

Analisis Desain User Interface Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode Heuristic Evaluation

USER INTERFACE DESIGN ANALYSIS WEBSITE PEREMAJAAN SAWIT RAKYAT (PSR) USING THE HEURISTIC EVALUATION METHOD

Eka Hartati^{*1}, Mardiana², Elsa Novelia³, Nurul Amalia Kartika⁴

^{1,2} *STMIK PalComTech: Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia*

^{1,2} *Jurusan Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang*

*e-mail: *¹eka_hartati@palcomtech.com, ²zouelsa27@gmail.com, ³nnurulaliaa@gmail.com*

Abstrak

*Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) merupakan aplikasi yang berbasis web yang digunakan untuk membantu pekebun rakyat memperbaharui perkebunan kelapa sawit dengan kelapa sawit yang lebih berkelanjutan dan berkualitas, serta mengurangi resiko pembukaan lahan ilegal. Saat ini Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) belum dilakukan pengukuran dan analisis desain *user interface*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis *User Interface* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yang terdiri dari sepuluh variabel. Skala pengukuran dalam penelitian ini terdiri dari 4 skala, dengan sampel yang digunakan sebanyak 90 responden. Pengujian penelitian ini, mulai dari uji validitas, reabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas) dan uji hipotesis yang terdiri dari uji simultan dan uji parsial. Hasil pengujian normalitas dan linearitas pada model *Heuristic Evaluation* menyatakan normal dan linear. Hasil uji regresi linear berganda pada model *Heuristic Evaluation* terdapat pengaruh secara simultan antara variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*. Dari analisis ini diharapkan bisa menjadi referensi atau tolak ukur bagi pihak pengembang dan pengelola *website* untuk meningkatkan kualitas *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR).*

Kata kunci — *User Interface, Website, Heuristic Evaluation*

Abstrak

Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) website currently has no one that does user interface design analysis. The purpose of this analysis is to measure the user interface which will later be used as a development recommendation on the Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) website. The author uses the Heuristic Evaluation method which contains 10 variables, namely : Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation. The results of normality and linearity tests on the Heuristic Evaluation model state normal and linear. The results of the multiple linear regression test on the Heuristic Evaluation model have a simultaneous influence between the independent variables on usability. From this analysis, it is hoped that it can be a reference or benchmark for website developers and managers to improve the quality of the Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) website.

Key Words — *User Interface, Website, Heuristic Evaluation*

1. PENDAHULUAN

Salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi informasi adalah Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan unsur Pelaksana Otonomi Daerah Pemerintah Provinsi yang mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintah daerah / kewenangan provinsi, dibidang produksi perkebunan, perlindungan perkebunan, usaha tani perkebunan, dan sarana usaha perkebunan serta tugas pembantuan. Hal ini terbukti adanya *website* dengan alamat <http://program-psr.bdpd.or.id/> untuk membantu pekebun rakyat memperbaharui perkebunan kelapa sawitnya dengan kelapa sawit yang lebih berkelanjutan dan berkualitas, serta mengurangi resiko pembukaan lahan ilegal.

