

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 ANALISIS

Istilah analisis berasal dari kata Yunani kuno "*analisis*", yang memiliki arti "melepaskan". Analisis dapat diartikan sebagai sebuah proses pemeriksaan dan evaluasi dari data atau informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk mempelajarinya lebih dalam dan bagaimana bagian-bagian tersebut berhubungan satu sama lain.

Oktavia dan Wijaya [3] mendefinisikan: "Analisis terhadap suatu sistem yaitu penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga diusulkan perbaikan-perbaikan".

Condro dan Wibowo [4] mendefinisikan: "Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilih, untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut. Dalam linguistik analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam".

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sebuah aktivitas untuk menguraikan keseluruhan komponen dengan tujuan untuk dapat dievaluasi, dibedakan dan digolongkan sesuai kebutuhan agar menghasilkan sebuah informasi.

1.1.1 Jenis-Jenis Analisis

Terdapat dua macam jenis metode analisis, yaitu analisis kualitatif (*qualitatif control*) dan analisis kuantitatif (*quantitatif control*).

1. Analisis Kualitatif (*qualitatif control*)

Dianna [5] mendefinisikan :“Analisis kualitatif merupakan yang mendasarkan pada adanya hubungan semantis antar variable yang sedang diteliti. Tujuannya adalah untuk menggali dan mencari makna yang terkandung dalam antar variable penelitian, yang diharapkan dapat menjawab masalah yang telah dirumuskan”.

Pada analisis kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data.

2. Analisis kuantitatif (*quantitatif control*).

Murni [6] mendefinisikan bahwa :“kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data dalam suatu proposal dan/atau laporan penelitian diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut”.

Pada analisis kuantitatif pelaksanaannya dilakukan berdasarkan prosedur yang telah direncanakan sebelumnya seperti identifikasi masalah, studi literatur pengembangan kerangka konsep, identifikasi dan definisi variabel, pengembangan desain, teknik sampling, pengumpulan dan kuantifikasi serta analisis data.

1.2 EVALUASI

Secara etimologi "evaluasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* dari akar kata *value* yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa Arab disebut *alqiamah* atau *al-taqdir* yang bermakna penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harfiah, evaluasi pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut dengan *al-taqdir al-tarbiyah* yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.

Muryadi [7] mendefinisikan "Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan".

Yurmalin [8] menyatakan "Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan".

Menurut Elis Ratna Wulan dan H. Arusdiana [9], suatu tindakan atau kegiatan atau suatu proses menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu aktifitas penilaian terhadap kualitas untuk menghasilkan sebuah informasi agar dapat membuat alternatif pengambilan keputusan.

1.2.1 Tahapan Evaluasi

Dalam melakukan evaluasi, ada tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam melakukan evaluasi yang terdapat urutan atau proses yang mendasari sebelum melakukan evaluasi terbagi atas dua tahapan yaitu [10] :

1. Dengan mengembangkan konsep dan mengadakan penelitian lebih awal. Konsep direncanakan dengan matang sebelum diadakannya dan harus diuji coba dalam mengecek draft yang dibuat dengan eksekusi pesannya
2. Melakukan uji coba, mencari tanggapan atau masukan, untuk mengukur efektifitas pesan yang disampaikan.

1.3 USABILITY

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

Rosalinda et all [10] mendefinisikan bahwa “*Usability* merupakan bagaimana sebuah produk diterima dan mudah digunakan oleh pengguna dengan baik sehingga menarik pengguna dapat menggunakan produk tersebut sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas.”.

Menurut Sadnyana et all [11], “*Usability* merupakan seberapa mudah pengguna belajar dan menggunakan satu produk untuk mencapai tujuan mereka dan seberapa puas mereka dengan proses– proses yang dilakukan itu”.

Ni luh Ayu [12] menyatakan “*Usability* dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya”.

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

1.3.1 Parameter Usability

Untuk mengukur *Usability* bergantung pada kemampuan peggungan menyelesaikan serangkaian tes. Beberapa parameter untuk mengukur *Usability* meliputi[13]:

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.

1.3.2 Aspek Usability

N.jayanti[14] 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 meraka 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, mencakup 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.

1.4 TEKNIK PENGUKURAN *USABILITY*

1.4.1 *User Experience* Kuesioner

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu *website*, *user experience Questionnaire* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon dari pemakai.

Menurut (Iaughwitz, Held, & schrepp) [15] *User Experience Questionnaire* adalah sebuah tools pengolahan data survey terkait dengan pengalaman pengguna yang mudah digunakan, valid, dan terpercaya serta dapat dipergunakan untuk melengkapi data metode evaluasi penilaian subjektif.

