

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 ANALISIS**

Analisis merupakan suatu kegiatan yang muat aktivitas memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan serta dikelompokkan menurut kriteria tertentu kemudian dicari estimasi makna serta kaitannya.

Menurut Yadi [4]“Analisis jika dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan lain sebagainya) untuk mengetahui sebenarnya (sebab-musabahnya, duduk perkaranya dan sebagainya).”

Akbar [5] menyatakan bahwa :

“Analisis adalah sikap atau perhatian terhadap sesuatu (benda, fakta, fenomena) sampai mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, serta mengenal kaitan antarbagian tersebut dalam keseluruhan. Analisis dapat juga diartikan sebagai kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu materi atau mencari informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kemampuan mengamati dan menguraikan komponen dari suatu materi yang kemudian akan dikaji lebih lanjut.

#### **2.2 EVALUASI**

Evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Muryadi [6] menyatakan bahwa “Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”.

Menurut Yumarlin [7] mendefinisikan bahwa :

“Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan, pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan”.

Dari definisi definisi diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu aktivitas untuk mengumpulkan data atau informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang digunakan untuk memastikan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

Menurut Evaluasi memiliki tiga tujuan utama, antara lain sebagai berikut.

1. Melihat seberapa jauh sistem informasi berfungsi, mencakup kesesuaian penggunaan sistem terhadap harapan user pada tugas tersebut. Evaluasi pada tahap ini meliputi pengukuran unjuk kerja dari user pada sistem, dan untuk melihat keefektifan sistem dalam mendukung tugas.
2. Melihat efek interface bagi pengguna, mencakup aspek dari kemudahan sistem dipelajari, daya guna dan perilaku user.
3. Mengidentifikasi masalah khusus yang terjadi pada sistem dalam penggunaan suatu konteks memberikan hasil yang tidak diinginkan terjadi kekacauan di antar user.

## 2.3 USABILITY

Tingkat Kebergunaan (*Usability*) merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs (*Website*), untuk menguji sejauh mana kebergunaan situs (*Website*) tersebut bagi pengguna (*user*) dengan memperhatikan kemudahan, keefektifan, efisiensi dan kepuasannya.

Menurut Sadnyana et al [8], “Tingkat Kebergunaan (*Usability*) merupakan proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat”.

Menurut Hani [9] Dalam Buku Interaksi Manusia Dan Komputer

“ Tingkat Kebergunaan (*Usability*) merupakan kemampuan suatu sistem untuk memenuhi harapan pengguna dengan memenuhi 5 kriteria penilaian yaitu efisiensi (*efficiency*), kemampuan belajar (*learnability*), mudah diingat (*memoarability*), kesalahan (*error*), dan kepuasan (*Satisfaction*)”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kebergunaan (*usability*) mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

### 2.3.1 Parameter Usability

Untuk mengukur tingkat kebergunaan (*Usability*) bergantung pada kemampuan pengguna menyelesaikan serangkaian tes. Beberapa parameter untuk mengukur tingkat kebergunaan (*Usability*) meliputi [10]:

1. *Success Rate*, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua “tugas” yang ada pada suatu *Website*.

2. *The Time a Task Requires*, mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu “tugas” pada *Website* tersebut.
3. *Error Rate*, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menyelesaikan “tugas” pada *Website* tersebut.
4. *User’s Subjective Satisfaction*, tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan keseluruhan “tugas” ketika berinteraksi dalam *Website* tersebut.

### **2.3.2 Aspek Usability**

N.jayanti [11] mengemukakan lima aspek usability atau lima atribut usability yaitu :

1. Kemudahan (*learnability*) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.
2. Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna menawarkan pengalaman yang lebih efisien, memuaskan, mencangkup

ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.

5. Kepuasan (satisfaction) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan system.

## **2.4 TEKNIK PENGUKURAN USABILITY**

### **2.4.1 Usability Testing**

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu aplikasi, usability testing merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon dari pemakai.

Elaina Norline [12] di dalam bukunya menyatakan bahwa :

“Usability Testing situs web didefinisikan sebagai metode penelitian dan pengembangan yang melibatkan pengguna akhir yang memberikan umpan balik pada desain situs Web. Empiris data seperti perilaku dan harapan pengguna akhir kemudian dicatat, dianalisis, dan akhirnya digunakan untuk membuat perubahan atau peningkatan pada Web lokasi. Integrasi proses desain berulang ini dengan proses pengembangan situs Web akan memastikan bahwa situs tersebut mudah digunakan, berguna, dan meningkatkan kepuasan pengguna”.

