

# Analisa *Usability Test* pada *Website Siori* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*

<sup>1</sup>Setiyadi, <sup>2</sup>Agus Yulianto  
<sup>1,2</sup>Universitas Nusa Mandiri Jakarta  
Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup>mamangsetek45@gmail.com, <sup>2</sup>agus.aag@nusamandiri.ac.id

\*Penulis Korespondensi

Diajukan : 21/08/2023

Diterima : 11/10/2023

Dipublikasi : 15/10/2023

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengalisis tingkat *usability* pada *website* SIORI (Sistem Informasi Organisasi dan Rumah) yang diukur menggunakan metode *heuristic evaluation* dengan menggunakan 10 Variabel *heuristic evaluation* yang memenuhi kriteria *usability*. Populasi penelitian ini adalah Organisasi Keagamaan Buddha (OKB) dan Rumah Ibadah Agama Buddha (RIAB) di Provinsi DKI Jakarta. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 47 OKB dan 50 RIAB, menggunakan *probability sampling*, *simple random sampling* dan *proportionate stratified random sampling* sebagai teknik pengambilan data. Data penelitian dihimpun menggunakan kuisisioner dan dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Teknik analisis menggunakan regresi linear berganda dan penilaian menggunakan skala likert. Hasil pengujian normalitas dan linearitas pada model *Heuristic Evaluation* menyatakan normal dan linear. Hasil uji regresi linear berganda pada model *Heuristic Evaluation* ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari (1) *Visibility of System Status*, (2) *Match Between System and the Real World*, (3) *User Control and Freedom*, (4) *Consistency and Standards*, (5) *Error Prevention*, (6) *Recognition Rather Than Recall*, (7) *Flexibility and Efficiency of Use*, (8) *Aesthetic and Minimalist Design*, *Help Users Recognize*, (9) *Diagnose and Recovers From Errors*, (10) *Help and Documentation* secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*. Dari analisis ini diharapkan bisa menjadi rekomendasi atau tolak ukur bagi pihak pengembang dan pengelola *website* untuk meningkatkan kualitas *website* SIORI.

**Kata kunci:** *evaluation, heuristic, usability, SIORI, website*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital penyedia informasi di era saat ini sangat mempengaruhi seluruh aktivitas yang ada di kehidupan. Dari waktu ke waktu, perkembangan fasilitas internet semakin tinggi serta semakin komp eks dengan penyesuaian kebutuhan pengguna. Terdapat banyak aplikasi diinternet yang berfungsi sebagai media yang menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh berbagai macam pengguna, salah satunya dengan media *online* seperti *website*. Dalam membangun suatu *website*, kualitas *user interface* sangat dibutuhkan dalam membangun *user experience* yang baik bagi para pengguna.



Dalam rangka pola pelayanan ke arah yang lebih baik untuk mengikuti tuntutan kehidupan sosial berbasis teknologi, Direktorat Jenderal Pembinaan Masyarakat Buddha menerbitkan sebuah *website* yaitu SIORI. *Website* SIORI berfungsi untuk memberikan dan menyediakan kebutuhan informasi-informasi yang dibutuhkan masyarakat Buddhis. Sebagai bukti keberadaan organisasi keagamaan Buddha yang berada di bawah pembinaan teknis Kementerian Agama Republik Indonesia, maka organisasi tersebut harus terdaftar pada Direktorat Jenderal Pembinaan Masyarakat Buddha. Pedoman penataan dan pendaftaran Rumah Ibadah Agama Buddha (RIAB) dan Organisasi Keagamaan Buddha (OKB) diatur melalui Surat Keputusan Dirjen Bimas Buddha No. 322 dan 323 tahun 2017. *Website* SIORI selain memberikan informasi, layanan ini juga memberikan kemudahan untuk melakukan pendaftaran baik itu Organisasi maupun Rumah Ibadah Agama Buddha pada Ditjen Bimas Buddha Kementerian Agama RI. Berdasarkan hasil observasi penggunaan *website* SIORI, pengguna yang telah menggunakan *website* ini masih kurang puas dengan tampilan yang telah diterapkan. Dan berdasarkan *study literature* yang telah dilakukan, belum pernah dilakukan evaluasi *usability* pada *user interface* *website* SIORI Bimas Buddha Provinsi DKI.

