



**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE  
WEBSITE BROADBAND LEARNING CENTER PADA  
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PEMERINTAH KOTA SURABAYA**



**TUGAS AKHIR**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Program Studi

S1 Sistem Informasi

stikom  
SURABAYA

**Oleh:**

**RIZKY ARYA FEBRIAWAN**

**14.41010.0012**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE WEBSITE BROADBAND**  
**LEARNING CENTER PADA DINAS KOMUNIKASI DAN**  
**INFORMATIKA PEMERINTAH KOTA SURABAYA**

dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Arya Febriawan**

**NIM : 14.41010.0012**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji  
Pada : 15 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing

**I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT**

**II. Puspita Kartikasari, M.Si.**

Penguji

**I. Sulistiowati, S.Si., M.M.**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

STIKOM  
SURABAYA

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan



untuk memperoleh gelar Sarjana

FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

**Dr. Jusak**  
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

23/18  
/3

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Rizky Arya Febriawan  
NIM : 14410100012  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE  
WEBSITE BROADBAND LEARNING CENTER PADA  
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PEMERINTAH KOTA SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Agustus 2018

 ; menyatakan

Rizky Arya Febriawan

Nim : 14410100012

“Semakin berat ujian, semakin banyak masalah yang akan datang, maka semakin besar apa yang kita hasilkan dan kerjakan.”



“Kerjakan atas apa yang diinginkan, bukan karena keegoisan, melainkan dengan keinginan diri sendiri yang akan mematahkan segala rintangan dan cobaan.”





“Saya persembahkan kepada orangtua ku, teman-teman, dan semua keluarga yang telah mendukung.”

## ABSTRAK

*Broadband Learning Center* (BLC) adalah sarana pembelajaran komputer dan internet gratis bagi warga surabaya berbasis *web*. *Web* ini digunakan mulai tahun 2015 dengan alamat [www.blc.surabaya.go.id](http://www.blc.surabaya.go.id). Selama digunakan *website* ini belum pernah dilakukan evaluasi melalui *feedback* dari pengguna.

Solusi yang diberikan adalah dengan menganalisis dan mengevaluasi *website* berdasarkan *feedback* dari pengguna dengan metode *Innovation Difussion Theory* (IDT) – *Technology Acceptance Model* (TAM). Pada penelitian ini menggunakan sampel sebesar 100 responden pengguna aplikasi BLC.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan metode IDT-TAM diperoleh bahwa variabel faktor yang berinteraksi berpengaruh terhadap kegunaan sistem informasi, variabel faktor yang berinteraksi dan variabel kondisi objektif berpengaruh terhadap kemudahan yang dirasakan, selanjutnya variabel kemudahan yang dirasakan berpengaruh terhadap penggunaan saat ini. Berdasarkan hasil uji coba kepada pengguna BLC di Wonorejo dan di Penjaringan Sari, diperoleh bahwa pengguna di kedua wilayah tersebut sudah puas dengan hasil rancangan *website* yang sudah dibuat.

**Kata Kunci:** IDT-TAM, Desain *User Interface*, *Broadband Learning Center*.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi kehadiran Allah Yang Maha Esa atas limpahan dan rahmatnya dengan baik sehingga terciptanya hasil tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain User Interface Website Broadband Learning Center pada Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Kota Surabaya”. Hasil tugas akhir ini disusun dalam rangkai untuk memenuhi syarat program sarjana dalam menempuh S1 (Strata 1) Sistem Informasi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, serta bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang belum didapatkan selama dikampus. Selain itu, atas rahmat Allah Yang Maha Esa serta segala bentuk bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil tugas akhir ini dengan baik.

Hasil tugas akhir ini diselesaikan karena bimbingan oleh Dosen, Teman-teman penulis, serta dorongan semangat dan doa dari orang tua, sehingga penulis bisa menyelesaikan hasil tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ayah, Ibu yang selalu memberikan dukungan, doa, dan dorongan semangat selama mengerjakan Tugas Akhir pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Kepala Prodi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.



5. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing 1 yang banyak memberi masukan, koreksi, semangat, serta arahan yang baik guna dalam membantu penyusunan Hasil Tugas Akhir ini.
6. Ibu Puspita Kartikasari, M.Si. selaku dosen pembimbing 2 yang banyak memberi arahan tentang perhitungan statistik, semangat, serta arahan yang baik dalam penyelesaian hasil tugas akhir ini.
7. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan dan koreksi atas hasil tugas akhir ini.
8. Bapak Tito Rachmanto, S.Kom. selaku Kepala Staff IT pada Dinas Kominfo telah memberi dukungan penuh atas hasil tugas akhir ini.
9. Bapak Azhari Anhar Bantan, S.Kom dan Ibu Afidah Putri Khairani, S.Kom. yang telah menilai hasil *prototype* website dengan baik pada BLC Penjaringan dan Wonorejo.
10. Nurul Ainyyah yang membantu dalam proses pengerjaan teori dan penulisan tata cara bahasa yang baik dalam pengerjaan hasil tugas akhir ini.
11. Djohari, Jidny Ilma, Bima Chandra, dan seluruh teman-teman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya memberi semangat dan masukan kepada penulis untuk penyelesaian hasil tugas akhir ini.

Surabaya, 15 Agustus 2018

Rizky Arya Febriawan

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Model Analisis IDT-TAM .....	6
2.2 Populasi .....	10
2.3 Sampel.....	11
2.4 Uji Validitas .....	12
2.5 Uji Reliabilitas.....	13
2.6 Definisi <i>SmartPLS</i> .....	13
2.7 <i>Outer Model</i> .....	13
2.8 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i> .....	13
2.9 <i>Discriminant Validity</i> .....	13
2.10 <i>Bootstrapping</i> .....	13
2.11 <i>Inner Model</i> .....	13
2.12 Definisi Kesenjangan Digital .....	15

	<b>Halaman</b>
2.13 <i>Responsive Web Design</i> .....	16
2.14 Kriteria <i>Website</i> yang Baik .....	16
2.15 <i>User Interface Design</i> .....	19
2.16 <i>User Interaction</i> .....	20
2.17 <i>Broadband Learning Center (BLC)</i> .....	21
2.18 Skala <i>Likert</i> .....	23
2.19 Analisis Deskriptif.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 Tahap Penelitian .....	25
3.1.1 Tahap Perencanaan .....	26
3.1.2 Tahap Pengumpulan Data.....	44
3.1.3 Tahap Evaluasi.....	45
3.1.4 Tahap Pengembangan <i>Website</i> .....	46
3.1.5 Tahap Akhir Laporan.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>50</b>
4.1 Uji Reliabilitas dan Validitas .....	50
4.1.1 Hasil Reliabilitas .....	50
4.1.2 Uji Validitas.....	51
4.2 Analisis Deskriptif.....	52
4.2.1 Karakteristik Responden.....	52
4.2.2 Tabulasi Hasil Kuisisioner .....	55
4.3 Analisis SEM dengan SmartPLS.....	62
4.3.1 Pengujian <i>Outer Model</i> .....	62
4.3.2 <i>Bootstrapping</i> .....	68
4.4 Tahap Pengembangan <i>Website</i> .....	77

	<b>Halaman</b>
BAB V PENUTUP .....	157
5.1 Kesimpulan.....	157
5.2 Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA .....	158
BIODATA .....	158
LAMPIRAN.....	158



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Indikator Variabel IDT-TAM .....	8
Tabel 2.1 Kelompok penempatan BLC .....	22
Tabel 2.2 skala <i>likert</i> .....	24
Tabel 3.1 Jumlah Masyarakat pada <i>Website</i> BLC .....	33
Tabel 3.2 Penghitungan Proporsi Stratifikasi dan Sampel .....	35
Tabel 3.3 Pernyataan Evaluasi Subjektif ( <i>Subjective Evaluations</i> ).....	39
Tabel 3.4 Pernyataan Faktor Yang Berinteraksi ( <i>Interacting Factors</i> ) .....	40
Tabel 3.5 Pernyataan Kondisi Objektif ( <i>Objective Evaluations</i> ) .....	41
Tabel 3.6 Pernyataan Kegunaan Sistem Informasi ( <i>Perceived Usefulness</i> ) .....	42
Tabel 3.7 Pernyataan Kemudahan Yang Dirasakan ( <i>Perceived Ease of Use</i> ).....	43
Tabel 3.8 Indikator dan Pernyataan Penggunaan Saat Ini ( <i>Actual Use</i> ).....	44
Tabel 3.9 Hipotesis Penelitian .....	38
Tabel 4.1 Tabel R Hitung .....	51
Tabel 4.2 Tabulasi Variabel Evaluasi Subjektif .....	56
Tabel 4.3 Tabulasi Variabel Faktor Yang Berinteraksi .....	57
Tabel 4.4 Tabulasi Variabel Kondisi Objektif.....	58
Tabel 4.5 Tabulasi Variabel Kegunaan Sistem Informasi .....	59
Tabel 4.6 Tabulasi Variabel Kemudahan Yang Dirasakan.....	60
Tabel 4.7 Tabulasi Variabel Penggunaan Saat Ini .....	61
Tabel 4.8 Nilai Variabel <i>Average Variance Model</i> (AVE) .....	66
Tabel 4.9 Nilai <i>Cross Loading</i> .....	67
Tabel 4.10 Uji Hipotesis ( <i>Path Coefisien</i> ).....	69
Tabel 4.11 Nilai <i>R Square</i> .....	74
Tabel 4.12 Nilai <i>F Square</i> .....	75