Alfiqie et al [13] mendefinisikan, :

“Pengujian Usability adalah salah satu cara yang digunakan untuk dapat mengetahui seluruh fungsi yang dapat bekerja di dalam sebuah antar muka suatu sistem, yaitu dengan memerhatikan secara langsung pada saat seorang pengguna sistem sedang menggunakannya”.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Usability testing adalah sebagai pengukuran yang menilai seberapa mudah sistem digunakan oleh pengguna.

### 2.4.2 Perancangan *Usability Testing*

Untuk melakukan Tes tingkat kebergunaan (*usability testing*) dilakukan tahapan berikut ini [14]:

1. Melakukan penentuan skenario pengujian : Tahapan untuk menyusun tugas yang dilakukan pada *usability testing* oleh pengguna/responden.
2. Pemilihan responden : Tahapan Pemilihan responden yang sesuai situasi penerapan aplikasi yang dibuat.
3. Pengujian aplikasi oleh responden : Tahapan bagi responden untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah dibuat dalam melakukan *usability testing*.
4. Pengisian oleh responden : Tahapan responden mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Pengisian berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

## 2.5 SUMI

Adi Pratomo dan Ronny Mantala [15] mendefinisikan :

“Metode SUMI (Software Usability Measurement Inventory) merupakan instrumen survey yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak. Metode ini didasarkan pada questioner yang dikembangkan untuk melihat pengalaman dan pandangan pengguna terhadap kegunaan produk perangkat lunak”.

Menurut Aprilia et al [16] “SUMI (Software Usability Measurement Inventory). SUMI adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi efisiensi, efeksi, kegunaan, system dan learnability pengguna atas system”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan sumi merupakan kuesioner untuk mengukur kualitas penggunaan perangkat lunak berdasarkan perasaan pengguna saat menggunakan perangkat lunak tersebut.

SUMI adalah kuesioner yang berisi 50 pernyataan yang berstandar internasional. Pengguna yang dilibatkan dalam pengukuran perangkat lunak dengan SUMI minimal berjumlah 10 pengguna. Setiap pernyataan dari kuesioner SUMI mempunyai tiga jenis tanggapan, yaitu setuju, tidak tahu, dan tidak setuju. Pernyataan pernyataan tersebut menggambarkan dimensi pertimbangan pengguna saat menggunakan perangkat lunak.

SUMI memberikan gambaran umum *usability* perangkat lunak yang diujikan yang tercermin kedalam lima subskala berikut [17] :

1. Efisiensi (*Efficiency*), Sejauh mana pengguna merasa bahwa perangkat lunak yang digunakan dapat membantu mereka dalam pekerjaannya.
2. Memengaruhi (*Affect*), Reaksi umum perasaan (emosional) pengguna terhadap perangkat lunak yang digunakannya.
3. Kegunaan (*Helpfulness*), Sejauh mana kejelasan bagi pengguna dalam mengoperasikan/ menggunakan perangkat lunak tersebut yang dikaitkan dengan kecukupan dokumentasi pendukung.
4. Kontrol (*Control*), Sejauh mana pengguna merasakan bahwa ia mampu mengendalikan perangkat lunak tersebut.
5. Kemampuan Dipahami (*Learnability*), Kemudahan yang pengguna rasakan dalam mempelajarinya sehingga ia merasa mampu untuk menguasai sistem

## **2.6 WEBSITE**

Situs (*Website*) adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah server web

internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi web pada umumnya ditulis dalam format HTML.

Menurut Dewa [18] dalam bukunya menyatakan “Situs (*Website*) adalah kumpulan dokumen berupa halaman web yang berisi teks dalam format Hyper Markup Language (HTML)”.

Menurut Panagaribuan [19] “world wide web atau lebih sering dikenal sebagai web adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink (tautan) yang memudahkan pengguna (surfer)”.

Dari definisi definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Website* merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang memuat berbagai informasi dihubungkan dengan jaringan atau hyperlink yang kemudian dapat diakses oleh para pengguna internet.