Dalam melakukan evaluasi *usability website*, peneliti menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk software komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik. Pendekatan yang diciptakan Nielsen di tahun 1990, adalah cara mengevaluasi yang cukup terpercaya dalam dunia New Media saat ini. Evaluasi Heuristik adalah panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil (Krisnayani et al., 2016).

Tujuan dari Menampilkan heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluator melakukan Menampilkan 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. Menampilkan Heuristik sangat baik digunakan sebagai teknik Menampilkan desain, karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul.

Dari permasalahan yang telah ditemukan, perlu dilakukannya suatu penelitian untuk mengevaluasi tingkat *usability* pada *website* SIORI pada Bimas Buddha Provinsi DKI Jakarta agar didapatkan luaran yang berupa rekomendasi desain atau *prototyping website* yang lebih efektif dan efisien untuk dijadikan referensi saat pihak Bimas Buddha Provinsi DKI Jakarta melakukan perbaikan pada *website* tersebut. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul “**Analisa Usability Test Pada Website SIORI Menggunakan Metode Heuristic Evaluation.**”

## II. LANDASAN TEORI

### *Usability*

*Usability* adalah sebuah teknik analisis kualitatif yang memiliki tujuan untuk mendefinisikan apakah suatu aplikasi tersebut dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. Menurut Zimmermann *usability* berfokus pada atribut dari sistem dan usaha untuk menghindari error atau masalah *usability*. Sedangkan fokus dari UX ada pada user dan respon baik user terhadap sistem hal tersebut dapat dilihat dari emosi, perilaku dan nilai yang dihasilkan dari interaksi dengan sistem tersebut (Aulia & Chandra, 2016). Aspek *usability* adalah poin yang dituju untuk mencapai sebuah kemudahan dalam penggunaan aplikasi yang menyertakan pengguna baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

## Heuristic Evaluation

*Heuristic Evaluation* adalah metode inspeksi untuk aspek usability pada perangkat lunak yang membantu untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah dalam desain user interface (UI) (Rizky Aprilian et al., 2014). *Heuristic Evaluation* merupakan metode usability engineering untuk mencari dan menentukan masalah kegunaan dalam desain antarmuka pengguna, yang kemudian masalah tersebut dapat diatasi sebagai bagian dari teknik desain berulang. *Heuristic Evaluation* melibatkan sekelompok kecil penguji yang menganalisa antarmuka dan menilai kepatuhannya dengan aspek-aspek atau prinsip kegunaan yang disetujui.

*Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi dalam mengkaji kegunaan suatu software komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan evaluasi dan masukan yang kemudian dikategorikan dalam 10 prinsip-prinsip heuristic. Tabel 1 menjelaskan prinsip apa saja yang diterapkan pada metode *Heuristic Evaluation*.

Tabel 1 Prinsip-prinsip Heuristic Evaluation

No	Heuristic	Definisi
1	<i>Visibility of system status</i>	Sistem dapat memberi tahu pengguna terhadap situasi yang sedang terjadi dari feed back yang diberikan.
2	<i>Match between system and the real world</i>	Sistem perlu menggunakan konsep dan bahasa yang dengan mudah dimengerti oleh user.
3	<i>User control and freedom</i>	Pencegahan kesalahan yang mungkin dilakukan oleh user, dan sistem perlu membuat menu untuk undo atau redo.
4	<i>Consistency and standard</i>	konsistensi antarmuka pada sistem sesuai standar.
5	<i>Error prevention</i>	Penanggulangan kesalah yang dapat terjadi.
6	<i>Recognition rather than recall yaitu</i>	Komponen pada sistem yang dibuat mudah supaya user tidak perlu mengingat-ingat proses berikutnya.
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Sistem yang bersifat efisien serta fleksibel membuat user cepat dalam melakukan tugas.
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Desain yang aesthetic tidak mengganggu pengguna dalam menggunakan suatu sistem.
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors yaitu</i>	Pesan error dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada user.
10	<i>Help and documentation</i>	Menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi untuk membantu user dalam menggunakan sistem.

