

PENGUKURAN KUALITAS UX WEBSITE MENGGUNAKAN SUS

Feri Febria Laksana¹, Suyoto²

^{1,2}Magister Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Yogyakarta, 55281, Indonesia

¹feri.febria@gmail.com, ²suyoto@uajy.ac.id

Abstrak—Penelitian ini menerapkan teori usability dan menggunakan metode pengukuran System Usability Scale (SUS). Uji validasi menggunakan pearson's product moment. Uji reliabilitas memakai alpha Cronbach. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa usability website 68.6 yang artinya pada peringkat C atau OK Cukup Bagus. Loyalitas pengunjung website untuk melakukan kunjungan lagi (revisit) mendapatkan grand mean 3.5095. Nilai tersebut terletak pada rentang 3.40 - 4.20 yang menunjukkan bahwa loyalitas pengunjung untuk revisit terletak pada titik yang tinggi. Ada hubungan yang nyata namun tidak berarti antara variable kebergunaan (usability) dengan loyalitas pengunjung situs dibuktikan dengan Besaran nilai Sig. pada spearman correlation yang besarnya 0.041. dan nilai Sig. tersebut lebih kecil dari nilai taraf kepercayaan yaitu 5% nilai r_{hitung} yang positif yaitu 0.679 dan lebih besar dari r_{tabel} yaitu 1.966. Dapat disimpulkan apabila ariable usability ditingkatkan maka loyalitas akan ikut meningkat. Ditemukan hal yang menarik dalam penelitian yaitu pengunjung situs memanfaatkan situs lain dalam menelusuri berita informasi yang ada di dalam situs.

Keywords— Usability, sus, loyalitas pengunjung, website.

Abstract—This study uses usability theory and uses the System Usability Scale (SUS) measurement method. Validation test uses the moment of Pearson's product. Test reliability using Cronbach alpha. Based on the results of the study indicate that the usefulness of the website is 68.6 which means that on rank C or OK it is quite good. The loyalty of website visitors to make another visit (revisit) gets an average value of 3,5095. This value is located in the range 3.40 - 4.20 which shows the visitor's loyalty to visit again placed at a high point. There is a real but not significant relationship between the sustainability of the variable (usability) and the loyalty of site visitors as evidenced by the magnitude of the Sig. in spearman the correlation is 0.041. and Sig. This is smaller than the confidence level, which is 5%, the positive value of r_{count} is 0.679 and is greater than r_{tabel} which is 1.966. Can be abbreviated approved. Increased usefulness So loyalty will increase. It was found that interesting things in the study were site visitors who used other sites to access news information on the site.

Keywords— Usability, sus, visitor loyalty, website.

I. PENDAHULUAN

Menurut usability.gov *usability* atau dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti kebergunaan yang merupakan ukuran kualitas suatu sistem atau aplikasi berupa kemudahan untuk dipelajari, digunakan dan mendorong pengguna untuk selalu memakai sistem tersebut dalam menyelesaikan suatu pekerjaan [1] [2]. Dalam membangun sebuah sistem, agar baik dan mudah digunakan oleh pengguna, salah satu komponen yang terpenting adalah kebergunaan yang baik [3]. Kebergunaan ini sangat berhubungan dengan *user experience* (UX). Peran UX dalam pembuatan aplikasi, bahkan dalam pembangunan sebuah situs, karena UX dapat menampilkan kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dan efektif dalam berinteraksi dengan sistem tersebut. Banyak sistem yang telah dibuat tidak dilakukan tahap uji *usability*. Dikarenakan fokus penyelesaian masalah terdapat pada pengelolaan data dan berbagai masalah yang dihadapi, namun mengesampingkan faktor *usability*.

Pengukuran kesuksesan dari penerapan sebuah aplikasi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana

kemampuan pemakai dalam penggunaan aplikasi tersebut. Bahkan dari sisi emosi pengguna juga bisa dinilai menggunakan *usability* [4]. D. B. Setyohadi menyebutkan tentang dengan meningkatkan usability maka akan meningkatkan *customer retention* dari sebuah e-commerce pada penelitiannya [5]. Hasil penelitian ini akan dijelaskan dari penemuan, percobaan, pengamatan yang telah dilakukan penulis tentang tingkat kepuasan pengguna atas sistem yang diterapkan. Menurut Sahfitri, metode kuesioner sangat cocok digunakan karena berkaitan dengan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dalam pemakaian suatu aplikasi [6]. Instrumen kuesioner yang dipakai guna mengukur kebergunaan adalah *System Usability Scale* (SUS), dimana mampu memberikan ukuran persepsi secara subjektif dari pengguna tentang kegunaan suatu sistem, serta memungkinkan dikerjakan secara singkat selama sesi evaluasi, tanpa kehilangan komponen penting dari uji kebergunaan [7] yaitu efisiensi, efektifitas, kepuasan [8].