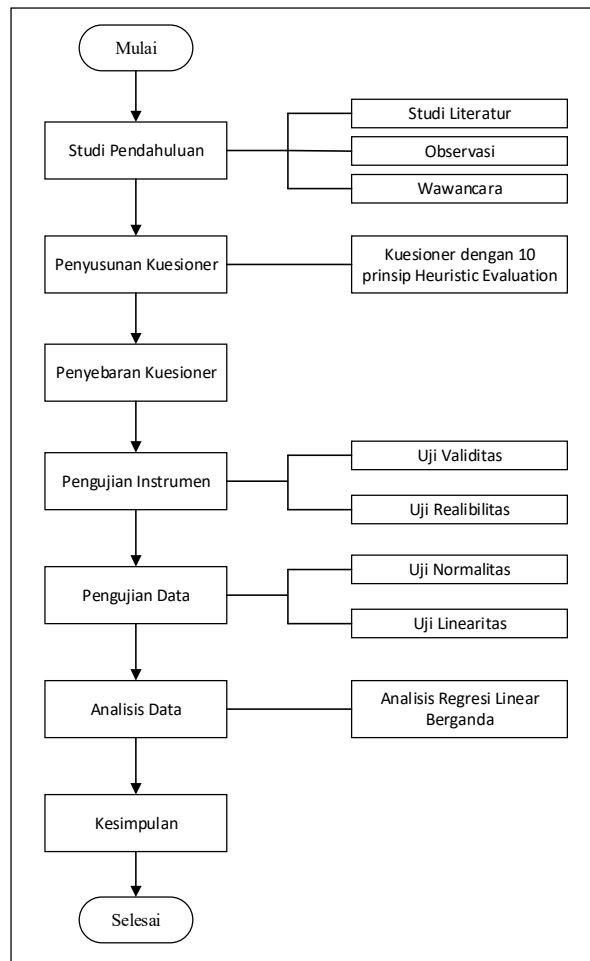
Dengan memanfaatkan *website* Peremajaan Sawit Rakyat ini, karyawan di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan dapat lebih menghemat waktu dalam proses verifikasi laporannya, agar pemrosesan data lebih cepat dan juga tidak perlu menyerahkan dokumen dalam bentuk fisik. Mengingat *website* Peremajaan Sawit Rakyat ini baru diimplementasikan pada tahun 2018 dan belum pernah dilakukan pengukuran maka berdasarkan hasil wawancara terdapat masalah yang ditemukan yaitu tidak adanya pemberitahuan kepada pengguna ketika *website* sedang dalam keadaan *upgrade* yang mengakibatkan gagal dalam pengunggahan laporan, maka perlu dilakukan penelitian tentang *user interface* kenyamanan dan kemudahan terhadap penggunaan *website* Peremajaan Sawit Rakyat. Dalam memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna menjadikan salah satu faktor keberhasilan bagi *website* Peremajaan Sawit Rakyat. *User interface* yang baik akan memperlancar karyawan di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan dalam pembuatan laporan.

Untuk menganalisis desain *user interface* tersebut peneliti menggunakan salah satu metode analisis yaitu *Heuristic Evaluation* dikarenakan peneliti mengetahui secara tidak langsung kelemahan dan kekurangan dari sistem ataupun aplikasi yang diteliti. Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai analisis *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) di Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan yaitu untuk menganalisis *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) berdasarkan metode *Heuristic Evaluation* dan Memberikan rekomendasi perbaikan atas kekurangan dan kelemahan *website* Peremajaan Sawit Rakyat untuk tetap menggunakan *website* berdasarkan keunggulannya.