## Website

*Web/Website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*. *Website* juga bersifat statis maupun dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah dan informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah. Situs *website* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya.

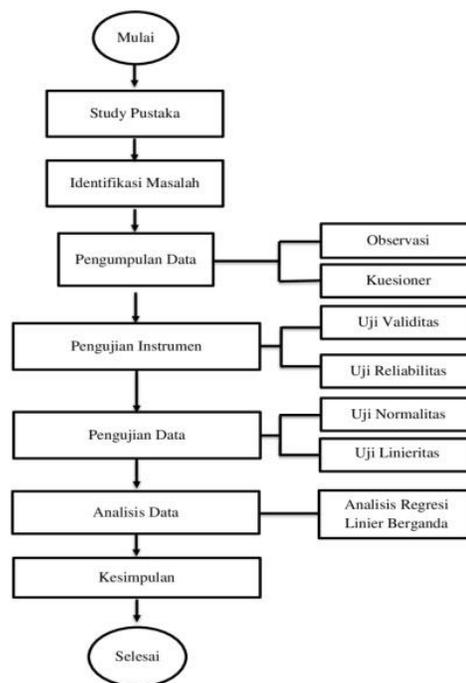
**SIORI**

SIORI Buddha Kepanjangan dari Sistem Informasi Organisasi dan Rumah Ibadah Buddha adalah sistem layanan kelembagaan Buddha berbsais aplikasi. SIORI Buddha merupakan pusat pelayanan kelembagaan yang dimiliki oleh Ditjen Bimas Buddha dalam mengelola tanda daftar dan rekomendasi mulai dari pengajuan, pemrosesan sampai dengan mengeluarkan tanda daftar serta rekomendasi.

**III. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Pada penetilian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif.

**Tahapan penelitian**



**Gambar 1 Tahapan Penelitian**

Tahapan pada alur penelitian dalam pengujian *usability website* SIORI menggunakan metode *Heuristic Evaluation* terdapat 7 tahapan dalam melakukan proses penelitian yaitu pertama melakukan studi pustaka mempelajari teori dari jurnal, ebook, yang berkaitan dengan penelitian yang dibahas. Tahap kedua yaitu melakukan identifikasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Tahap ketiga melakukan pengumpulan data pada *website* SIORI, pengujian *usability* ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan observasi. Tahap keempat melakukan pengujian instrumen pada *website* SIORI, pertama melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Tahapan kelima melakukan pengujian data, pada tahap pertama melakukan uji normalitas dan tahap kedua melakukan uji linieritas. Tahapan keenam melakukan analisis data dengan melakukan analisis regresi linier berganda. Tahap ketujuh pengambilan kesimpulan setelah semua tahapan selesai dilakukan. Saran yang diberikan ditujukan untuk memperbaiki dari kekurangan yang terdapat

selama proses penelitian dan memberikan rekomendasi dalam perbaikan *website* baik dari segi fitur, tampilan, bahasa dan lainnya.