Dalam penelitian Leusmann, at. al, dapat segera dibenahi apabila hasil uji *usability* telah diperoleh [9]

[10]. Selain itu, perolehan dari uji kebergunaan mampu menampilkan kecepatan dari suatu sistem (efektifitas dan efisiensi), dan loyalitas pengunanya [11] [12].

Hal itulah yang menyebabkan penulis melakukan penelitian ini guna melihat seberapa tingkat *usability* suatu sistem yang telah diterapkan pada lembaga pendidikan perguruan tinggi. Keinginan penulis ialah untuk seberapa tingkat *usability* di situs lembaga pendidikan perguruan tinggi dengan menggunakan metode pengukuran SUS serta hubungan antara kebergunaan dengan tingkat loyalitas pengunjung website.

II. KERANGKA TEORI

Fokus penelitian ini pada fenomena serta keterhubungannya dengan variabel lain yang bersifat kuantitatif dan sistematis [13]. Serta mengadopsi pendekatan *single-case study*, yang menerapkan pengujian *usability* instrumen yang digunakan menggunakan SUS. Peneliti menggunakan instrumen tersebut karena mampu memberikan ukuran persepsi secara subjektif dari pengguna tentang kegunaan suatu sistem [7]. Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung website Universitas PGRI Yogyakarta dengan alat bantu yaitu web statistik bernama similiarweb. Dengan total pengunjung pada bulan Januari 2019 berjumlah 130.000 [14]. Karena jumlah populasinya ≥ 100.000 . Maka peneliti menetapkan sampel dengan menggunakan tabel penentuan sample yang dikembangkan oleh Stephan Isaac dan Willian B. Michael, dengan tingkat error sebesar 5% [15]. Maka diperoleh jumlah sampel yang akan diambil berjumlah 347 responden [16].

A. Usability

Pengukuran *usability* akan menggunakan SUS karena mudah digunakan dalam waktu singkat [7] tanpa mengurangi faktor penting dari uji *usability* yaitu efisiensi, efektifitas, kepuasan [8]. Cara mengukur *usability* adalah dengan perhitungan kelayakan yang diperoleh dari skor jawaban dibandingkan terhadap skor yang diharapkan, atau dapat di lihat pada rumus 1 [16].

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor}_{\text{Observasi}}}{\text{Skor}_{\text{Diharapkan}}} \times 100\% \quad (1)$$

Maka berdasarkan rumus 1, diketahui:

$$\text{Skor}_{\text{Observasi}} = 27450 \quad (\text{diperoleh dari menjumlah seluruh skor } \textit{usability} \text{ yang diperoleh dari kuesioner})$$

$$\text{Skor}_{\text{Diharapkan}} = 40000 \quad (\text{skor di harapkan 100 dari keseluruhan responden yaitu 400), maka:}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{27450}{40000} \times 100\% \\ &= 68.6\% \end{aligned}$$

Perolehan data, kemudian dikonversikan kemudian dibandingkan dengan melihat tabel kategori kelayakan pada tabel I.

TABEL I
KATEGORI KELAYAKAN

Angka (%)	Klasifikasi
< 21	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

Bentuk instrumen SUS selengkapnya dapat dilihat pada tabel II.