2. METODE PENELITIAN

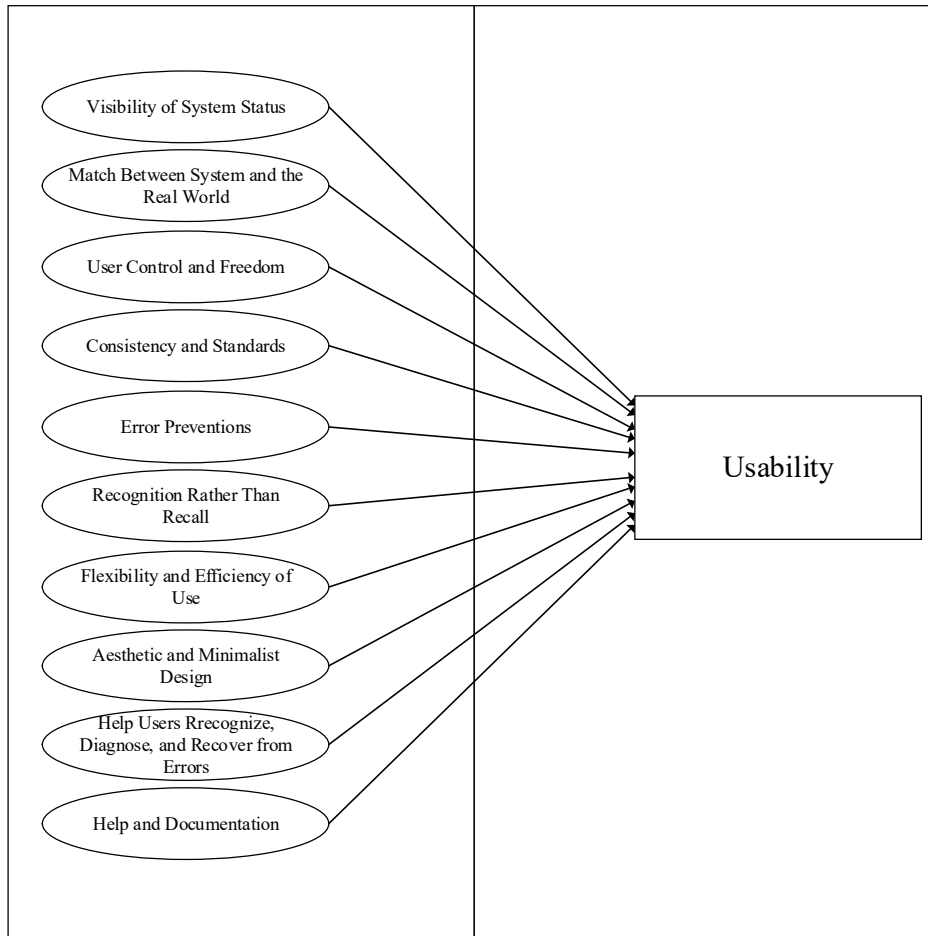
Metode penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan masalah dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana menganalisis desain *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*. *Heuristic Evaluation* adalah metode *usability inspection* untuk menemukan masalah *usability* dalam desain antarmuka pengguna sehingga mereka dapat hadir dalam bagian dari proses desain iteratif, dilakukan dengan menggunakan evaluator [1].
2. Melakukan studi pendahuluan (studi literatur, observasi, dan wawancara). Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar [2]. Dalam penelitian ini penulis mengamati langsung *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR), untuk menganalisis *user interface* menggunakan *Heuristic Evaluation*.
3. Melakukan penyusunan kuesioner untuk menjadi alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Melakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali.
4. Melakukan pengujian hasil dari instrumen / kuesioner yang telah disebar dengan cara Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas. Uji validitas dapat juga diartikan sebagai uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian [3]. Suatu alat pengukur dikatakan *reliable* (andal) adalah bila alat pengukur tersebut mampu memberikan pengukuran sesuai yang telah diukurnya dan sejauh mana alat pengukur tersebut sama dengan dirinya sendiri (*consistency*) [4].
5. Melakukan pengujian data dengan cara Uji Normalitas dan Uji Linearitas. Uji normalitas diperlukan untuk menjawab pertanyaan apakah syarat sampel yang terpenuhi atau tidak, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi atau dapat mewakili populasi [5]. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang dimana apakah bersifat linear atau tidak [6].
6. Menganalisis hasil dari data tersebut dengan menggunakan Analisis Regresi Linear Berganda dan SPSS dengan versi 26.



Gambar 1. Alur Penelitian

Usability digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya, dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya [7].



Gambar 2. Model Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [8]. Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna *website* Peremajaan Sawit Rakyat yang ada di Provinsi Sumatera Selatan, dimana populasi *website* tersebut berjumlah 119 orang, terdiri dari pegawai Dinas Perkebunan sebanyak 8 orang, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ilir sebanyak 40 orang, pegawai Kabupaten Banyuasin sebanyak 37 orang, pegawai Kabupaten Ogan Komering Ulu sebanyak 5 orang, dan pegawai Kabupaten Muratara sebanyak 4 orang.

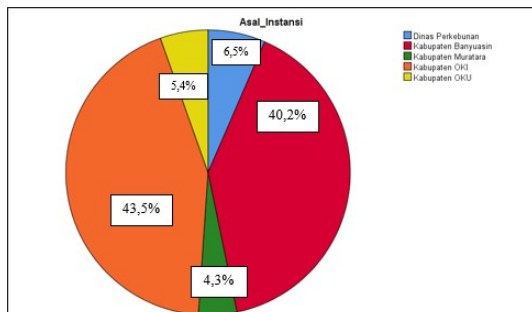
Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 92 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* menggunakan *google form* yang *link*-nya akan disebarakan kepada responden. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Kuesioner Responden