## Pengujian Instrumen dan Data

### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu data yang telah didapatkan benar-benar data yang valid atau tepat. Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian terhadap validitas kuesioner adalah korelasi produk momen (*moment product correlation, pearson correlation*) antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total, sehingga sering disebut sebagai *inter item-total correlation* (Maria, 2022). Uji validitas yang dilakukan penulis menggunakan SPSS dengan versi 26. Uji Validitas digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya setiap pernyataan yang digunakan dalam suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid ketika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel sedangkan ketika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka dapat diambil kesimpulan bahwa kuesioner dinyatakan tidak valid. Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel untuk *degree of freedom* (df) atau derajat kebebasan dimana rumus umum untuk menentukannya adalah total pengamatan (N) dikurangi banyaknya parameter yang ditaksir atau  $df = n-2$  pada taraf signifikansi = 5%.

### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Maria, 2022). Koefisien reliabilitas dilambangkan  $r_x$  dengan  $x$  adalah adalah index kasus yang dicari. Pengujian reliabilitas terhadap seluruh item/pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini menggunakan menggunakan formula *Alpha Cronbach's* (koefisien alfa cronbach), dimana secara umum yang dianggap reliable (andal) apabila nilai alfa cronbach  $>$  0,6.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk menjawab pertanyaan apakah syarat sampel yang representatif terpenuhi atau tidak, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi atau dapat mewakili populasi. Uji normalitas ini biasa dilakukan sebelum analisa regresi dan korelasi yang bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dalam penelitian ini dalam menguji normalitas data peneliti menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov dengan nilai signifikansi 0,05 (Maria, 2022).

### 4. Uji Linearitas

Uji linearitas di gunakan untuk memilih model regresi yang akan digunakan. Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak bisa digunakan. Untuk menguji linearitas suatu model dapat digunakan uji linearitas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji. Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari deviation from linearity yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari deviation from Linearity  $>$  alpha (0,05) maka nilai tersebut linear (Maria, 2022).



## Analisis Data

Metode analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara statistik. Statistik didefinisikan sebagai teknik-teknik pengolahan data kuantitatif atau data yang berupa angka. Dalam penelitian ini, data berupa angka yang akan dianalisis untuk selanjutnya ditafsirkan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis yang ada pada penelitian ini perlu dilakukan analisis statistik terhadap data yang telah diperoleh. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi. Dalam uji regresi khususnya uji t dan uji F sangat dipengaruhi oleh nilai residual yang mengikuti distribusi normal, sehingga jika asumsi ini menyimpang dari distribusi normal maka menyebabkan uji statistik menjadi tidak valid. Oleh karena itu, jika terdapat data yang menyimpang dari penyebarannya, maka data tersebut tidak disertakan dalam analisis.

Hipotesis pertama dan kedua pada penelitian akan diuji menggunakan uji parsial (uji t) untuk mengetahui apakah variabel bebas secara individu berpengaruh terhadap variabel terikat. Uji model akan diuji menggunakan uji simultan (uji F) untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan. Sebelum melakukan uji t dan uji F maka dilakukan pengujian uji regresi linier berganda sebagai berikut:

### 1. Regresi linier berganda

Regresi linier berganda merupakan analisis yang bertujuan untuk memprediksi seberapa besar pengaruh antar satu atau dua variabel bebas (independen) terhadap satu variabel terikat.

### 2. Uji simultan (Uji F)

Uji F atau uji simultan ini pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Apabila nilai probabilitas signifikannya < 5% atau 0,05 maka variabel independen atau variabel bebas akan berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

### 3. Uji parsial (Uji T)

Uji T atau uji parsial dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh suatu variabel independen secara parsial terhadap variasi variabel dependen. Pengujian dengan menggunakan rumus uji t dengan tingkat signifikansi 5%, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r \sqrt{\frac{n - k - 1}{1 - r^2}}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

r = Nilai korelasi parsial

## Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah Organisasi Keagamaan Buddha dan Rumah Ibadah Agama Buddha di DKI Jakarta, dengan jumlah 55 Organisasi Keagamaan Buddha dan 65 Rumah Ibadah Agama Buddha di DKI Jakarta, jumlah total responden adalah 128 responden.