TABEL II
INSTRUMEN SUS

SUS	
Kode	Pertanyaan
Q1	Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan sistem ini
Q2	Saya menemukan bahwa sistem ini, tidak harus dibuat serumit ini
Q3	Saya pikir sistem nya mudah dalam penggunaan
Q4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem informasi ini
Q5	Saya menemukan beberapa variasi fungsi-fungsi dari sistem ini yang telah terintegrasi dengan baik
Q6	Saya pikir ada begitu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini
Q7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan sangat cepat untuk menggunakan sistem ini.
Q8	Saya menemukan sistem sangat rumit untuk digunakan
Q9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem
Q10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa melanjutkan dengan sistem ini

B. Loyalitas

Tujuan lain selain menguji tingkat *usability* website ialah untuk mengetahui loyalitas pengunjung website. Pada penelitian ini maksud dari loyalitas ialah keinginan dari pengunjung website untuk mengunjungi lagi situs dan terus mengakses www.upy.ac.id serta merekomendasikannya ke calon potensial pengguna lain baik sekedar untuk keperluan mencari sumber informasi, ataupun lainnya. Bentuk instrumen loyalitas selengkapnya pada tabel III.

TABEL III
INSTRUMENT LOYALITAS

LOYALITAS	
Kode	Pertanyaan
L1	Saya mengunjungi website lebih sering untuk mencari kategori yang lain
L2	Saya tidak hanya mengunjungi website tetapi juga menelusuri informasi yang ada di dalam website
L3	Saya akan merekomendasi situs kepada orang lain
L4	Saya tidak menggunakan website lain untuk penelusuran informasi seperti penelusuran tentang pendidikan.

C. Hipotesa

Kesimpulan singkat yang merupakan jawaban yang bersifat sementara tentang masalah yang dihadapi dan dibuktikan benar tidak-nya oleh peneliti yang dirangkum menjadi hipotesa sebagai berikut:

1. Hipotesa alternatif (H_a): Terdapat hubungan antara kebergunaan dan loyalitas pengunjung situs UPY.
2. Hipotesa nol (H_0): Tidak ada hubungannya *usability* atas loyalitas pengunjung situs UPY.

D. Skala Likert

Dalam analisis kuantitatif responden diberikan lima pilihan jawaban seperti ditunjukkan pada tabel IV.

TABEL IV
SKALA LIKERT

Skor	Kriteria Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini mengadopsi pendekatan *single-case study*. Yang dilakukan pada Perguruan Tinggi Swasta di Yogyakarta dengan menerapkan pengujian *usability* pada *website* instansi terkait. Instrumen yang digunakan ialah *System Usability Scale* (SUS), yang mampu memberikan ukuran persepsi secara subjektif dari pengguna tentang kegunaan suatu sistem. Dalam rangka memberikan cakupan yang lengkap dan pemahaman penuh dengan kedalaman penelitian ini, masing-masing aspek dari kriteria *sampling* untuk pengumpulan data dan analisis dijelaskan secara rinci. Lebih dari itu, reliabilitas dan validitas penelitian diperiksa. Untuk memberikan kejelasan yang lebih baik dan relevansi untuk pembacaan laporan penelitian ini, deskripsi kasus disajikan di awal bab hasil dan pembahasan.

A. Uji Validasi

Uji Validasi, merupakan metode pengujian untuk mengetahui valid tidaknya setiap pertanyaan dalam mendefinisikan variabel. Pengujian menggunakan

correlate bivariate pearson (*pearson's product moment*) dan r_{tabel} signifikan dengan 10% [17].

B. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas, merupakan metode pengujian untuk mengetahui konsistensi alat ukur, dapat dipercaya dan konsisten jika pengujian tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang atau tidak. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai alat ukur data penelitian. Pada penelitian ini menggunakan ukuran *cronbach's alpha* [18].

C. Analisis Deskriptif

Sugiyono berpendapat guna keperluan analisa deskriptif maka data dikelompokkan menurut jenis responden dan variabel, lalu melakukan tabulasi data menurut variabel keseluruhan responden, kemudian disajikan. Dilakukan perhitungan guna menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan, dan dilakukan perhitungan guna menguji hipotesa [16]. Sedangkan menurut Azwar dalam penelitiannya Arikunto, bukan untuk melakukan uji hipotesa merupakan pengertian dari analisa deskriptif [19]. $Mean(x)$ pada penelitian ini berguna untuk memperoleh nilai rerata dari butir-butir pertanyaan.