### **2.6.1 Fungsi *Website***

Menurut Pertiwi dan Dewi [20] fungsi situs (*Website*) antara lain:

1. Fungsi Komunikasi, sehingga di dalam situs (*Website*) terjadi komunikasi antara penyedia informasi dan pengguna informasi, seperti: surat web (*web mail*), kontak formulir (*form contact*), mengobrol (*chatting*), forum dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi, fungsi ini lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya karena tujuan situs adalah menyampaikan isinya. Situs (*Website*) yang memiliki fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti: Berita (*News*), Profil Perusahaan (*Profile company*), Perpustakaan (*Library*), referensi, dan lain-lain



3. Fungsi Entertainmen, situs (*Website*) ini memberikan unsur hiburan didalamnya, seperti: Permainan Online (*Online Game*), Musik Online (*Music Online*), Film Online (*Online Movie*), dan lain-lain.
4. Fungsi Transaksi, sebuah situs (*Website*) dapat dijadikan sebagai sarana untuk melakukan transaksi bisnis. Seperti: Pesanan Online (*online order*), pembayaran menggunakan kartu kredit dan lain-lain.

### **2.6.2 Unsur – Unsur Penunjang Website**

Menurut Jaya [21] unsur penunjang *Website* yaitu :

1. Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *Website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet.
2. *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *Website*.
3. Bahasa program adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *Website* pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis, atau interaktifnya sebuah *Website*.
4. Desain *Website* Setelah melakukan penyewaan domain name dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program, unsur *Website* yang penting adalah dan utama adalah desain. Desain *Website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *Website*.

5. Program Transfer Data ke Pusat Data FTP (*File Transfer Protocol*) merupakan akses yang diberikan pada saat kita memesan *Website hosting*, FTP berguna untuk memindahkan file-file *Website* yang ada pada komputer ke pusat *Website hosting* agar dapat terakses ke seluruh dunia.

## **2.7 POPULASI DAN SAMPEL**

### **2.7.1 Populasi**

Populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti ciri-ciri (karakteristik) nya, dan apabila populasinya terlalu luas, maka peneliti harus mengambil sampel (bagian dari populasi) itu untuk diteliti

Amirullah [22] menyatakan bahwa :

“Populasi Merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk di teliti. Atau, populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti”.

Menurut Harry dalam buku kuantitatif [23] “Secara sederhana populasi dapat dimaknai sebagai wilayah generalisasi suatu penelitian. Wilayah generalisasi bisa terdiri dari objek atau subjek penelitian, jadi populasi tidak hanya kumpulan orang-orang (komunitas), tetapi populasi bisa berupa materi atau benda-benda alam yang lainnya”.

Menurut Harry dalam bukunya [23] “Sampel merupakan bagian dari sejumlah populasi beserta berbagai karakteristik yang dimilikinya. Jadi sampel adalah sebagian dari seluruh”.

### **2.7.2 Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang baik adalah sampel yang dapat mewakili isi dari populasi, apa yang dipelajari dari sampel tersebut kesimpulannya diberlakukan untuk populasi.

Menurut Amirullah [22], “Sampel adalah elemen-elemen yang terpilih dalam seleksi terhadap bagian populasi. Merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian”.

Puteri [24] menyatakan “Sampel, merupakan secuplikan tertentu yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara rinci”.

Perhitungan sample menggunakan teknik Krejcie Dan Morgan. Adapun penelitian ini menggunakan rumus Krejcie Dan Morgan karena dalam penarikan sampel jumlahnya harus representative agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak menggunakan table jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana. [25]

## **2.8 VARIABEL**

Variable merupakan suatu variasi yang memiliki nilai berbeda yang akan menjadi sasaran penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian dapat dilihat dari dua sudut yaitu dari sudut peran dan sifat. Dilihat dari segi perannya, variabel ini dapat dibedakan ke dalam dua jenis yaitu [26] :

1. Variabel dependent (terpengaruh) ialah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variabel lain.
2. Variabel independent (mempengaruhi) ialah variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain.

## **2.9 PLS**

*Partial Least Square* (PLS) adalah salah satu metode pemodelan persamaan struktural alternative (*alternative Structural Equation Modeling*) dalam

menghadapi variabel yang sangat kompleks, distribusi data tidak normal dan ukuran sampel data kecil (sample <100). PLS dapat digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar dua variabel atau lebih variabel laten (*prediction*).

Tujuan PLS (*Partial Least Square*) adalah membantu peneliti untuk mendapatkan nilai variabel laten untuk tujuan prediksi estimasi serta memprediksi pengaruh variabel X terhadap Y dan menjelaskan hubungan teoretis di antara kedua variabel.

Menurut Millatur [27] “ *Partial Least Square* (PLS) adalah suatu metode estimasi yang berbasis keluarga regresi untuk penciptaan dan pembangunan model dan metode untuk ilmu – ilmu sosial dengan pendekatan yang berorientasi pada prediksi”.

