



# Evaluasi Penggunaan Pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo Menggunakan Usability Testing

Fingki Lamhot Pasaribu, Marshal Koko Anand, Naldi Irfan, Yovi Pratama\*

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Dinamika Bangsa, Kota Jambi, Indonesia

Email: <sup>1</sup>haku2411@gmail.com, <sup>2</sup>keju26898@gmail.com, <sup>3</sup>naldiirfan67@gmail.com, <sup>4</sup>\*yovi.pratama@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: yovi.pratama@gmail.com

**Abstrak**—Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten tebo merupakan salah satu instansi dinas yang ada diprovinsi jambi. tugasnya membantu Bupati dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pembinaan pendidikan, pendidikan nonformal dan pendidikan dasar, dan pengolahan kebudayaan. dalam website dinasdikbud.tebokab.go.id telah terjadi pengurangan pengunjung cukup besar sebesar lima belas ribu. Dari permasalahan tersebut penelitian ini dibuat untuk menganalisis tingkat Kepuasan penggunaan website dengan metode USABILITY TESTING. Dengan 6 variabel yaitu: Learnability, Efficiency, Memorability, Information Quality, Error, dan Satisfaction. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 100 orang responden. Pengolahan data penelitian ini menggunakan Software IBM SPSS Statistic 26 ver 2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 5 variabel USABILITY TESTING, 2 variabel yaitu Efficiency dan Memorability tidak Berpengaruh secara positif, hanya 3 yaitu Learnability, Information Quality, dan Error yang secara signifikan berpengaruh terhadap kepuasan penggunaan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.

**Kata Kunci:** Website; Analisis; Evaluasi; Pengujian; Kegunaan

**Abstract**—The Tebo Regency Education and Culture Office is one of the service agencies in Jambi Province. his task is to assist the Regent in carrying out government affairs in the field of educational development, non-formal education and basic education, and cultural processing. on the website Dinasdikbud.tebokab.go.id there has been a significant reduction in visitors of fifteen thousand. Based on these problems, this research was made to analyze the level of satisfaction using the website using the USABILITY TESTING method. With 6 variables namely: Learnability, Efficiency, Memorability, Information Quality, Error, and Satisfaction. This study obtained respondents as many as 100 respondents. The processing of this research data used IBM SPSS Statistics 26 ver 2 software. The results of this study showed that of the 5 variables of USABILITY TESTING, 2 variables namely Efficiency and Memorability did not have a positive effect, only 3 namely Learnability, Information Quality, and Error which significantly affected Satisfaction using the Tebo District Education and Culture Office website.

**Keywords:** Website; Analysis; Evaluation; Usability; Testing

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang dengan pesat yang didukung dengan adanya layanan internet telah berdampak didalam berbagai aspek kehidupan sehingga mendorong masyarakat untuk dapat memanfaatkan layanan teknologi tersebut secara optimal (Hartiwi, Rasywir, Pratama, Jusia, et al., 2020; Judhita, 2020; Uin & Banjarmasin, 2019), Salah satunya pemanfaatan TI (teknologi informasi) pada instansi pemerintahan yaitu adanya e-government, e-government atau electronic government merupakan pemanfaatan teknologi informasi dalam menyediakan pelayanan yang lebih nyaman dan efisien baik internet maupun non-internet salah satunya yaitu website (Dewi & Jayanti, 2017; Firmansyah AMIK BSI Bandung Jl Sekolah Internasional No & Bandung, 2018; Hartiwi, Rasywir, Pratama, & Jusia, 2020). Sudah banyak instansi pemerintahan yang telah mengimplementasikan e-government, berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi, sebagian besar situs pemerintahan berada ditingkat persiapan atau tingkat pertama, dan hanya sebagian kecil ditingkat kedua atau pematangan, sedangkan untuk tingkat ketiga disebut dengan tingkat pemantauan, dan tingkat keempat pemanfaatan belum tercapai (Abidin et al., 2019; Prihatin & Mulyono, 2022). Diharapkan e-government dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan akses informasi, meningkatkan layanan, dapat memperbaiki proses pemerintah yang lebih efisien, serta transparan kepada masyarakat (Judhita, 2020), sesuai dengan Undang Undang No.14 Tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik yang lebih transparan.