$$Mean X = (\sum_{i=1}^n X_i) / n \quad (2)$$

Keterangan:

n = Banyaknya responden

x_i = Banyaknya skor dari sejumlah i instrumen

Mean x = Nilai rata-rata dari setiap butir instrumen

Perhitungan rumus 2 pada masing-masing jawaban responden dicontohkan salah satu dari jawaban responden, sebagai berikut:

$$Mean(x) = \left(\sum_{i=4}^n x_i \right) / n$$

$$Mean(x) = (4 + 4 + 3 + 5 + 5) / 400$$

$$Mean(x) = (21) / 400$$

$$Mean(x) = 0.0525$$

Jadi total $Mean(x)$ pada jawaban responden bernilai 0.0525. Dari nilai tersebut dilakukan perhitungan lagi menggunakan $GrandMean(x)$ yang disajikan pada rumus 3

$$GrandMean(x) = \frac{Total\ rata-Rata\ hitung}{Jumlah\ Pernyataan} \quad (3)$$

Perhitungan rumus 3 dari keseluruhan jawaban responden sebagai berikut:

$$GrandMean(x) = \frac{Total\ rata - Rata\ hitung}{Jumlah\ Pernyataan}$$

$$GrandMean(x) = \frac{17.55}{5}$$

$$GrandMean(x) = 3.51$$

Jadi total *GrandMean* (x) pada penelitian ini bernilai 3.51. Dari hasil perhitungan *GrandMean* (x) tersebut kemudian di cocokkan ke dalam rentang skala pada tabel V.

TABEL V
RENTANG SKALA

Rentang Skala	Kriteria
4,20 – 5,00	Sangat Tinggi
3,40 – 4,20	Tinggi
2,60 – 3,40	Sedang
1,80 – 2,60	Rendah
1,00 – 1,80	Sangat Rendah

D. Uji Korelasi

Untuk uji korelasi menggunakan *Spearman Rank Correlation*. Menurut Sugiyono, untuk mengambil keputusan [16] yaitu jika hasil sig. kurang dari nilai probabilitas sebesar 0.05 kesimpulannya, adanya korelasi yang signifikan antar variabel yang dihubungkan. Namun jika hasil sig. lebih besar dari nilai probabilitas sebesar 0.05 maka, tidak adanya korelasi yang signifikan antar variabel yang dihubungkan. Kemudian diinterpretasikan ke *correlation coefficient* seperti pada tabel VI

TABEL VI
INTEPRETASI CORRELATION COEFFICIENT

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00	Tidak ada hubungan
0.01 – 0.09	Hubungan kurang berarti
0.10 – 0.29	Hubungan lemah
0.30 – 0.49	Hubungan moderat
0.50 – 0.69	Hubungan kuat
0.70 – 0.89	Hubungan sangat kuat
> 0.90	Hubungan mendekati sempurna

E. Pengujian Hipotesa

Uji hipotesa dilakukan menggunakan rumus *pearson product moment*. Berdasarkan penelitian pada Sujarweni, menyebutkan bahwa dengan menggunakan uji *pearson product moment* akan diketahui derajat keeratan hubungan 2 variabel yang memiliki skala interval atau rasio. Pengujian ini akan mengetahui nilai *correlation coefficient*. Jika nilai *coefficient*-nya -1 yang berarti korelasi yang negative sempurna, Namun jika nilai *coefficient*-nya 0 berarti tidak terdapat korelasi dan apabila *coefficient*-nya bernilai 1 memiliki arti adanya korelasi yang positif dan sempurna. Kemudian, dengan melihat rentang nilai antara -1, 0 dan 1. Dimana memiliki makna bahwa semakin erat jika mendekati nilai 1 atau -1, sebaliknya akan bermakna semakin lemah jika semakin mendekati 0. *Coefficient pearson product moment* disajikan pada tabel VII.

TABEL VII
CORRELATION COEFFICIENT PEARSON PRODUCT MOMENT

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.80 – 1,000	Sangat Kuat
0.60 – 0.799	Kuat
0.40 – 0.599	Sedang
0.20 – 0.399	Rendah
0.00 – 0.199	Sangat Rendah

Setelah r_{hitung} diketahui, guna menguji hipotesa peneliti kemudian membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} , dengan syarat sebagai berikut:

1. $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak; dan
2. $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

IV. HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan data yang hasil dari 400 responden. Terdiri atas syarat responden berdasarkan tabel Issac dan Willian jumlah responden 347 dengan taraf kesalahan 5%, kemudian penulis tambahkan 53 responden agar mempermudah penulis mengetahui nilai r_{tabel} yakni 0.098. Pada pembahasan bagian ini, yaitu Uji Validasi, Uji Reliabilitas, Analisis hasil kuesioner, Uji kolerasi.