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.13 Tabel Aktivitas Pengguna BLC .....	77
Tabel 4.14 Tabel aktivitas pengguna admin .....	81



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Model Analisis IDT-TAM .....	6
Gambar 3.1 Tahap Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Halaman <i>Home</i> .....	27
Gambar 3.3 Halaman <i>Home 2</i> .....	27
Gambar 3.4 Halaman <i>Home 3</i> .....	28
Gambar 3.5 Halaman <i>Home 4</i> .....	28
Gambar 3.6 Halaman <i>Footer</i> .....	29
Gambar 3.7 <i>Drop Down Menu</i> Profil BLC.....	29
Gambar 3.8 Halaman Cara Mendaftar .....	30
Gambar 3.9 Halaman Info Pembelajaran.....	30
Gambar 3.10 Halaman Profil BLC .....	31
Gambar 3.11 Halaman Artikel.....	31
Gambar 3.12 Halaman Tim Kami.....	32
Gambar 3.13 Halaman Lokasi BLC.....	32
Gambar 3.14 Halaman Buku Tamu .....	33
Gambar 3.15 Alur Perancangan Sketsa <i>Website</i> .....	47
Gambar 4.1 Hasil Reliabilitas .....	50
Gambar 4.2 Total Jumlah Kelamin.....	53
Gambar 4.3 Total Jumlah Jenis Pekerja.....	54
Gambar 4.4 Golongan Umur .....	54
Gambar 4.9 Hasil Terbaik <i>Structural Equation Model (SEM)</i> .....	65
Gambar 4.10 AVE Model Terbaik .....	66
Gambar 4.11 Model <i>Bootstrapping</i> .....	68

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.12 alur peserta menggunakan <i>website</i> BLC.....	80
Gambar 4.13 Alur admin dalam monitoring <i>website</i> BLC.....	87
Gambar 4.14 Sketsa <i>home</i> 1 .....	88
Gambar 4.15 Sketsa <i>home</i> 2 .....	89
Gambar 4.16 Sketsa <i>home</i> 3 .....	89
Gambar 4.17 Sketsa <i>home</i> 4 .....	90
Gambar 4.18 Sketsa <i>footer home</i> .....	91
Gambar 4.19 Sketsa chat <i>dashboard customer service</i> .....	92
Gambar 4.20 Sketsa chat <i>dashboard</i> peserta.....	93
Gambar 4.21 Sketsa menu bar <i>about us</i> dan informasi .....	94
Gambar 4.22 Sketsa profil BLC .....	94
Gambar 4.23 Sketsa visi dan misi BLC .....	95
Gambar 4.24 Sketsa sejarah kami.....	96
Gambar 4.25 Sketsa wilayah BLC.....	96
Gambar 4.26 Sketsa detil wilayah blc .....	97
Gambar 4.27 Sektsa tim kami.....	98
Gambar 4.28 Sketsa detil tim kami.....	98
Gambar 4.29 Sketsa kontak blc .....	99
Gambar 4.30 Sketsa berita utama .....	100
Gambar 4.31 Sketsa detil berita utama .....	100
Gambar 4.32 Sketsa testimoni .....	101
Gambar 4.33 Sketsa <i>login admin</i> .....	102
Gambar 4.34 Sketsa <i>dashboard admin</i> .....	103
Gambar 4.36 Sketsa menu <i>bar user</i> .....	103