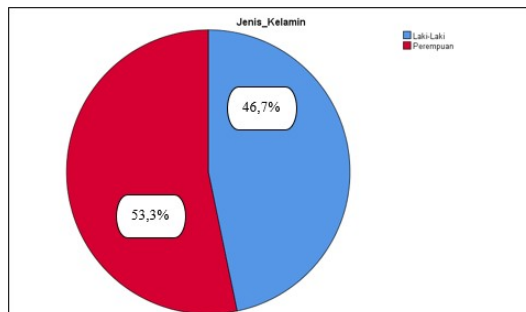
| Keterangan | Jumlah |
|--|--------|
| Kuesioner yang disebarakan | 92 |
| Kuesioner yang kembali | 92 |
| Kuesioner yang gugur / tidak valid | 0 |
| Kuesioner yang dapat digunakan / valid | 92 |

(Sumber : Diolah Sendiri)

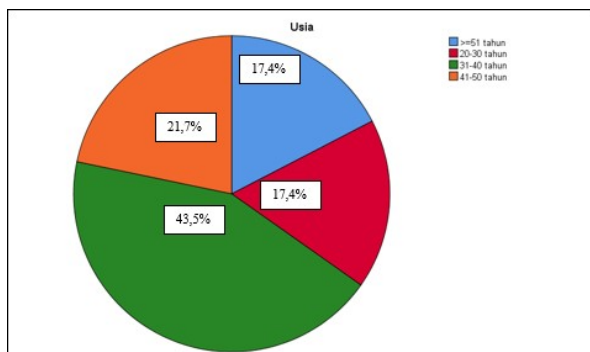
Distribusi responden terbagi berdasarkan asal instansi, jenis kelamin, usia, dan jenjang pendidikan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



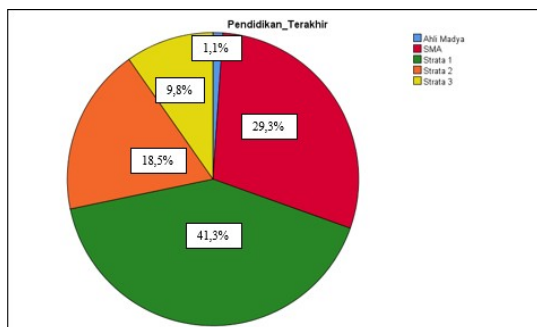
(Sumber : Diolah Sendiri)
Gambar 3. Distribusi Responden Berdasarkan Asal Instansi



(Sumber: Diolah Sendiri)
Gambar 4. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



(Sumber: Diolah Sendiri)
Gambar 5. Distribusi Responden Berdasarkan Usia



(Sumber: Diolah Sendiri)
Gambar 6. Distribusi Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan variabel-variabel metode *Heuristic Evaluation* yang akan digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 2. Variabel dan Indikator dalam Penelitian

| Variabel | Kode | Indikator |
|--|------|---|
| Visibility of System Status | H1.1 | Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan <i>website</i> |
| | H1.2 | Setiap halaman <i>website</i> memiliki judul yang menggambarkan isi halaman |
| | H1.3 | Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah |
| Match Between System and the Real World | H2.1 | Setiap 213embal pada <i>website</i> mudah dimengerti dan dipahami |
| | H2.2 | Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada <i>website</i> |
| | H2.3 | Penggunaan 213embal yang baik dan mudah dimengerti |
| User Control and Freedom | H3.1 | Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan |
| | H3.2 | Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan |

| Variabel | Kode | Indikator |
|---|-------|--|
| | H3.3 | Pengguna dapat menyalin, memodifikasi serta mengunduh data yang ada |
| <i>Consistency and Standards</i> | H4.1 | <i>Website</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu |
| | H4.2 | Website memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih |
| | H4.3 | Tampilan website pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten |
| <i>Error Prevention</i> | H5.1 | Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah |
| | H5.2 | Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem |
| | H5.3 | Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian |
| <i>Recognition Rather Than Recall</i> | H6.1 | Pengguna dapat menggunakan website dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya |
| | H6.2 | Tata letak menu mudah diingat pengguna |
| | H6.3 | Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar |
| <i>Flexibility and Efficient of Use</i> | H7.1 | Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien |
| | H7.2 | Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>) |
| | H7.3 | Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman |
| <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> | H8.1 | Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar |
| | H8.2 | <i>Website</i> di desain dengan tampilan minimalis |
| | H8.3 | Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan |
| <i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors</i> | H9.1 | Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna |
| | H9.2 | Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan |
| | H9.3 | Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat. |
| <i>Help and Documentation</i> | H10.1 | Terdapat menu bantuan untuk memandu pengguna |
| | H10.2 | Menu bantuan dapat dengan mudah diakses |
| | H10.3 | Pengguna dapat berpindah dari menu bantuan ke pencarian dengan mudah atau melanjutkan pekerjaan |
| <i>Usability</i> | U1 | Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian <i>website</i> |
| | U2 | Pengguna merasa <i>website</i> mudah untuk digunakan |
| | U3 | Pengguna merasa <i>website</i> menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna |

(Sumber: Diolah Sendiri)

Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu *item* pernyataan. Pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dalam mengukur suatu gejala yang ada [10]. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\geq r$ tabel (uji dua pihak dengan sig. 0,05) maka instrumen atau *item-item* pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Rangkuman uji validitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Uji Validitas

| Variabel | Kode Indikator | R Hitung | R Tabel | Hasil | Status |
|------------------------------------|----------------|----------|---------|--------------------------|--------|
| <i>Visibility of System Status</i> | VSS1 | 0,781 | 0,18 | r hitung $>$ r tabel | Valid |
| | VSS2 | 0,473 | 0,18 | r hitung $>$ r tabel | Valid |

| Variabel | Kode Indikator | R Hitung | R Tabel | Hasil | Status |
|---|----------------|----------|---------|--------------------|--------|
| | VSS3 | 0,665 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Match Between System and The Real World</i> | MBS1 | 0,755 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | MBS2 | 0,576 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | MBS3 | 0,718 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>User Control and Freedom</i> | UCF1 | 0,555 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | UCF2 | 0,793 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | UCF3 | 0,665 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Consistency and Standards</i> | CS1 | 0,507 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | CS2 | 0,201 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | CS3 | 0,727 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Error Prevention</i> | EP1 | 0,359 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | EP2 | 0,655 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | EP3 | 0,516 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Recognition Rather Than Recall</i> | RRR1 | 0,777 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | RRR2 | 0,628 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | RRR3 | 0,566 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Flexibility and Effecient of Use</i> | FEU1 | 0,735 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | FEU2 | 0,622 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | FEU3 | 0,545 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> | AMD1 | 0,563 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | AMD2 | 0,566 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | AMD3 | 0,740 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Help User Recognize, Dialogue and Recovers form Errors</i> | HUR1 | 0,606 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | HUR2 | 0,544 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | HUR3 | 0,749 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Help and Documentation</i> | HD1 | 0,755 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | HD2 | 0,727 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | HD3 | 0,525 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| <i>Usability</i> | U1 | 0,763 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | U2 | 0,570 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |
| | U3 | 0,755 | 0,18 | r hitung > r tabel | Valid |

(Sumber: Diolah Sendiri)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 2.6 dengan uji keterandalan teknik *Alpha Cronbach*. Penulis melakukan uji reliabilitas dengan menghitung *Cronbach Alpha* dari masing-masing *item* pernyataan dalam suatu variabel. Suatu instrumen