Menurut (Devy, et al) [16] *User Experience Questionnaire* (UEQ) sering digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang kesan beberapa peserta mengenai pengalaman pengguna suatu produk.

Menurut (Rauschenberger et al). [17] (2013) mengemukakan bahwa : “UEQ memungkinkan penilaian cepat dari pengalaman pengguna untuk setiap produk interaktif. Skala kuesioner dirancang untuk mencakup kesan komprehensif tentang pengalaman pengguna. Format kuesioner mendukung respon pengguna untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika mereka menggunakan suatu produk dan UEQ memiliki atribut-atribut skala *pragmatic quality* yang menunjukkan persepsi pengguna atas aspek teknis yang terfokus pada pencapaian tujuan (pelaksanaan tugas) dalam desain produk secara cepat dan efisien (*efficiency dimension*), dapat dipahami (*perspicuity dimension*), dan tidak mengekang (*dependability dimension*). Aspek *hedonic quality* berhubungan dengan aspek non-teknis yang berkaitan dengan perasaan pengguna yang melibatkan kesenangan dan motivasi (*stimulation dimension*) dan desain yang inovatif (*novelty dimension*)”.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *User Experience Questionnaire* adalah sebagai pengukuran yang menilai seberapa mudah sistem digunakan oleh pengguna.

1.4.2 Tujuan *User Experience Questionnaire*

Beberapa tujuan utama penggunaan UEQ adalah untuk membandingkan level *User Experience* antara dua produk, menguji *User Experience* suatu produk,

dan menentukan area perbaikan suatu produk. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 item pertanyaan, yaitu (Schrepp, 2019) [[18]:

1. *Attractiveness*: Kesan pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak suka.
2. *Perspicuity*: Kemudahan untuk mempelajari cara penggunaan dan menjadi familiar dengan produk.
3. *Efficiency*: Pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar.
4. *Dependability*: Tingkat kontrol yang dirasakan dimiliki oleh pengguna dalam interaksi.
5. *Stimulation*: Tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan produk.
6. *Novelty*: Tingkat inovasi dan kreativitas produk yang dapat menarik perhatian pengguna.

1.5 WEBSITE

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.

Putu [16] mendefinisikan bahwa :”*Website* adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (webpage) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain atau subdomain di WWW di internet. *Website* juga bersifat statis maupun

dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan atau *hyperlink*”.

Menurut Oktaviani.J[19] “*world wide web*” atau lebih sering di kenal sebagai *web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan) yang memudahkan *surfer*”.

Monalisa [20] menyatakan bahwa :“*Website* disebut juga *site*, *situs*, *situs web* atau *portal* merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia”.

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

1.5.1 Fungsi Website

Menurut Pertiwi dan Dewi [21] fungsi *website* antara lain:

1. Fungsi Komunikasi, sehingga di dalam *website* terjadi komunikasi antara penyedia informasi dan pengguna informasi, seperti: *web mail*, *form contact*, *chating*, forum dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi, fungsi ini lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya karena tujuan situs adalah menyampaikan isinya. *Website* yang memiliki fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti: *News*, *Profile company*, *Library*, referensi, dan lain-lain

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

1.5.2 Unsur – Unsur Penunjang Website

Menurut Jaya [22] 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.

1.6 DATA

Data adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Secara umum, jenis data penelitian dapat di bedakan menjadi data primer dan data sekunder.

1.6.1 Data Primer

Data primer merupakan data asli yang didapatkan melalui pihak pertama dan merupakan data yang belum pernah diolah. Data primer menunjukkan keaslian informasi yang terkandung di dalam data tersebut.

Menurut Febriansyah[23], “Data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui wawancara, jejak dan lain-lain”.

Menurut Asep,[24] “Data primer yaitu mengumpulkan data secara langsung dari objek yang diteliti”.

Adapun cara-cara yang dipakai untuk mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi (Pengamatan Langsung).
2. Metode Dokumentasi adalah : metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku literature atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan topik. Penelitian.

1.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder menunjukkan ketidakaslilan informasi yang terkandung di dalam data tersebut karena telah diolah untuk kepentingan tertentu.

Menurut Febriansyah [25], “Data Sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen”.