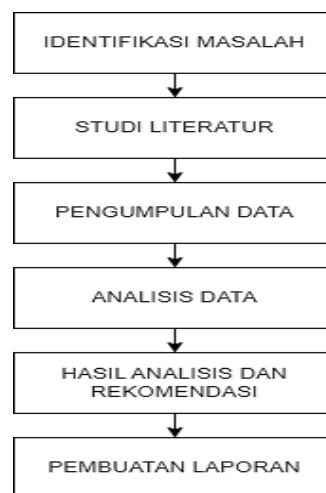
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten tebo merupakan salah satu instansi dinas yang ada di provinsi jambi terletak di Komplek Perkantoran Bumi Seentak Galak Serengkuh Dayung, Jl. Lintas Tebo – Bungo KM.12, Muaro Tebo, Kab. Tebo, Provinsi Jambi. Adapun Tugas dan Fungsi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo yaitu berdasarkan peraturan Bupati Tebo No 87 tahun 2019 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Pendidikan dan Kebudayaan adalah Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Bupati dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pembinaan pendidikan anak usia dini, pendidikan nonformal dan pendidikan dasar, dan pengolahan kebudayaan. Untuk penunjang pelayanan kepada pengguna terdapat beberapa menu pada website Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Tebo seperti home, profil, Kegiatan, UPTD, SOP, Tebo Pintar, JDIH, Aduan. Website resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo dapat diakses dengan alamat <http://dinasdikbud.tebokab.go.id>. Dari hasil observasi awal website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo digunakan sebagai sarana dalam penyebaran informasi dan komunikasi yang sampai saat ini belum pernah dilakukan evaluasi dengan standar metode tertentu, dan dari data yang diterima, website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo telah terjadi pengurangan pengunjung cukup besar seperti pada januari 2022 yaitu tercatat dua puluh ribu pengunjung dan pada januari 2023 pengunjung website hanya mencapai kurang dari lima ribu pengunjung, dan seperti kata Admin “website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo yang menjalankan

dan mengendalikan website tersebut bukan dari kalangan IT” (Mayasari, 2021; Pratama & Rasywir, 2021). Oleh karena itu untuk mengetahui keberhasilan atau tidak nya dari implementasi website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo, maka perlu dilakukan evaluasi terutama dari segi kegunaan dan kenyamanan pengguna, tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses website. Dengan menggunakan aspek usability penulis tertarik untuk melakukan evaluasi terhadap website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo. untuk itu di lakukanlah penelitian dengan judul “EVALUASI PENGGUNAAN PADA WEBISTE DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN TEBO MENGGUNAKAN SISTEM USABILITY TESTING” .

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Sebagai panduan dalam penyusunan pada penelitian ini, maka diperlukan sebuah susunan krangka kerja yang jelas semua tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan tahapan – tahapan yang dilakukan pada penelitian ini. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah seperti yang terlihat pada Gambar 1:



**Gambar 1.** Kerangka Kerja Penelitian

Dari kerangka kerja penelitian di atas, maka dapat dirincikan pembahasan dari masing – masing tahap penelitian tersebut sebagai berikut:

#### 1. Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini dilakukan pengidentifikasian pada website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo guna mengetahui apakah website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo sudah sesuai dengan aturan penyajian website yang baik dan benar, apakah penyajian informasi sudah akurat dan up to date.

#### 2. Studi Literatur

Pada tahapan ini mempelajari serta memahami konsep teori yang memiliki kesamaan dengan masalah atau topik yang diteliti. Teori – teori tersebut diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, situs web, buku dan lainnya baik itu tertulis maupun media elektronik. Adapun konsep yang dipelajari terutama mengenai bagaimana menganalisis website menggunakan metode Usability Testing dengan 3 tahapan yaitu Information Quality, Usability dan Service Interaction Quality.

#### 3. Pengumpulan data

Pada tahap ini pengumpulan data mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap kualitas website dengan dua cara pengumpulan data yaitu:

##### a. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengambilan data melalui pertanyaan – pertanyaan pada formulir yang dibuat secara tertulis untuk seseorang maupun sekumpulan orang guna tanggapan atau jawaban serta informasi yang diperlukan peneliti

##### b. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu mencari informasi atau data dengan membaca buku referensi, jurnal – jurnal, penelitian terdahulu serta media internet.

#### 4. Analisis data

Berisi berbagai data yang dikumpulkan untuk mendukung jalannya proses penelitian. Jenis data yang dikumpulkan adalah data primer dan data sekunder. Data primer yaitu berupa data yang didapat dari responden melalui kuesioner yang telah dibagikan, dan data sekunder yaitu sebagai pendukung dari data primer misalnya berasal dari jurnal, buku dan data – data penelitian terdahulu.