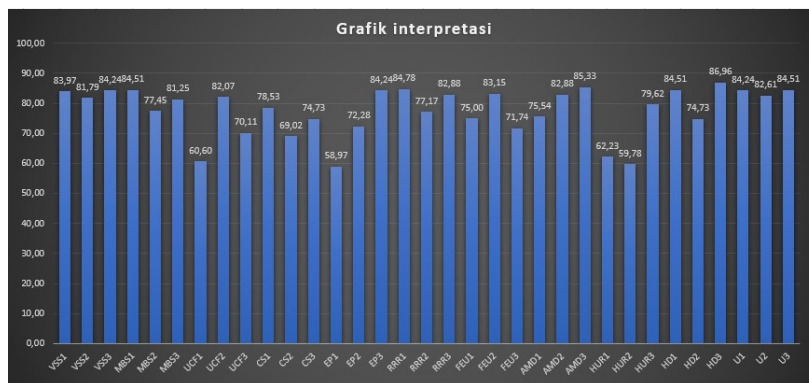
(pernyataan) dikatakan reliabel jika memiliki nilai *cronbach alpha* > 0,60. Berikut adalah tabel hasil dari pengujian reliabilitas yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel 4. dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | Cronbach's Alpha | | Keterangan |
|---|------------------|-------|------------|
| | Standar | Hasil | |
| <i>Visibility of System Status</i> | 0,60 | 0,607 | Reliabel |
| <i>Match Between System and the Real World</i> | 0,60 | 0,621 | Reliabel |
| <i>User Control and Freedom</i> | 0,60 | 0,765 | Reliabel |
| <i>Consistency and Standards</i> | 0,60 | 0,658 | Reliabel |
| <i>Error Prevention</i> | 0,60 | 0,643 | Reliabel |
| <i>Recognition Rather Than Recall</i> | 0,60 | 0,685 | Reliabel |
| <i>Flexibility and Efficient of Use</i> | 0,60 | 0,693 | Reliabel |
| <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> | 0,60 | 0,611 | Reliabel |
| <i>Help User Recognize, Dialogue and Recovers form Errors</i> | 0,60 | 0,782 | Reliabel |
| <i>Help and Documentation</i> | 0,60 | 0,655 | Reliabel |
| <i>Usability</i> | 0,60 | 0,719 | Reliabel |

(Sumber: Diolah Sendiri)

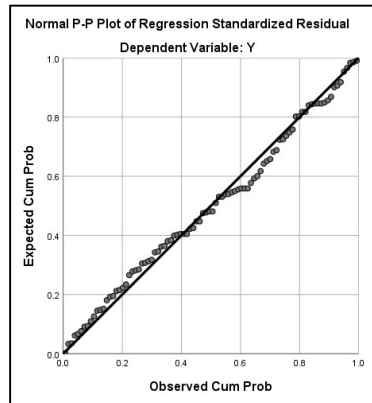
Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap setiap pernyataan menggunakan kuesioner yang dirancang dengan skala *likert* dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan pengguna yaitu : 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju) dan 1 (Sangat Tidak Setuju). Nilai interpretasi dapat dilihat dalam bentuk grafik seperti gambar berikut.



Gambar 7. Grafik Interpretasi

Dari hasil gambar 7. diatas maka hasil interpretasi kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi pada tabel berjumlah 86,96% yang terdapat pada variable *Help and Documentation* dan nilai terendah sebesar 58,97% yang terdapat pada variable *Error Prevention*.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Normal Probability Plot* (NPP) didapatkan hasil titik-titik *ploting* 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 0,200 dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.



(Sumber: Diolah Sendiri)

Gambar 8. Grafik Normal Probability Plot (NPP)

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 92 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | .59916294 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .068 |
| | Positive | .068 |
| | Negative | -.038 |
| Test Statistic | | .068 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} |

(Sumber : Diolah Sendiri)

Hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada *output ANOVA table 6*. Pada kolom *deviation for linearity* sebesar 0,076 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) terdapat hubungan linear.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas Y*X

| ANOVA Table | | | | | | | |
|-------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig |
| Y*X | Between Groups | (Combined) | 40,410 | 45 | ,898 | 9,854 | ,000 |
| | | Linearity | 34,242 | 1 | 34,242 | 375,75 | ,000 |
| | | Deviation from Linearity | 6,169 | 44 | ,140 | 1,538 | ,076 |
| | Within Groups | | 4,192 | 46 | ,091 | | |
| | Total | | 44,602 | 91 | | | |

(Sumber: Diolah Sendiri)

Regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility of system, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and*

standards, 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 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 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 7. Hasil Uji Simultan (Uji F)

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 368.060 | 10 | 36.806 | 91.258 | .000 ^b |
| | Residual | 32.669 | 81 | .403 | | |
| | Total | 400.728 | 91 | | | |
| a. Dependent Variable: Y | | | | | | |
| b. Predictors: (Constant), X10, X4, X5, X9, X8, X7, X1, X6, X3, X2 | | | | | | |

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 7. hasil uji F simultan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ 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 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.