### 2. Sampel

Dari seratus 128 responden tersebut, berhasil ditarik sampling dengan cara acak sederhana/simple random sampling (cara tersebut digunakan karena anggota populasi dianggap homogeny atau setiap unsur populasi memberikan peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel), jadi sampel yang ditarik yaitu sebanyak 97 responden.

## Hipotesis

Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini selanjutnya dibuktikan melalui statistik Uji t (Student t-test) dengan  $\alpha = 0,05$  (di sini digunakan uji 2 pihak sehingga  $\alpha/2$  atau 0,025) dengan derajat kebebasan (degree of freedom):  $n - k - 1 = 97 - 1 - 1 = 95$ ).

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur untuk sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

- Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , kesimpulannya item kuesioner tersebut valid.
- Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.

Uji validitas akan menguji masing-masing variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil validitas analisa *usability test* penggunaan *website* SIORI menggunakan metode *heuristic evaluation*.

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas Instrumen**

Variabel	Kode Indikator	Corrected item-total correlation (r Hitung)	r Tabel	Keterangan	Status	
X	<i>Visibility of System Status</i>	X.1	0.255	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.2	0.236	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.3	0.224	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	<i>Match Between System and the Real World</i>	X.4	0.321	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.5	0.325	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.6	0.257	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	<i>User Control and Freedom</i>	X.7	0.345	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.8	0.203	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.9	0.317	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	<i>Consistency and Standards</i>	X.10	0.360	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.11	0.296	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.12	0.408	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	<i>Error Prevention</i>	X.13	0.373	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.14	0.370	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.15	0.250	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	<i>Recognition Rather Than Recall</i>	X.16	0.375	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.17	0.214	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.18	0.408	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	X.19	0.340	0.1996	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
		X.20	0.148	0.1996	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid

	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	X.21	0.321	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		X.22	0.232	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		X.23	0.111	0.1996	r hitung < r tabel	Tidak Valid
	<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors</i>	X.24	0.294	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		X.25	0.361	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		X.26	0.430	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
	<i>Help and Documentation</i>	X.27	0.332	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		X.28	0.383	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		X.29	0.493	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
Y	<i>Usability</i>	Y.1	0.738	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		Y.2	0.573	0.1996	r hitung > r tabel	Valid
		Y.3	0.677	0.1996	r hitung > r tabel	Valid

Berdasarkan tabel 2 maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dapat dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 32 pernyataan, 30 pernyataan dinyatakan valid hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan 2 pernyataan dinyatakan tidak valid dikarenakan nilai r hitung kurang dari dari r tabel.

### Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat keandalan dari alat ukur (indikator variabel) pada sebuah instrumen data (kuesioner). Apabila alat ukur yang digunakan secara konsisten mampu menghasilkan jawaban yang sama saat digunakan dalam penelitian yang berulang, maka alat ukur tersebut dapat dianggap reliabel atau dapat dipercaya [8]. Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alfa* dengan nilai > 0,60 dinyatakan sebagai nilai reliabilitas yang tinggi. Apabila nilai *cronbanch Alpha* yang dihasilkan > 0,60 maka alat ukur yang digunakan dianggap reliabel atau dapat dipercaya akan tetapi jika salah satu item pertanyaan menunjukkan tidak valid maka pernyataan item tersebut harus diganti kemudian dilakukan pengujian ulang. Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