#### 5. Hasil Analisis dan Rekomendasi



Setelah dilakukan nya analisis data maka didapatkan hasil analisis tersebut dimana berisi gambaran umum karakteristik responden, kualitas website, dan kepuasan pengguna (user satisfaction) serta rekomendasi yang diberikan peneliti.

6. Pembuatan laporan

Setelah melakukan analisis maka dilakukan pembuatan isi laporan yang dibuat dalam bentuk bab dengan hasil analisis yang relevan, jelas serta terarah pada permasalahan yang ada.

**2.2 Populasi, Sampel Penelitian Dan Teknik Pengambilan Sampel**

**2.2.1 Populasi**

Dalam melakukan penelitian, harus terlebih dahulu menentukan populasi yang akan diteliti. Menurut (Septiani et al., 2020; Situmorang et al., 2019; Sriwulandari et al., 2014) definisi populasi yaitu “ populasi adalah keseluruhan dari objek atau individu yang memiliki karakteristik (sifat – sifat ) tertentu yang akan diteliti. Populasi juga disebut universum (universe ) yang berarti keseluruhan, dapat berupa benda hidup atau benda mati”. Dari pendapat diatas maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru yang mengakses website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo, dari 25 April 2023 sampai mei 2023 pengunjung yang mengakses website Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Tebo yaitu 12.300 pengunjung.

**2.2.2 Sampel**

Menurut (Dewi & Jayanti, 2017; Kulakat et al., 2021; Supriana & Pratama, 2017; Yunis & Surendro, 2019) “sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara – cara tertentu untuk diukur atau diamati karakteristiknya”. Dalam penelitian ini, ditetapkan ukuran sampel dengan menggunakan teknik slovin dengan formula seperti yang terlihat pada formula 1.

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \tag{1}$$

Keterangan :

e (error) = presentase tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

Untuk populasi (N) sebesar 12.300 pengunjung website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo maka nilai kritis yang ditetapkan sebesar 10%. Dengan demikian ukuran sampel yang dibutuhkan berdasarkan formula 1 adalah 100 responden.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa pengujian diantaranya: uji reliabilitas; uji validitas; analisis linear berganda; uji F dan uji T.

**3.1 Uji Validitas**

Uji validitas sering digunakan untuk mengukur ketetapan suatu item dalam kuesioner, apakah item pada kuesioner sudah tepat dalam mengukur apa yang ingin diukur. Dalam rangka mengetahui uji validitas, dapat digunakan korelasi bivariate person jika r hitung > r tabel (Widyaningsih, 2012), maka instrument atau item dinyatakan valid. Jika r hitung < r tabel, maka instrument item dinyatakan tidak valid. Sedangkan nilai r tabel diambil dengan menggunakan rumus  $df = n - 2$ . Yaitu  $df = 100 - 2 = 98$ , sehingga menghasilkan nilai r tabel sebesar 0,1966. Untuk hasil lengkap uji validitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

No.	Variabel.	r Hitung.	r Tabel.	Keterangan.
1	L1	0,812	0,1966	Valid
2	L2	0,862	0,1966	Valid
3	E1	0,855	0,1966	Valid
4	E2	0,856	0,1966	Valid
5	M1	0,692	0,1966	Valid
6	M2	0,644	0,1966	Valid
7	M3	0,691	0,1966	Valid
8	IQ1	0,714	0,1966	Valid
9	IQ2	0,823	0,1966	Valid
10	IQ3	0,870	0,1966	Valid
11	IQ4	0,737	0,1966	Valid
12	IQ5	0,690	0,1966	Valid

No.	Variabel.	r Hitung.	r Tabel.	Keterangan.
13	IQ6	0,677	0,1966	Valid
14	IQ7	0,690	0,1966	Valid
15	ER1	0,772	0,1966	Valid
16	ER2	0,761	0,1966	Valid
17	S1	0,553	0,1966	Valid
18	S2	0,821	0,1966	Valid
19	S3	0,838	0,1966	Valid
20	S4	0,728	0,1966	Valid
21	S5	0,803	0,1966	Valid
22	S6	0,436	0,1966	Valid

Berdasarkan tabel diatas, seluruh variabel yang di ukur memiliki nilai > 0.1966 maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator variabel dalam penelitian ini memiliki nilai yang Valid