Tabel 8. Hasil Uji Parsial (Uji T)

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | .028 | .409 | | .070 | .945 |
| | X1 | .523 | .079 | .498 | 6.585 | .000 |
| | X2 | -.067 | .105 | -.069 | -.634 | .528 |
| | X3 | .100 | .086 | .121 | 1.172 | .245 |
| | X4 | -.109 | .048 | -.108 | -2.282 | .025 |
| | X5 | .037 | .045 | .037 | .809 | .421 |
| | X6 | .481 | .103 | .482 | 4.647 | .000 |
| | X7 | -.221 | .073 | -.236 | -3.021 | .003 |

| Coefficients ^a | | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | | |
| X8 | .113 | .086 | .108 | 1.311 | .193 |
| X9 | .026 | .076 | .032 | .348 | .729 |
| X10 | .127 | .083 | .123 | 1.530 | .130 |

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 8. hasil uji T diketahui :

1. Variabel (X1) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
2. Variabel (X2) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,528 dimana nilai sig. $0,528 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
3. Variabel (X3) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,245 dimana nilai sig. $0,245 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
4. Variabel (X4) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,025 dimana nilai sig. $0,025 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
5. Variabel (X5) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,421 dimana nilai sig. $0,421 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
6. Variabel (X6) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
7. Variabel (X7) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,003 dimana nilai sig. $0,003 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
8. Variabel (X8) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,193 dimana nilai sig. $0,193 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
9. Variabel (X9) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,729 dimana nilai sig. $0,729 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
10. Variabel (X10) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,130 dimana nilai sig. $0,130 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap *website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) didapat hasil analisis data dengan metode *Heuristic Evaluation* sebagaimana telah diuraikan di bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian pengaruh kualitas terhadap *user interface website* Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji F

diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ 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 Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors and Help and Documentation* secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*.

2. Dilihat dari hasil perhitungan uji parsial (uji T) diperoleh nilai *sig* tertinggi sebesar 0,729 pada (X9) yaitu variabel *Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dengan indikator pernyataan sistem memudahkan *user* dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari *error* dimana nilai *sig.* $0,729 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y). diperoleh nilai *sig* terendah sebesar 0,000 pada (X1) dan (X6) yaitu variabel *Visibility of System Status* dan variabel *Recognition Rather Than Recall* dimana nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andini, Siti Nurjanah, Eka Hartati. (2018). Analisis Kualitas *Website* Sumatera Ekspres Palembang Menggunakan Metode WebQual 4.0 Modifikasi. *Jurnal Sistem Informasi*.
- [2] Dewi, Iunike Kartika, Yusi Tyroni Mursityo, Rekyan Regasari Mardi Putri. (2018). Analisis *Usability* Aplikasi *Mobile* Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode *Webuse* dan *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- [3] Hartati, Eka, Ria Indriyani, Indah Trianingsih. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna *Website* SMK Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda. *Jurnal Manajemen, Teknik Informatika, dan Rekayasa Komputer*.
- [3] Kristian, Aan Zeni, Andalan R P Barusman, Defrizal. (2019). Analisis Pengaruh Kompetensi Pengurus Bumkam Dan Penyertaan Modal Terhadap Peningkatan Pendapatan Asli Kampung. *Jurnal Manajemen Visionist*.
- [4] Manalu, Adriman, Mesra. (2019). Analisis Produk Kerajinan Lampu Hias dari Batok Kelapa pada Perajin Wak Jet Art (WJA) di Medan Ditinjau dari Bentuk. *Gorga Jurnal Seni Rupa*.
- [5] Marlianto, Fani, Yarmani, Ari Sutisyana, Defliyanto. Analisis Tendangan Sabit pada Perguruan Pencak Silat Tapak Suci di Kota Bengkulu. (2018). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*.
- [6] Sari, Atmira Qurnia, Y. L. Sukestiyarno, Arief Agoestanto. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*.
- [7] Sarja, Ni Luh Ayu Kartika Yuniastari. (2016). Analisis Pengukuran Faktor *Usability* Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem dan Informatika STIKOM Bali. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.
- [8] Yusuf, Dr. Muhammad, SPi., Ms., dan Daris, Dr, Lukman, SPi., Ms. (2019). Analisis Data Penelitian: Teori dan Aplikasi dalam Bidang Perikanan (Ms. Marsuki, Dr. Ismail, SSi. (ed.)). PT Penerbit IPB Press.