Menurut Natalia et al [28], “*Partial Least Square* (PLS) dikembangkan sebagai alternatif CBSEM. Secara filosofis pls adalah orientasi model persamaan struktural yang digunakan untuk menguji teori atau untuk mengembangkan teori (tujuan prediksi)”.

### **2.9.1 Kelebihan PLS**

Menurut Anwar [29] kelebihan dari PLS (*Partial Least Square*) adalah sebagai berikut :

1. Mampu memodelkan banyak variabel dependen dan variabel independen (model kelompok).
2. Mampu mengelola masalah multikolinieritas antarvariabel independen.
3. Hasil tetap kokoh (*robust*), walaupun terdapat data yang tidak normal dan hilang (*missing value*).

4. Menghasilkan variabel laten independen secara langsung berbasis *cross-product* yang melibatkan variabel laten dependen sebagai kekuatan prediksi.
5. Dapat digunakan pada konstruk reflektif dan formatif.
6. Dapat digunakan pada sampel kecil.
7. Tidak mensyaratkan data berdistribusi normal.
8. Dapat digunakan pada data dengan tipe skala berbeda, yaitu nominal, ordinal, dan kontinu.

### **2.9.2 Kelemahan PLS**

Adapun kelemahan-kelemahan PLS adalah sebagai berikut [27]:

1. Sulit menginterpretasi loading variabel laten independen jika berdasarkan pada hubungan *crossproduct* yang tidak ada (seperti pada teknik analisis faktor berdasarkan korelasi antarmanifes variabel independen).
2. Properti distribusi estimasi yang tidak diketahui menyebabkan tidak diperolehnya nilai signifikansi kecuali melakukan proses bootstrap.
3. Terbatas pada pengujian model estimasi statistika.

### **2.10 EVALUASI MODEL PLS (PARTIAL LEAST SQUARE)**

PLS (*Partial Least Square*) sebagai model prediksi tidak mengasumsikan distribusi tertentu untuk mengestimasi parameter dan memprediksi hubungan kausalitas. Evaluasi model PLS (*Partial Least Square*) dilakukan dengan mengevaluasi outer model dan inner model.

### 2.10.1 Model Pengukuran (Outer Model)

Menurut Natalia et al [28], “Outer model mendefinisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel latennya. Model ini juga mendefinisikan bagaimana setiap blok indikator reflektif berhubungan dengan variabel latennya”.

Menurut Juliandi [30], “Model pengukuran adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar variabel laten (konstruk) dengan indikatornya”. Evaluasi model pengukuran terdiri dari tiga tahap yaitu uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan dan uji reliabilitas komposit.

#### 1. Validitas konvergen

Menurut Alodya et al [31], “suatu kolerasi dapat dikatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai loading sebesar lebih besar dari 0,5”.

Natalia et al [28] menyatakan bahwa :

“Validitas diskriminan indikator dapat dilihat pada cross-loading antara indikator dengan konstraknya. Jika korelasi konstruk dengan indikator lebih besar daripada ukuran konstruk lainnya, maka hal itu menunjukkan bahwa konstrak laten memprediksi ukuran pada blok mereka lebih baik daripada ukuran blok lainnya”.

#### 2. Validitas diskriminan

Menurut Alodya et al [31], “Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai nilai loading factor tertinggi kepada konstruk yang dituju dibandingkan nilai loading factor kepada konstruk lain”.

Natalia et al [28] mengatakan “*Convergen validity* dilihat berdasarkan korelasi antar skor item/indikator dengan skor konstruk. Ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,7 dengan konstruk yang ingin diukur”.

### 3. Reabilitas komposit

Menurut Anwar [29], “Uji reliabilitas digunakan untuk membuktikan akurasi, konsistensi, dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk”.

Alodya et al [31] menyatakan “suatu variabel laten dapat dikatakan mempunyai realibilitas yang baik apabila nilai *composite reliability* lebih besar dari 0,7 dan nilai *Cronbach’s alpha* lebih besar dari 0,7”.

Anwar [29] menyatakan bahwa :

“Mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan indikator reflektif dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan Cronbach’s Alpha dan Composite Reliability. Rule of Thumb untuk menilai reliabilitas konstruk adalah nilai Composite Reliability harus lebih besar dari 0.70”.

#### 2.10.2 Model Struktural (Inner Model)

Menurut Juliandi [30], “Model struktural adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar konstruk (variabel laten). Hubungan antar konstruk didasarkan kepada teori atau asumsi-asumsi tertentu”.