### 3.2 Uji Reliabilitas

Instrument yang reliabel adalah instrument yang menghasilkan ukuran yang konsisten untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Uji reliabilitas pada penelitian kuantitatif dapat menggunakan alpha Cronbach. Data dapat dikatakan reliabel jika nilai Alpha hitung lebih besar dari 0,60. Berikut hasil perhitungan Uji Reabilitas penelitian ini dengan menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Nilai Alpha Hitung	Nilai Alpha Tabel	Keterangan
1	Learnability(X1)	0,922	0,60	Reliabel
2	Efficiency (X2)	0,925	0,60	Reliabel
3	Memorability(X3)	0,885	0,60	Reliabel
4	Information Quality(X4)	0,886	0,60	Reliabel
5	Error (X5)	0,908	0,60	Reliabel
6	Satisfaction (Y)	0,771	0,60	Reliabel

### 3.3 Analisis Linear Berganda

Regresi linier berganda dimaksud menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen (Learnability, Efficiency, Memorability, Information Quality, dan Error) terhadap satu variabel dependen (Satisfaction) model ini mengasumsikan adanya hubungan dengan masing – masing prediktor nya. Hubungan ini disampaikan dalam formula 2.

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3 + b_4x_4 + b_5x_5 + 0.985x_5 \quad (2)$$

**Tabel 3.** Hasil Analisis Linear Berganda

Model	Unstandardized	Standardized	t	Sig.		
	Coefficients	Coefficients				
	B. Std. Error	Beta				
1	(Constant)	3.649	0.794	4.596	0	
	Learnability	0.679	0.254	0.275	2.67	0.009
	Efficiency	-0.299	0.265	-0.122	-1.131	0.261
	Memorability	-0.021	0.094	-0.014	-0.221	0.825
	Information Quality	0.328	0.092	0.404	3.577	0.001
	Error	0.958	0.207	0.399	4.623	0

Keterangan :

1. Nilai konstanta = 3,649, nilai konstanta positif menunjukkan pengaruh positif variabel independen naik atau berpengaruh dalam satu satuan maka variabel persepsi akan naik atau terpenuhi.
2. Nilai koefisien beta variabel Learnability sebesar 0,679 yang berarti jika Learnability mengalami kenaikan, maka kepuasan pengguna akan meningkat sebesar 0,679 dengan asumsi variabel independen tetap.
3. Nilai koefisien beta variabel Efficiency sebesar -0,299 yang berarti jika Efficiency mengalami kenaikan, maka kepuasan pengguna akan mengalami penurunan sebesar -0,299 dengan asumsi variabel independen tetap.
4. Nilai koefisien beta variabel Memorability sebesar -0,021 yang berarti jika Memorability mengalami kenaikan, maka kepuasan pengguna akan mengalami penurunan sebesar -0,021 dengan asumsi variabel independen tetap.
5. Nilai koefisien beta variabel Information Quality sebesar 0,328 yang berarti jika Information Quality mengalami kenaikan, maka kepuasan pengguna akan meningkat sebesar 0,328 dengan asumsi variabel independen tetap.
6. Nilai koefisien beta variabel Error sebesar 0,958 yang berarti jika Error mengalami kenaikan, maka kepuasan pengguna akan meningkat sebesar 0,958 dengan asumsi variabel independen tetap.



### 3.4 Uji F

Uji F atau dikenal sebagai uji serentak bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh semua variabel independen dalam suatu penelitian secara bersama – sama terhadap variabel dependen. Jika hasilnya signifikan maka model bisa digunakan untuk prediksi atau pramalan dalam penelitian. Uji F dapat dilakukan dengan membandingkan tingkat signifikansi, jika kurang dari 5% (0,05) maka dbisa dikatakan bahwa variabel independen dalam penelitian ini signifikan. Hasil Uji F pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji F  
**ANOVA**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.490.200	5	498.04	67.818	.000 <sup>b</sup>
	Residual	690.31	94	7.344		
	Total	3.180.510	99			

Tabel 4 menunjukkan hasil dari uji F diperoleh nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0,005$  maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independen Learnability (X1), Efficiency (X2), Memorability (X3), Information Quality (X4), Error (X5) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen Satisfaction (Y).