A. Uji Validasi

Pada instrumen *usability*, secara khusus, kehandalan ini berkaitan dengan replikasi hasil kuesioner. Maka SUS itu valid. Artinya, ia mengukur apa yang hendak diukur [7]. Pada instrumen Loyalitas, untuk instrumen loyalitas penulis melakukan pengujian kelayakan setiap pertanyaan dalam mendefinisikan variable. Pengujian menggunakan *Pearson Product Moment* dan r table signifikan dengan 5%. Dapat dilihat dari $r_{Hitung} > r_{Tabel}$, maka statusnya dikatakan valid, dan sebaliknya jika $r_{Hitung} < r_{Tabel}$. Hasil dari uji validitas loyalitas di sajikan pada tabel VIII.

TABEL VIII
UJI VALIDASI INSTRUMEN LOYALITAS

Instrumen	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
L1	0.429	0.098	Valid
L2	0.538	0.098	Valid
L3	0.397	0.098	Valid
L4	0.538	0.098	Valid
L5	0.564	0.098	Valid

B. Uji Reliabilitas

Untuk mengukur reliabilitas, yang digunakan yaitu *Alpha Cronbach*. Pada instrumen *usability*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan SUS karena, menurut Brooke metode ini “*quick and dirty*” dan dapat diandalkan [7]. SUS pada tahun 1986 diperkenalkan oleh John Brooke, menurut Brooke

metode ini mampu mengukur bermacam-macam jenis layanan maupun produk, perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, web dan aplikasi. SUS dapat diandalkan. Pengguna merespons secara konsisten, dan SUS telah terbukti mendeteksi perbedaan pada ukuran sampel yang lebih kecil daripada kuesioner lainnya, SUS bukan diagnostik. Artinya, hal tersebut tidak memberi tahu apa yang membuat sistem dapat digunakan atau tidak [7].

Menurut Sujarweni, bahwa uji reliabilitas dilakukan agar instrumen loyalitas dapat dipercaya sebagai alat ukur data penelitian terhadap seluruh item pertanyaan [18]. Joko Widiyanto menjelaskan untuk mengambil keputusan dalam uji reliabilitas berdasarkan kriteria berikut [20]:

1. Jika $Cronbach's\ Alpha > r_{tabel}$ maka instrumen reliabel.
2. Jika $Cronbach's\ Alpha < r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel.
- 3.

TABEL IX
RELIABILITAS INSTRUMEN LOYALITAS

Cronbach's Alpha	N of Items
0.220	5

Menurut hasil proses reliabilitas instrumen loyalitas menggunakan alat bantu SPSS yang disajikan pada tabel IX. **Reference source not found.**, maka untuk instrumen Loyalitas menghasilkan nilai $Cronbach's\ Alpha$ sebesar 0.220. Sedangkan

r_{tabel} untuk tingkat kesalahan sebesar 5% adalah 0.098. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen loyalitas reliabel, karena $0.220 > 0.098$ ($r_{hitung} > r_{tabel}$).

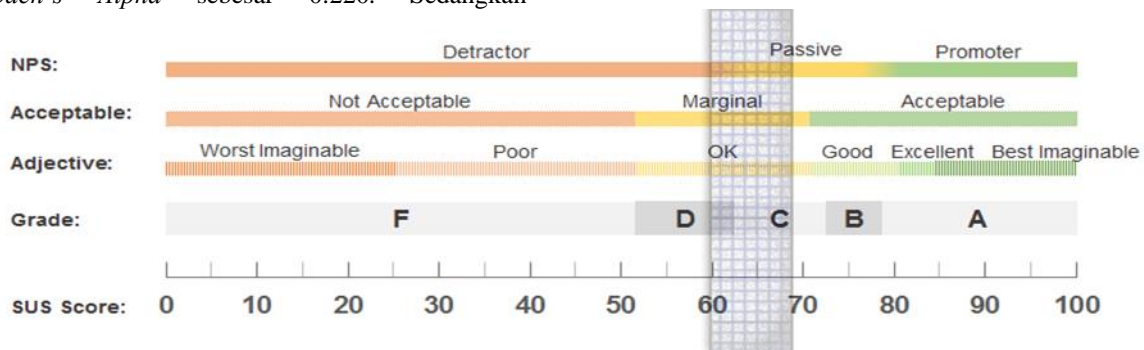
C. Analisis Hasil Kuesioner

Pada pengukuran *Usability*, dilakukan perhitungan nilai SUS dengan pembobotan nilai akan berkisar dari 0 sampai 4. Menurut John Brooke pembobotan memiliki aturan sebagai berikut [7]:

1. Perhitungan pada nomor ganjil adalah posisi skala yang dikurangi dengan angka 1.
2. Perhitungan pada nomor genap adalah angka 5 dikurangi posisi skala.