Natalia et al [28] mengatakan “Model ini menitik beratkan pada model struktur variabel laten, dimana antar variabel laten diasumsikan memiliki hubungan yang linier dan memiliki hubungan sebab-akibat”.

Evaluasi model struktural pada SEM dengan PLS dilakukan dengan melakukan uji *R-squared* (R<sup>2</sup>) dan uji signifikansi melalui estimasi koefisien jalur.

1. Nilai *R-squared* ( $R^2$ ) dipergunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen.

Anwar [29] menyatakan “Nilai R-Square 0.75, 0.50, dan 0.25 masing-masing mengindikasikan bahwa model kuat, moderate, dan lemah”.

Uji signifikansi pada model SEM dengan PLS bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen.

2. Menurut Anwar [29], “Nilai signifikansi yang digunakan (*two-tailed*) *t-value* 1.65 (*significance level* = 10%), 1.96 (*significance level* = 5%), dan 2.58 (*significance level* = 1%)”.

Tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) menunjukkan probabilitas atau peluang kesalahan yang ditetapkan peneliti dalam mengambil keputusan untuk menolak atau mendukung hipotesis nol. Pada penelitian kali ini, peneliti mengambil tingkat signifikansi sebesar 0.05 atau 5%. , maka di dapat nilai t tabel sebesar 1,96.

Oleh karena itu, jika T-Statistik bernilai di atas atau sama dengan 1.96 (  $T\text{Statistik} \geq 1.96$  ), maka pengaruh yang diberikan oleh variable independen terhadap variabel dependen adalah signifikan. Sedangkan jika T-Statistik bernilai di bawah 1.96 ( $T\text{Statistik} < 1.96$ ) maka pengaruh yang diberikan tidak signifikan.

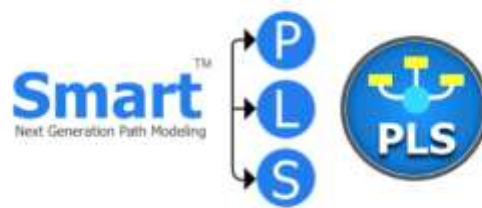
### **2.11 SMART PLS**

Smart PLS merupakan Software yang dikembangkan untuk mengolah data menggunakan persamaan struktural dan juga dapat digunakan untuk persamaan linear. Smart PLS banyak digunakan untuk menganalisis SEM berbasis komponen

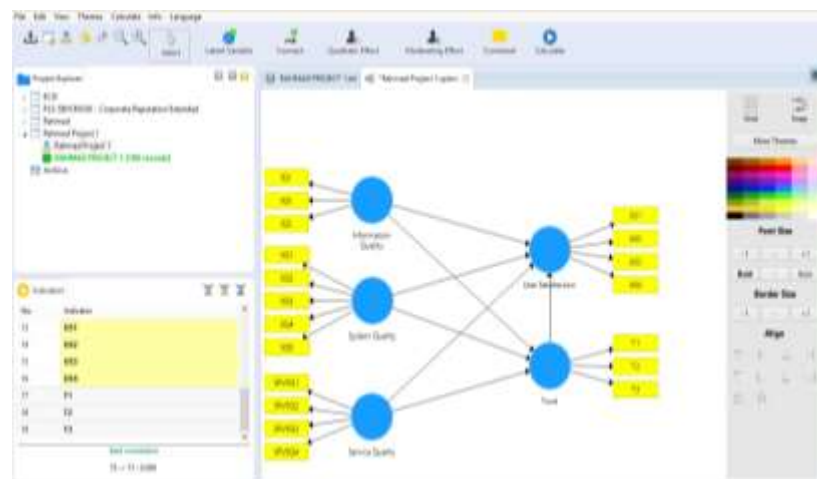


dan aplikasi perangkat lunak untuk grafis atau pemodelan jalur dengan Variabel Laten (LVP), The Partial Least Squares (PLS)-method (PLS).

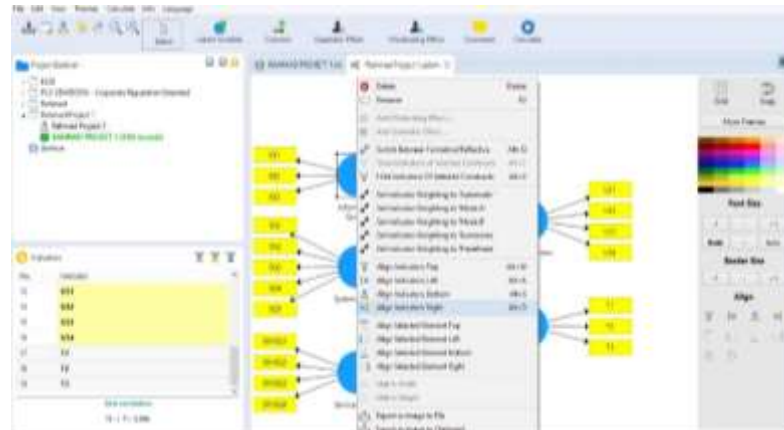
Menurut Anwar [29], “SmartPLS merupakan program SEM berbasis varian. Program ini didesain untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam pemodelan regresi maupun pemodelan struktural”.