## Halaman

Gambar 4.37 Sketsa informasi BLC .....	104
Gambar 4.38 Sketsa pengaturan slide <i>home</i> .....	105
Gambar 4.39 Sketsa tambah dan edit slide .....	106
Gambar 4.40 Sketsa pengaturan galeri .....	106
Gambar 4.41 Sketsa tambah dan edit galeri .....	107
Gambar 4.42 Sketsa pengaturan halaman .....	108
Gambar 4.43 Sketsa pengaturan berita .....	109
Gambar 4.44 Sketsa tambah dan edit berita .....	109
Gambar 4.45 Sketsa pengaturan testimoni .....	110
Gambar 4.46 Sketsa tambah dan edit testimoni .....	111
Gambar 4.47 Sketsa pengaturan video .....	111
Gambar 4.48 Sketsa tambah dan edit video .....	112
Gambar 4.49 Sketsa pengaturan kerjasama .....	113
Gambar 4.50 Sketsa manajemen dan pengaturan chat .....	113
Gambar 4.51 Sketsa pengaturan chat <i>customer service</i> .....	114
Gambar 4.52 Sketsa pengaturan chat peserta .....	115
Gambar 4.53 Sketsa pengaturan <i>web</i> .....	116
Gambar 4.54 Sketsa tambah modul .....	116
Gambar 4.55 Sketsa <i>backup</i> dan <i>restore</i> .....	117
Gambar 4.56 <i>Prototype home 1</i> .....	118
Gambar 4.57 <i>Prototype home 2</i> .....	119
Gambar 4.58 <i>Prototype home 3</i> .....	119
Gambar 4.59 <i>Prototype video youtube home 3</i> .....	120
Gambar 4.60 <i>Prototype home 4</i> .....	120
Gambar 4.61 <i>Prototype klik maps home 4</i> .....	121

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.62 <i>Prototype footer</i> .....	121
Gambar 4.63 <i>Prototype chat customer service</i> .....	122
Gambar 4.64 <i>Prototype chat peserta</i> .....	123
Gambar 4.65 <i>Prototype slider about us &amp; informasi</i> .....	124
Gambar 4.66 <i>Prototype profil kami</i> .....	124
Gambar 4.67 <i>Prototype sejarah kami</i> .....	125
Gambar 4.68 <i>Prototype sejarah kami</i> .....	126
Gambar 4.69 <i>Prototype wilayah BLC</i> .....	126
Gambar 4.70 <i>Prototype detil wilayah BLC</i> .....	127
Gambar 4.71 <i>Prototype tim kami</i> .....	128
Gambar 4.72 <i>Prototype detil informasi tim</i> .....	128
Gambar 4.73 <i>Prototype kontak kami</i> .....	129
Gambar 4.74 <i>Prototype berita utama</i> .....	130
Gambar 4.75 <i>Prototype detil berita utama</i> .....	131
Gambar 4.76 <i>Prototype testimoni</i> .....	131
Gambar 4.77 <i>Prototype login admin</i> .....	132
Gambar 4.78 <i>Prototype dashboard admin</i> .....	133
Gambar 4.79 <i>Prototype navigasi bar admin</i> .....	133
Gambar 4.80 <i>Prototype menu bar user</i> .....	134
Gambar 4.81 <i>Prototype informasi BLC</i> .....	135
Gambar 4.82 <i>Prototype pengaturan slide home</i> .....	136
Gambar 4.83 <i>Prototype tambah dan edit slide</i> .....	137
Gambar 4.84 <i>Prototype pengaturan galeri</i> .....	138
Gambar 4.85 <i>Prototype tambah dan edit galeri</i> .....	138
Gambar 4.86 <i>Prototype pengaturan halaman</i> .....	139

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.87 <i>Prototype</i> tambah berita .....	140
Gambar 4.88 <i>Prototype</i> tambah berita .....	141
Gambar 4.89 <i>Prototype</i> pengaturan testimoni .....	142
Gambar 4.90 <i>Prototype</i> tambah dan edit testimoni .....	143
Gambar 4.91 <i>Prototype</i> pengaturan video .....	144
Gambar 4.92 <i>Prototype</i> tambah dan edit video .....	145
Gambar 4.93 <i>Prototype</i> pengaturan kerjasama.....	146
Gambar 4.94 <i>Prototype</i> manajemen dan pengaturan chat .....	147
Gambar 4.95 <i>Prototype</i> pengaturan dan chat <i>customer service</i> .....	148
Gambar 4.96 <i>Prototype</i> pengaturan chat peserta .....	149
Gambar 4.97 <i>Prototype</i> pengaturan <i>web</i> .....	150
Gambar 4.98 <i>Prototype</i> tambah modul.....	151
Gambar 4.99 <i>Prototype</i> <i>backup</i> dan <i>restore</i> database .....	151
Gambar 4.98 <i>Prototype</i> aksi <i>download</i> database.....	152
Gambar 4.99 <i>Prototype</i> aksi <i>upload</i> gambar .....	152
Gambar 4.100 <i>Dynamic design front-end</i> .....	154
Gambar 4.101 <i>Dynamic design back-end</i> .....	155

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era teknologi saat ini yang kian berkembang pesat sudah menjadi salah satu kebutuhan utama masyarakat, pemerintah memaksimalkan teknologi internet di Surabaya agar menciptakan masyarakat yang kaya ilmu pengetahuan teknologi dan informasi supaya dapat bersaing di era dunia digital dan modern.