Asep [26] mengungkapkan bahwa :Data Sekunder Yaitu data yang didapat dan digunakan berupa pengetahuan teoritis yang di dapat penulis selama ini, baik dari bahan-bahan kuliah, buku-buku referensi yang relevan, serta dari hasil penjelajahan (*browsing*) di internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.7 POPULASI DAN SAMPEL

1.7.1 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 [27] 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”.

1.7.2 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[28], “Sampel adalah elemen-elemen yang terpilih dalam seleksi terhadap bagian populasi. Merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian”.

Puteri[29] menyatakan “Sampel, merupakan secuplikan tertentu yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara rinci”.

1.8 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 dalam 2 jenis yaitu [26] :

1. Variabel dependent (terpengaruh) merupakan variabel yang dipengaruhi, atau yang menjadi akibat atas adanya variabel bebas.
2. Variabel independent (mempengaruhi) merupakan variabel yang mempengaruhi, atau menjadi sebab dari adanya perubahan variabel terikat (*dependent*).

1.9 PLS

Partial Least Square (PLS) adalah salah satu metode *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.

Rodliyah [29] mendefinisikan bahwa : Partial Least Square (PLS) adalah suatu metode estimasi yang berbasis keluarga regresi yang diperkenalkan oleh Herman O. A. Wold pada tahun 1974 untuk penciptaan dan pembangunan model dan metode untuk ilmu-ilmu sosial dengan pendekatan yang berorientasi pada prediksi.

Menurut Natalia et al [30], "*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)".

1.10 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*.

1.10.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Menurut Natalia et al [31], "*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 [32], "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 [33], "suatu kolerasi dapat dikatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai loading sebesar lebih besar dari 0,5".

Natalia et al [31] 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 konstruk laten memprediksi ukuran pada blok mereka lebih baik daripada ukuran blok lainnya".

2. Validitas diskriminan

Menurut Alodya et al [32], "Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai nilai loading factor tertinggi kepada konstruk yang dituju dibandingkan nilai loading factor kepada konstruk lain".

Natalia et al [31] 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 [33], “Uji reliabilitas digunakan untuk membuktikan akurasi, konsistensi, dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk”.

Alodyah et al [34] 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 [33] 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.

1.10.2 Model Struktural (Inner Model)

Menurut Juliandi [35],“Model struktural adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar konstruk (variabel laten). Hubungan antar konstruk didasarkan kepada teori atau asumsi-asumsi tertentu”.

Natalia et al [31] 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* (R²) 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 [33] menyatakan “Nilai *R-Square* 0.75, 0.50, dan 0.25 masing-masing mengindikasikan bahwa model kuat, moderate, dan lemah”.

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

Menurut Anwar[33], “Nilai signifikansi yang digunakan (two-tailed) t-value 1.65 (significance level = 10%), 1.96 (significance level = 5%), dan 2.58 (significance level = 1%)”.

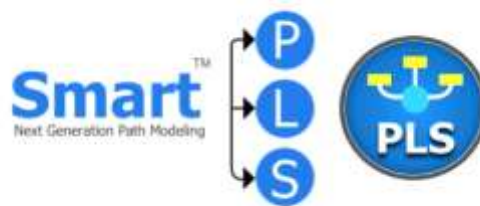
Tingkat signifikansi (α) menunjukkan probabilitas atau peluang kesalahan yang ditetapkan peneliti dalam mengambil keputusan untuk menolak atau mendukung hipotesis nol. Pada penelitian kali ini, peneliti mengambil tingkat signifikansi sebesar 0.05 atau 5%. , maka di dapat nilai t tabel sebesar 1,96. Oleh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

1.11 SMART PLS

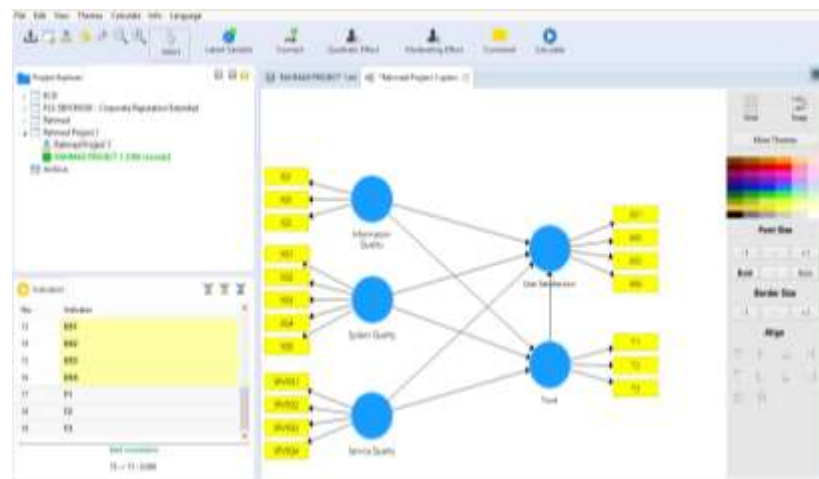
Smart PLS merupakan *Software* yang dikembangkan untuk mengolah data menggunakan persamaan struktural dan juga dapat digunakan untuk persamaan linear. *Smart PLS* banyak digunakan untuk menganalisis SEM berbasis komponen