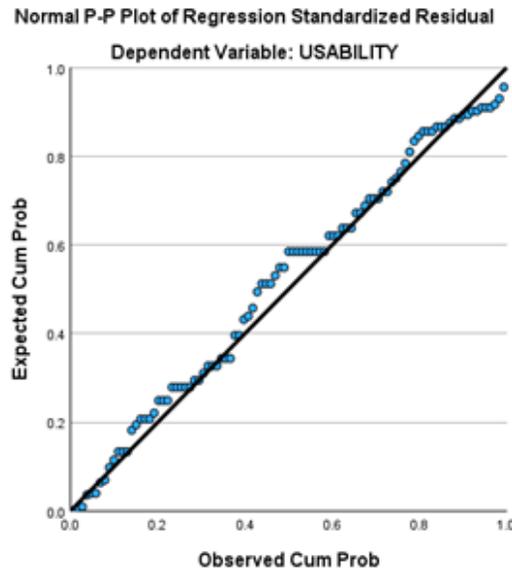
Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Hasil	Standar	
<i>Visibility Of System Status</i>	0,663	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Match Between System and The Real World</i>	0,653	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>User Control and Freedom</i>	0,664	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Consistency And Standards</i>	0,645	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Error Prevention</i>	0,649	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	0,645	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Flexibility And Efficient of Use</i>	0,668	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	0,653	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers from Errors</i>	0,643	0,60	Reliabilitas tinggi
<i>Help and Documentation</i>	0,637	0,60	Reliabilitas tinggi

<i>Usability</i>	0,392	0,60	Reliabilitas rendah
------------------	-------	------	---------------------

(Sumber: Diolah Sendiri)

**Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linear, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai error yang berdistribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik.



Gambar 1 Grafik Normal Probability Plot (NPP)

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N	97		
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000	
	Std. Deviation	1,05875722	
Most Extreme Differences	Absolute	0,091	
	Positive	0,061	
	Negative	-0,091	
Test Statistic	0,091		
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>	0,047		
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	0,043	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,037
		Upper Bound	0,048

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada tabel 4 dengan menggunakan uji Normal Probability Plot (NPP) didapatkan hasil titik-titik plotting yang berada disekitar garis diagonalnya, maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variable X berdistribusi normal. Dan sebagai penguat pengujian, penulis juga melakukan pengujian normalitas kolmogorov-smirnov yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,047 dimana kurang besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X tidak terdistribusi normal.

**Uji Linearitas**

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data yaitu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan test for linearity pada taraf signifikansi 00,5. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika signifikansi (dilihat dari kolom deviation for linearity) lebih dari 0,05. Hasil uji linearitas berdasarkan perhitungan SPSS versi 26 diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Linearitas Y\*X**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
USABILITY * HEURISTIC	Between Groups	(Combined)	27,298	20	1,365	1,204	0,275
		Linearity	5,830	1	5,830	5,144	0,026
		Deviation from Linearity	21,468	19	1,130	0,997	0,474
	Within Groups		86,145	76	1,133		
	Total		113,443	96			

(Sumber: Diolah Sendiri)

Hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X yang menyatakan bahwa Y\*X pada kolom deviation for linearty sebesar 0,474 signifikansinya kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) terdapat hubungan linear.

**Analisa Regresi Linear Berganda**

Regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel (1) Visibility of system, (2) Match between system and the real world, (3) User control and freedom, (4) Consistency and standards, (5) Error prevention, (6) Recognition rather than recall, (7) Flexibility and efficiency of use, (8)Aesthetic and minimalist design, (9) Help users recognize, diagnose, and recover from errors, (10) Help and documentation terhadap variabel Usability yang berarti terdapat sepuluh variabel X dan satu variabel Y. Sehingga penulis menggunakan regresi linear berganda karena dengan menggunakan regresi linear berganda maka penulis dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

**Uji Simultan (Uji F)**



Uji simultan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen.

- Ho: Variabel bebas tidak berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.
- Ha: Variabel bebas berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.

**Tabel 6 Hasil Uji Simultan (Uji F)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	22,443	1	22,443	23,430	<.001 <sup>b</sup>
	Residual	91,000	95	0,958		
	Total	113,443	96			
a. Dependent Variable: <i>Usability</i>						
b. Predictors: (Constant), <i>Heuristic Evaluation</i>						

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 6 hasil uji F simultan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dimana nilai sig.  $0,01 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10 secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability* (Y).