Setelah itu menjumlah nilai serta melakukan perhitungan jumlah dengan mengalikan 2.5 agar diperoleh *score* total. Rentang nilai *score* SUS adalah 0-100. Setelah setiap responden diperoleh *score* SUS, *score* tersebut dihitung rata-rata *score* SUS nya. Dalam penelitian ini www.upy.ac.id memperoleh *score* SUS sebesar 68,6. Lalu kita proyeksikan ke dalam peringkat nilai *score* SUS, berdasarkan Gambar 1 membuktikan bahwa website www.upy.ac.id memperoleh *score* SUS sebesar 68,6 mendapat peringkat C yang artinya OK. Serta mendekati angka 70 yang artinya OK cukup bagus.

Hasil intepretasi dari pengukuran *usability* website disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Peringkat Score SUS Website UPY

D. Uji Korelasi

Pada uji korelasi menggunakan korelasi *rank spearman* digunakan pada penelitian statistik non-parametric (skala ordinal). Tujuan analisis korelasi secara umum ialah:

1. Mengetahui tingkat kekuatan (keeratan) hubungan antar *variable*.
2. Mengetahui arah (jenis) hubungan antar *variable*.
3. Mengetahui apakah hubungan tersebut signifikan atau tidak.

Tabel X adalah hasil dari proses pengujian korelasi *spearman*, menggunakan alat bantu SPSS:

TABEL X
HASIL KORELASI SPEARMAN SPSS CORRELATIONS

		Usability	Loyalitas
Spearman's rho	Usability	Correlation Coefficient	.72
		Sig. (2-tailed)	.041
		N	400
	Loyalitas	Correlation Coefficient	.72
		Sig. (2-tailed)	.041
		N	400

Pada TABEL Error! Reference source not found., agar mudah dimengerti, dapat interpretasikan sebagai berikut:

1. Tingkat kekuatan (keeratn) hubungan variabel kualitas kebergunaan dengan tingkat loyalitas pada TABEL nilai koefisien korelasi sebesar 0.72. Yang berarti tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel kualitas kebergunaan dengan tingkat loyalitas adalah sebesar 0.72 atau memiliki hubungan yang tinggi (berdampak).
2. Variabel kualitas *usability* bernilai positif terhadap tingkat loyalitas dengan besaran nilai 0.72, hal tersebut bersifat searah dan positif. Sama halnya dengan semakin ditingkatkannya kualitas *usability* maka tingkat loyalitas pun akan meningkat.
3. Dari hasil yang disajikan pada TABEL , nilai signifikansi sebesar 0.041. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai taraf kepercayaan yaitu 0.05, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh terhadap tingkat loyalitas.

Maka penulis menyimpulkan, mengacu pada hasil korelasi spearman adalah terdapatnya hubungan yang signifikan antara variabel *usability* terhadap loyalitas pengunjung website, yang berarti apabila kualitas *usability* ditingkatkan akan meningkatkan loyalitas pengunjung website. Dengan semakin banyaknya pengunjung website maka besar kemungkinan pula tujuan dari pembuatan website tersebut akan tercapai.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian bahwa tingkat *usability* website UPY atau www.upy.ac.id, memperoleh skor SUS sebesar 68.6 lalu interpretasi pada peringkat C yang berarti OK cukup bagus. Loyalitas pengguna untuk melakukan kunjungan lagi (*revisit*) pada website UPY, menghasilkan *grand mean* 3.5095. Nilai tersebut pada rentang 3.40 – 4.20 yang menunjukkan bahwa loyalitas pengunjung website untuk melakukan kunjungan kembali (*revisit*) website UPY berada pada tingkat yang tinggi. Besaran nilai Sig. pada *spearman correlation* yang besarnya 0.041. dan nilai Sig. tersebut lebih kecil dari nilai taraf kepercayaan yaitu 5%, maka dapat disimpulkan ditemukannya pengaruh antara *usability* terhadap tingkat loyalitas atau apabila variabel *usability* ditingkatkan maka loyalitas akan ikut meningkat. Ditemukan hal yang menarik dalam penelitian yaitu pengunjung situs memanfaatkan situs lain dalam menelusuri informasi yang ada di dalam situs.