### 3.5 Uji T

Uji T digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen Learnability (X1), Efficiency (X2), Memorability (X3), Information Quality (X4), Error (X5) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen Satisfaction (Y) dalam model regresi yang sudah dihasilkan maka digunakan uji T untuk menguji masing masing variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk menentukan kriteria pengujian hipotesis penelitian :

1. Hipotesis diterima jika T signifikan  $< 0,05$
2. Tesis ditolak jika T signifikan  $> 0,05$

**Tabel 5.** Hasil Uji T  
**Coefficients**

	Model	t	Sig.
1	(Constant)	4.596	0
	LEARNABILITY	2.67	0.009
	EFFICIENCY	-1.131	0.261
	MEMORABILITY	-0.221	0.825
	INFORMATION QUALITY	3.577	0.001
	ERROR	4.623	0

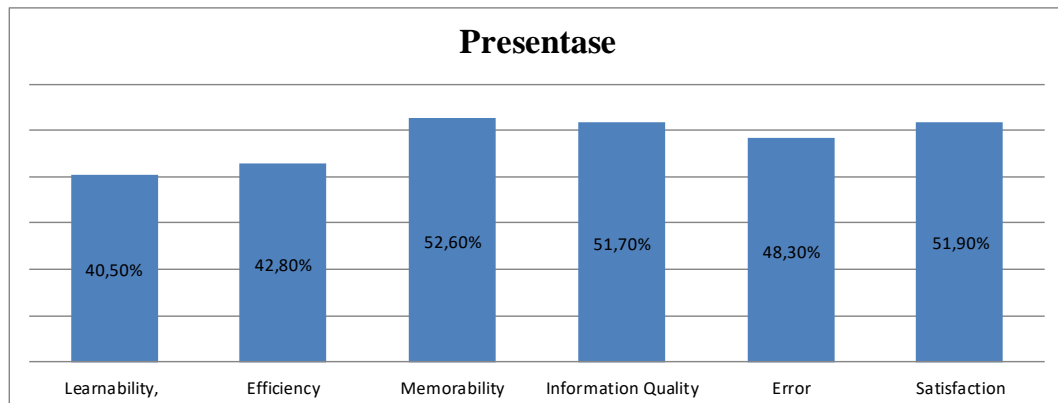
a. Dependent Variable: TOTAL\_Y

Dilihat dari hasil uji T diatas maka dapat disimpulkan hasil hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. **H1** : *Learnability* (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam menggunakan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.  
Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tabel 5.2.3 bahwa *Learnability* (X1) menghasilkan nilai signifikan sebesar  $0,009 < 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Learnability* (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam penggunaan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.
2. **H2** : *Efficiency* (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam menggunakan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.  
Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tabel 5.2.3 bahwa *Efficiency* (X2) menghasilkan nilai signifikan sebesar  $0,261 > 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Efficiency* (X2) berpengaruh negatif atau tidak berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam penggunaan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.
3. **H3** : *Memorability* (X3) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam menggunakan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.  
Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tabel 5.2.3 bahwa *Memorability* (X3) menghasilkan nilai signifikan sebesar  $0,825 > 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Memorability* (X3) berpengaruh negatif atau tidak berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam penggunaan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.
4. **H4** : *Information Quality* (X4) berpengaruh positif signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam menggunakan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.  
Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tabel 5.2.3 bahwa *Information Quality* (X4) menghasilkan nilai signifikan sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Information Quality* (X4) berpengaruh positif signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam penggunaan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.

5. **H5** : *Error* (X5) berpengaruh positif signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam menggunakan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada tabel 5.2.3 bahwa *Error* (X5) menghasilkan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Error* (X5) berpengaruh positif signifikan terhadap *Satisfaction* (Y) dalam penggunaan website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo.