**Uji Parsial (Uji T)**

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Ho: Variabel bebas (X) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel teikat (Y).
- Ha: Variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel teikat (Y).

Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi  $< 0,05$ , Ho ditolak dan Ha diterima, Jika signifikansi  $> 0,05$ , Ho diterima dan Ha ditolak. Hasil uji hipotesis parsial berdasarkan perhitungan SPSS versi 26 diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 7 Hasil Uji Parsial (Uji T)**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,239	1,538		2,106	0,038
	TOTALX	0,039	0,008	0,445	4,840	0,000
a. Dependent Variable: TOTALY						

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 7 hasil uji T diperoleh nilai thitung sebesar 2,106 > ttabel 1985, dan nilai signifikasi (Sig) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha

diterima, yang artinya metode heuristic evaluation berpengaruh positif dan signifikansi secara parsial terhadap *usability test*.

## V. KESIMPULAN dan SARAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap *website* SIORI didapat hasil analisis data dengan metode *Heuristic Evaluation* sebagaimana telah diuraikan di bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian analisa *usability test* penggunaan *website* SIORI menggunakan metode *heuristic evaluation* termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji F diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,026 dimana nilai sig.  $0,026 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari *Visibility of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors, Help and Documentation* berpengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel *usability*.
2. Dilihat dari hasil perhitungan uji parsial (uji T) diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $2,106 > t_{tabel}$  1985, dan nilai signifikansi (Sig) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya metode *heuristic evaluation* berpengaruh positif dan signifikansi secara parsial terhadap *usability test*.

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi Direktorat Bimbingan Masyarakat Buddha sebagai berikut:

1. Pihak Direktorat Bimbingan Masyarakat Buddha diharapkan untuk melakukan upaya perbaikan terutama pada *Usability* dan tata letak menu pada setiap icon menu yang lebih mudah diingat demi kebergunaan kualitas aplikasi dan peringatan atau pesan eror ketika aplikasi mengalami masalah.
2. Dapat merekomendasikan kepada pihak Direktorat Bimbingan Masyarakat Buddha untuk melakukan upgrade pada *website* SIORI.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kualitas yang lainnya sebagai bahan perbandingan serta perbaikan untuk mengembangkan dan memperbaharui *website* SIORI.

## VI. REFERENSI

- Ahyar, H., & Juliana Sukmana, D. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif SERI BUKU HASIL PENELITIAN View project Seri Buku Ajar View project*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Aulia, B. M., & Chandra Saputra SKom, M. (2016). ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE UNIVERSITAS BRAWIJAYA DENGAN HEURISTIC EVALUATION. In *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* (Vol. 3, Issue 3).
- Fitri Maria. (2022). *Analisis Usability Aplikasi Edumu Di Smk Muhammadiyah 1 Palembang Dengan Metode Heuristic Evaluation*.
- Gusti, I., Agung, A., Indrayani, D., Putu, I., Bayupati, A., Made, I., & Putra, S. (n.d.). *Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method (I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani)*.

- 
- Hasnanursanti, A. R., Hanggara, B. T., & Perdanakusuma, A. R. (n.d.). *Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*.
- Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION STUDI KASUS: (WEBSITE DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA XYZ). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553>
- Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, & I Gede Mahendra Darmawiguna. (2016). Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Volume 5 Nomor 2.
- Rizky Aprilian, F., Feby Artwodini Muqtadiroh, S., & Hanim Maria Astuti, M. (n.d.). *THE USABILITY EVALUATION OF WIKI-BUDAYA WEBSITE BASED ON THE COMBINATION OF USER TESTING METHOD AND HEURISTIC EVALUATION TECHNIQUE*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-23). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian* (Cetakan ke-30,). Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Tenia Wahyuningrum. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
- Yulingga Nanda Hanief, & Wasis Himawanto. (2017). *STATISTIK PENDIDIKAN* (Ed.1, Cet. 1). Deepublish.