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

Menurut Anwar[33], “*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*

1.12 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 & Perbedaan
1.	Ike Kusuma Putri, Satrio Hadi Wijoyo, Yusi Tyroni Mursityo,	Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada	<i>User Experience Questionnaire</i>	Pengukuran kebergunaan (usability) menggunakan pengujian skenario	Persamaan Penelitian ini memiliki hubungan degan penelitian penulis karena menggunakan

	2019.	<p>Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)</p>		<p>didapatkan aspek efficiency sebesar 82% yang berarti aplikasi Airy Rooms dalam kategorikan baik, effectiveness sebesar 89% berarti diatas rata-rata dari standart nilai 78% dan satisfaction ditunjukkan dengan hasil bernilai 78. Hasil pengukuran usability menggambarkan responden peserta uji merasa cukup puas atas</p>	<p>metode yang sama dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> dan penelitian ini sama sama mengukur usability pada pengalaman pengguna. Dan penelitian ini memiliki Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu dari segi aspek objek yang di jadi bahan penelitian yang dimana peneliti mengambil objek sebuah aplikasi</p>
--	-------	--	--	---	--

					pemesanan Budget Hotel sedangkan penelitian penulis mengakat sebuah objek berita online Jamberita.com
2.	Reinardus Dimas Bagus Kurniawan, Satrio Hadi Wijoyo , Niken Hendrakus ma Wardani, 2019	Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Heuristic Evaluation	<i>User Experience Questionnaire</i>	Setelah semua proses pengujian dilakukan didapatkan kesimpulan yang membahas keseluruhan penelitian. Pada kesimpulan akan menjawab semua rumusan masalah yang telah dijabarkan pada awal penelitian ini serta saran yang dapat	Persamaan Penelitian ini memiliki hubungan degan penelitian penulis karena menggunakan metode yang sama dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> dan penelitian ini mengukur tingkat kebergunaan

				diberikan untuk penelitian berikutnya. didapat dengan nilai benchmark yang tersedia. Benchmark pada UEQ.	usability pada pengalaman pengguna. Perbedaan penelitian ini yaitu dimana penelitian sejenis ini menggunakan dua metode yang digunakan oleh peneliti sejenis dalam melakukan penelitian tersebut yaitu metode <i>user experience questionnaire</i> dan <i>heuristic evaluation</i> sedangkan penulis hanya menggunakan <i>user experience</i>
--	--	--	--	--	---

					<i>questionnaire</i>
3.	AISYURA, 2019	ANALISIS USER EXPERIEN CE SEBAGAI KERANGK A ACUAN UNTUK MENGUK UR KEPUASA N PENGGUN A PADA APLIKASI MOBILE WHATSAP P (STUDI KASUS PADA MAHASIS	<i>User Experience Questionnaire</i>	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. 1. Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan pada variabel nilai (value) terhadap kepuasan pengguna aplikasi whatsapp pada mahasiswa PTI UIN Ar-Raniry. Hal ini disebabkan peroleh nilai	Persamaan Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian penulis karena menggunakan metode yang sama dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> dan penelitian ini mengukur tingkat kebergunaan usability pada pengalaman pengguna. Perbedaan penelitian ini yaitu

		WA PTI FTK UIN ARRANIR Y BANDA ACEH)		<p> $t_{hitung} < t_{tabel}$, karena dalam statistika sebuah hasil bisa dinyatakan signifikan apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel. </p>	<p> dimana penelitian sejenis ini yaitu untuk Mengetahui berpengaruh atau tidaknya variabel value, desirability, adoptability, dan usability terhadap kepuasan pengguna whatsapp. sedangkan penulis Menghasilkan sebuah analisa pada <i>website</i> Jamberita.com dengan melihat aspek <i>usability</i> guna menentukan tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna saat ini. Menghasilkan </p>
--	--	--	--	--	---

