21726
199	0.04785	0.09077	0.11635	0.13844	0.16400	0.18131	0.21672
200	0.04773	0.09055	0.11606	0.13810	0.16359	0.18086	0.21619

Pengujian dilakukan dengan metode analisis *Bivare Pearson*, yaitu dengan mengkorelasikan skor item terhadap skor total dengan menggunakan program SPSS. Rumusnya adalah :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum X)^2][n \sum y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (2.2)$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi product moment

X = nilai dari item

Y = nilai total dari item

n = jumlah sampel

Dengan tingkat keyakinan 95% atau  $\alpha = 0,05$  dan df (n-2) maka bila

$r > r$  tabel berarti butir pertanyaan valid

$r < r$  tabel berarti butir pertanyaan tidak valid [42].

### 2.2.11 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dan apakah alat ukur atau instrumen dapat diandalkan dan tetap konsisten saat dilakukan pengukuran secara berulang. Uji reliabilitas yang paling umum digunakan adalah koefisien *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60, maka variabel tersebut dapat dikatakan reliabel [43]. Nilai cronbach alpha dari analisis menggunakan *software* SPSS, selanjutnya nilai tersebut dibandingkan sesuai Tabel 2.4. Standar nilai *cronbach's alpha*.

Tabel 2.4 Standar nilai *cronbach's alpha* [3]

Interval Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,81 s.d 1,00	Sangat tinggi
0,61 s.d 0,80	Tinggi
0,41 s.d 0,60	Sedang
0,21 s.d 0,40	Rendah
0,00 s.d 0,20	Tidak reliabel

### 2.2.12 Pengukuran *Usability*

*Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puasny mereka terhadap penggunaanya [44]. Formula untuk menghitung nilai presentase pengujian *usability* pada *website* Puskesmas Marina Permai ditunjukkan pada persamaan 2.3 [45]. Nilai perhitungan presentase *usability* adalah menghitung nilai rata-rata dari semua aspek, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.

$$Usability (\%) = \frac{A+B+C+D}{4} \times 100\% \quad (2.3)$$

Dimana :

A : presentase nilai aspek *usefulness*

B : presentase nilai aspek *ease of use*

C : presentase nilai *ease of learning*

D : presentase nilai aspek *satisfaction*

Selanjutnya dihitung nilai index% untuk menilai kategori *usability* menggunakan rumus pada persamaan , yaitu sebagai berikut [45]:

$$\text{Rumus Index\%} = \frac{\text{Total score}}{Y} \times 100 \quad (2.4)$$

Keterangan :

Y = Nilai aspek yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Adapun kategori kelayakan atau *usability* dari perangkat lunak adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Kategori Kelayakan [44]

Presentase	Keterangan
<21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

### 2.2.13 *User satisfaction*

Keberhasilan implementasi suatu sistem informasi dapat dinilai berdasarkan tingkat kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna mencerminkan sejauh mana pengguna mempercayai bahwa sistem informasi yang disediakan dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka. Selain itu, kepuasan pengguna juga menggambarkan pandangan nyata pengguna terhadap sistem informasi tersebut. Kepuasan pengguna (*user satisfaction*) diartikan sebagai respons dan umpan balik yang diberikan oleh pengguna setelah menggunakan

sistem informasi. Sikap pengguna terhadap sistem informasi merupakan evaluasi subjektif tentang seberapa suka pengguna terhadap sistem yang digunakan [46].

Menurut *International Organization for Standardization (ISO)* 11620-1998, kepuasan pengguna menduduki posisi teratas dari 29 indikator yang digunakan untuk mengukur kinerja sistem informasi. Kepuasan dapat diartikan sebagai kondisi di mana seseorang atau sekelompok orang berhasil memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan [46]. Variabel kepuasan pengguna diukur menggunakan indikator yang terdiri dari tiga item yaitu efisiensi, efektivitas, dan kepuasan, ditambah dengan indikator lain yaitu rasa bangga dalam menggunakan sistem. Persepsi responden terhadap indikator-indikator tersebut diukur menggunakan *Skala Likert* 1-5 [47].