**Gambar 2.** Komponen Usability

### 3.6 Rekomendasi

System harus dipastikan memiliki desain yang meminimalisis kesalahan pengguna dalam penggunaannya. Tingkat error pada website terbilang banyak hal ini dikarenakan website kurang dilakukan main-tenance dengan lebih baik dan belum ada unit khusus dari kalangan IT yang menangani website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tebo secara khusus, perlu ditingkatkan lagi maintenance website guna memuaskan pengguna dan pemakai website. Terlihat pada nilai Error website dengan skala 3 dan tingkat Satisfaction pengguna mendapatkan nilai dengan skala 3.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini, Penelitian ini melakukan pengujian melalui uji validitas reliabilitas, semua data pada penelitian ini dapat dinyatakan valid dan reliabel. Pada pengujian F seluruh variabel independen Learnability (X1), Efficiency (X2), Memorability (X3), Information Quality (X4), Error (X5) berpengaruh signifikan terhadap variabel Satisfaction (Y). Sedangkan dalam pengujian T hanya tiga variabel yang berpengaruh yaitu : Learnability (X1), Information Quality (X4), dan Error (X5) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel terikat Satisfaction (Y). Variabel lainya X2 dan X3 (Efficiency dan Memorability ) tidak memberikan pengaruh positif signifikan terhadap variabel Satisfaction (Y). Dari pengujian Hipotesis dengan hasil Uji T dapat disimpulkan bahwa, Hipotesis satu dapat diterima karena variabel Learnability berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Satisfaction (kepuasan pengguna). Hipotesis dua tidak dapat diterima karena variabel Efficiency tidak berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Satisfaction (kepuasan pengguna). Hipotesis tiga tidak dapat diterima karena variabel Memorability tidak berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Satisfaction (kepuasan pengguna). Hipotesis empat dapat diterima karena variabel Information Quality berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Satisfaction (kepuasan pengguna). Hipotesis kelima dapat diterima karena variabel Error berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Satisfaction (kepuasan pengguna).

## REFERENCES

- Abidin, D. Z., Nurmaini, S., Malik, R. F., Jasmir, Rasywir, E., & Pratama, Y. (2019). A Model of Preprocessing for Social Media Data Extraction. *Proceedings - 1st International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System, ICIMCIS 2019*, 67–72. <https://doi.org/10.1109/ICIMCIS48181.2019.8985192>
- Dewi, N. K., & Jayanti, A. (2017). Kajian Analisa: Penerapan dan Pengembangan e-Government pada Pemerintah Propinsi Bali Analytical Review: Implementation and Development of e-Government Bali. *Citec Journal*, 4(2).
- Firmansyah AMIK BSI Bandung Jl Sekolah Internasional No, R., & Bandung, A. (2018). USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI SIPOLIN PROVINSI JAWA BARAT. *Swabumi (Suara Wawasan Sukabumi) : Ilmu Komputer, Manajemen, Dan Sosial*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.31294/SWABUMI.V6I1.3310>
- Hartiwi, Y., Rasywir, E., Pratama, Y., & Jusia, P. A. (2020). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA Sistem Manajemen Absensi dengan Fitur Pengenalan Wajah dan GPS Menggunakan YOLO pada Platform Android*. 4, 1235–1242. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i4.2522>
- Hartiwi, Y., Rasywir, E., Pratama, Y., Jusia, P. A., Dinamika, U., & Jambi, B. (2020). *Eksperimen Pengenalan Wajah dengan fitur Indoor Positioning System menggunakan Algoritma CNN*. 22(2). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>



- Judhita, C. (2020). *Utilization of Information Communication Technology Towards Social Changes in Village Communities*.
- Kulakat, A. A., Utami, E., & Wibowo, F. W. (2021). Literatur Review Metode Evaluasi Kualitas Usability Website. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.30646/sinus.v19i1.458>
- Mayasari. (2021). Laporan dan Evaluasi Penelitian. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.52121/ALACRITY.V1I2.24>
- Pratama, Y., & Rasywir, E. (2021). Eksperimen Penerapan Sistem Traffic Counting dengan Algoritma YOLO (You Only Look Once) V.4. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(4), 1438. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3309>
- Prihatin, J., & Mulyono, H. (2022). Sistem Informasi Pelayanan Publik Berbasis Web Pada BP2JK Wilayah Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 196–207. <https://doi.org/10.33998/JURNALMANAJEMENSISTEMINFORMASI.2022.7.2.1240>
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, 3(1), 131–143.
- Situmorang, T. K., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4349–4356. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5201>
- Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014). Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing. *E-Proceeding of Engineering*, 537–543.
- Supriana, I., & Pratama, Y. (2017). Face recognition new approach based on gradation contour of face color. *International Journal on Electrical Engineering and Informatics*, 9(1), 125–138. <https://doi.org/10.15676/ijeei.2017.9.1.8>
- Uin, A. R., & Banjarmasin, A. (2019). ANALISIS DATA KUALITATIF. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/ALHADHARAH.V17I33.2374>
- Widyaningsih, pipin. (2012). *PERENCANAAN STRATEGIS SISTEM INFORMASI PADA INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI MENGGUNAKAN ANALISIS CRITICAL SUCCESS FACTORS*.
- Yunis, R., & Surendro, K. (2019). PERANCANGAN MODEL ENTERPRISE ARCHITECTURE DENGAN TOGAF ARCHITECTURE DEVELOPMENT METHOD. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 10.