**Gambar 2.1 Simbol *SmartPLS***



**Gambar 2.2 *SmartPLS***



**Gambar 2.3** Tampilan menu dalam *SmartPLS*

## 2.12 PENELITIAN SEJENIS

Berikut ini merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat serta menjadi sumber acuan. dibawah ini merupakan tabel penelitian atau literatur review.

**Tabel 2.1** Penelitian Sejenis

No	Penulis	Judul	Metode	Kesimpulan	Persamaan Dan Perbedaan
1.	Dinda Meilasari ,Muhamad Naufal Alfareza [32]	Analisis Usabilitas Pada Situs Berita Dengan Menggunakan Metode Usability Testing	Usability testing	Atribut efektifitas menunjukkan jumlah eror,Atribut efisiensi menunjukkan waktu yang dibutuhkan pengguna berada dalam waktu yang berdekatan,Serta atribut kepuasan menunjukkan persentase kepuasan 79,74%.	Perbedaan yaitu Penelitian ini menggunakan metode Scenario Task dan persamaan yaitu menggunakan 5

					faktor usability
2.	Dinda Aditya Febrianti, Satrio Hadi Wijoyo, Hanifah Muslimah Az-Zahra [33]	Evaluasi <i>Usability</i> Web Unipin dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	Usability testing, Statistika Deskriptif	Analisis terhadap data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner didapatkan data pada masing-masing aspek yaitu aspek learnability sebanyak 77%, aspek efficiency 75%, aspek memorability 79%, aspek errors 71%, dan aspek satisfaction sebanyak 70%.	Perbedaan yaitu pengumpulan data dan penyajian data menggunakan statistika deskriptif dan Persamaan yaitu menggunakan metode yang sama yaitu usability testing
3.	Agus Setiawan, R.Arri Widyantoro [34]	Evaluasi Website Perguruan Tinggi Menggunakan <i>Usability Testing</i> .	<i>Usability Testing</i>	Nilai tertinggi pengukuran ada pada Memorability dengan nilai 2.84 yang artinya adalah website mudah diingat navigasi dan tata letak untuk mendapatkan informasi. Nilai terendah ada pada Errors dengan nilai 2.65 yang mempunyai arti bahwa website masih banyak	Perbedaan yaitu pada penelitian ini menilai Kualitas layanan publik Sedangkan Persamaan yaitu Menggunakan metode <i>Usability Testing</i> .

				ditemui error pada tautan menu dan navigasi (broken link).	
4.	Wahyu Hidayat, A.Yani Ranius, Usman Ependi [35]	Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih	Usability Testing	Presentase usability testing untuk mengukur penggunaan website Pemerintah Kota Prabumulih. Learnability sebesar 100 % pertanyaan mampu di jawab 0% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden, efficiency sebesar 66,66 % pertanyaan mampu di jawab 33,33 % pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden, memorability sebesar 58,33 % pertanyaan mampu di jawab 41,66% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden, error sebesar 100 % pertanyaan mampu di jawab 0% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden, satisfaction sebesar 53,33 pertanyaan mampu di jawab 46,66% pertanyaan	Perbedaan yaitu dimana penelitian ini menganalisa situs web pemerintahan an persamaan yaitu Menggunakan metode usability testing

				tidak dapat terjawab oleh responden.	
5.	Yumarlin MZ [7]	Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> .	<i>Usability Testing</i>	Hasil rekapan dari 5 variabel yang digunakan untuk mengevaluasi untuk 2 variabel yakni aspek Learnability dan aspek Errors memiliki skala penilaian 4 dengan kategori mudah dan aspek efficiency, aspek memorability dan aspek satisfaction memiliki penilaian 3 dengan kategori cukup mudah.	Persamaan Yaitu Menggunakan 5 variabel usability Sedangkan Perbedaan Pada Penelitian Ini Yaitu Menganalisis Sebuah Website Universitas.