					<p>rekomendasi perbaikan untuk <i>website</i> Jamberita.com berdasarkan hasil dari analisis guna meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna.</p>
4	Candra Agustina, Sardiarinto, 2022	EVALUASI APLIKASI TRANSPORTASI MOBILE YOGYAKARTA INTERNASIONAL AIRPORT MENGGU	<i>User Experience Questionnaire</i>	Dari 6 aspek, 5 aspek memiliki nilai positif, yaitu aspek Daya Tarik, aspek Kejelasan, aspek Efisiensi, aspek Ketergantungan dan aspek Stimulasi. Sedangkan	Persamaan Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian penulis karena menggunakan metode yang sama dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode <i>User</i>

		NAKAN USER EXPERIEN CE QUETION ARE (UEQ)		Kebaruan mendapatkan nilai yang kecil yang artinya aplikasi tersebut sudah lazim digunakan dan bukan merupakan penemuan terbaru	<i>Experience</i> <i>Questionnaire</i> dan penelitian ini mengukur tingkat kebergunaan usability pada pengalaman pengguna. Dan mengevaluasi nya Perbedaan penelitian ini yaitu dimana penelitian sejenis ini yaitu . Untuk memberikan petunjuk arah kepada pengguna, pemrograman android memanfaatkan fasilitas GPS. Penggunaan GPS di Pemrograman berbasis Android
--	--	---	--	---	---

					<p>juga sangat beragam. Seperti mencari lokasi alamat, mencari untuk fasilitas umum, pelacakan keberadaan seseorang dan lain sebagainya</p> <p>sedangkan penulis Menghasilkan sebuah analisa pada <i>website</i> Jamberita.com dengan melihat aspek <i>usability</i> guna menentukan tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna saat ini.</p> <p>Menghasilkan rekomendasi</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>perbaikan untuk <i>website</i> Jamberita.com berdasarkan hasil dari analisis guna meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna.</p>
5	<p>Sepyan Purnama Kristanto, Lutfi Hakim, Francisca Hariyati, 2020</p>	<p>Evaluasi Usability Pada Aplikasi Ruang Guru Menggunakan User Experience Kuesioner (UEQ)</p>	<p><i>User Experience Questionnaire</i></p>	<p>Pengujian usability yang telah dilakukan dengan melalui beberapa proses menghasilkan skor sebesar 62.24, meliputi pengujian keefektifan, efisiensi, dan kepuasan</p>	<p>Persamaan Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian penulis karena menggunakan metode yang sama dengan penelitian penulis yaitu menggunakan metode <i>User Experience</i></p>

				<p>penerapan ruang guru. Hasil pengujian melihat bahwa faktor kepuasan pengguna menjadi faktor pendukung utama dari skor kegunaan yang dihasilkan.</p>	<p><i>Questionnaire</i> dan penelitian ini mengukur tingkat kebergunaan usability pada pengalaman pengguna. Dan mengevaluasi nya Perbedaan penelitian ini yaitu dimana penelitian Pada penelitian sejenis ini, menggunakan System Usability Scale sebagai metode pengukuran, pengukuran dilakukan sampai 50 pengguna aktif</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>aplikasi ruang guru, dan pengguna ini dipilih secara acak menggunakan Simple Metode Random Sampling yang menerapkan Proses Slovin dalam pemilihan user. Penggunaan rumus di harapan agar setiap pengguna memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk menggunakan aplikasi tersebut, dalam proses tersebut untuk Menghasilkan</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>sebuah analisa pada <i>website</i> Jamberita.com dengan melihat aspek <i>usability</i> guna menentukan tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna saat ini.</p> <p>Menghasilkan rekomendasi perbaikan untuk <i>website</i> Jamberita.com berdasarkan hasil dari analisis guna meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna.</p>
--	--	--	--	--	---

Penelitian yang kami pilih sebagai acuan dari penelitian sejenis yaitu penelitian dengan judul “Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ)” yang dilakukan oleh Ike Kusuma Putri et al , pada tahun 2019 karena penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang sedang kami lakukan sekarang, Penelitian ini juga menggunakan metode yang sama serta terkait dengan hasil penelitian ini baik hasil uji coba dan cara pengujian usability yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah website. Tetapi dalam penelitian sejenis ini ada kelemahan nya yaitu dalam penelitian tidak ada menggunakan SmartPLS sebagai alat ukur usability sedangkan SmartPLS di perlukan untuk dapat mengukur usability maka dari itu peneliti menyempurnakannya dengan menggunakan SmartPLS untuk dapat menyempurnakan penelitian tersebut dengan menggunakan SmartPLS.