Untuk penelitian selanjutnya, menambahkan objek agar dijadikan sebagai perbandingan namun di usahakan objek tersebut memiliki derajat dan perilaku yang sama. Untuk penelitian berikutnya yang mengenai mahasiswa, waktu penelitian yang tepat harap menyesuaikan waktu yang dimiliki oleh subjek penelitian agar responden dapat mengisi kuesioner dengan sebaik-baiknya.

Menurut hasil penelitian, peneliti merekomendasikan dengan meningkatkan *usability*

peneliti meyakini akan lebih memaksimalkan fungsi dari website yang artinya akan menambah jumlah pengunjung website dan akan berdampak pada proses marketing dibisnis pendidikan.

REFERENSI

- [1] A. Bangor, P. T. Kortum and J. T. Miller, An Empirical Evaluation of the System Usability Scale, Publishing models and article dates explained, pp. 574-594.
- [2] usability.gov, 2018. [Online]. Available: <https://www.usability.gov/what-and-why/usability-evaluation.html>.
- [3] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," January 2012. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. [Accessed 2017].
- [4] D. B. Setyohadi, S. Kusrohmaniah, E. Christian, L. T. Dewi and B. P. Sukci, "M-Learning Interface Design Based on Emotional Aspect Analysis," 2017.
- [5] D. H. Yohandy and D. B. Setyohadi, "Usability Evaluation Using Multi-Method for Improvement Interaction in M-Commerce," in *MATEC Web of Conferences*, 2018.
- [6] V. Sahfitri and M. Ulfa, "Evaluasi Usability Sistem E-Learning sebagai Aplikasi Pendukung Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi Menggunakan USE Questionnaire," *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 17 No. 1, pp. 53-66, 2015.
- [7] J. Brooke, "SUS: A Retrospective," *Journal Of Usability Studies*, vol. 8, no. 2, pp. pp. 29-40, 2013.
- [8] ISO Organisation, "Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts," 2018. [Online]. Available: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>. [Accessed 2017].
- [9] S. B. Leusmann, C. Samsel, M. Wiederhold, K. H. Krempels, E. M. Jakobs and M. Ziefle, "sability Evaluation of Mobile Passenger Information Systems," in *Proceedings of the 16th International Conference on Human-Computer Interaction*, 2014.
- [10] . T. H. Kim and S. H. Jin, "Development of auditory design guidelines for improving learning on mobile phones," *Computers & Education*, vol. 91, no. C, pp. 60-72, Desember 2015.
- [11] J. Sang, T. Mei, Y.-. Qing Xu and C. Zhao, "Interaction Design for Mobile Visual Search," *IEEE Transactions on Multimedia*, vol. 15, no. 7, pp. 1665 - 1676, November 2013.
- [12] R. Blanco-Gonzalo, R. Sanchez-Reillo, O. Miguel-Hurtado and E. Bella-Pulgarin, "Automatic usability and stress analysis in mobile biometrics," *Image and Vision Computing*, vol. 32, no. 12, pp. 1173-1180, Desember 2014.
- [13] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed., SAGE, 2014.
- [14] SimiliarWeb, "Website Traffic Statistik dan Market Intelligence," 2018. [Online]. Available: <https://www.similarweb.com/website/uty.ac.id>. [Accessed 2019].
- [15] S. Isaac and W. B. Michael, *Handbook in Research and Evaluation*, San Diego: Robert R. Knapp, 1971, p. vi + 186.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 28 ed., Bandung: Alfabeta, 2018.
- [17] Laerd Statistic, 2019. [Online]. Available: <https://statistics.laerd.com/statistical-guides/pearson-correlation-coefficient-statistical-guide.php>.
- [18] V. W. Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.

- [19] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta Jakarta, 2010.
- [20] J. Widiyanto, "SPSS For Windows untuk analisis data statistik dan penelitian," *Surakarta: BP-FKIP UMS*, 2010.