Kebutuhan komunikasi dan informasi yang menjadi program utama program pemerintah kota Surabaya pada dinas Komunikasi dan Informatika, yang memiliki tugas untuk melaksanakan urusan daerah berdasarkan azas otonomi dan tugas pembantuan dalam bidang komunikasi dan informatika. Tugas utama yang dilakukan adalah penyediaan publik Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Kota Surabaya (Dinkominfo Pemkot Surabaya) sebagai tim perancang dan analisis perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak hanya mematuhi berbagai kebijakan pemerintah saja. Melainkan juga menjalankan peran sebagai penyedia informasi kepada masyarakat Surabaya agar menciptakan masyarakat yang kaya ilmu pengetahuan teknologi dan informasi guna dapat bersaing di era dunia digital dan modern.

Fasilitas *online* di Surabaya telah disediakan Dinkominfo Pemkot Surabaya di 42 titik, hal ini masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh masyarakat Surabaya secara maksimal, sehingga masih terjadi kurang pemahaman teknologi di kalangan masyarakat kota Surabaya. Oleh karena itu, dibentuklah program pelatihan internet untuk masyarakat Surabaya yaitu *Broadband Learning Center* (BLC) yang

merupakan program literasi internet berupa pembelajaran dan pelatihan TIK bagi warga Surabaya yang diberikan secara gratis dan bersertifikat.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui dampak dari sistem *website* BLC melalui responden masyarakat, data tersebut diolah dengan statistik sehingga dapat dibaca yang selanjutnya disimpulkan untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Statistik digunakan sebagai pengolahan data masyarakat Surabaya untuk mengetahui seberapa banyak dampak pengaruh penggunaan *website* berupa pembelajaran TIK yang disediakan oleh *website* BLC. Penelitian dengan menggunakan data kuantitatif berupa data jumlah peserta *website* BLC di seluruh bagian masyarakat Surabaya berdasarkan lapisan masyarakat Surabaya, data dampak pengaruh *website* BLC kepada masyarakat Surabaya, data penilaian terhadap responden masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Desain *User Interface Website Broadband Learning Center* Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Pemkot Surabaya”. Hasil yang diharapkan adalah rekomendasi untuk Dinkominfo Pemkot Surabaya dalam rangka mengembangkan *website* pada BLC berupa data angket yang berdasarkan pendapat masing-masing lapisan masyarakat di *website* BLC untuk menghasilkan penelitian yang menunjang keberhasilan *website* BLC dengan evaluasi sebelum perancangan *desain user interface website* menggunakan metode *Innovation Diffusion Theory* (IDT) - *Technology Acceptance Model* (TAM) pada responden pengguna yang menjadi peserta pada *website* BLC. Kemudian memberikan masukan terhadap peningkatan pengguna untuk *website*

BLC seperti tampilan, kecepatan akses, dan keamanan data agar *website* BLC dapat berkembang semakin baik dan maju.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diidentifikasi, maka dapat diuraikan rumusan masalah tentang “Bagaimana perancangan desain *user interface website* BLC pada Dinkominfo Pemkot Surabaya ?” berdasarkan hasil evaluasi terhadap *website* yang ada pada saat ini.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan dan perluasan dari penelitian, maka tugas akhir ini diberi batasan masalah. Ruang lingkup pembahasan ditujukan untuk masyarakat terhadap keberadaan BLC menggunakan metode IDT - TAM pada Dinkominfo Pemkot Surabaya. Berikut adalah batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Data yang digunakan dari Dinkominfo Pemkot Surabaya untuk periode bulan Februari – Mei 2018.
2. Data dari pengguna BLC di dapatkan dari wawancara, observasi, dan penyebaran angket yang dilakukan pada bulan Februari – Mei 2018.
3. Dibatasi pada ruang lingkup pengaruh penggunaan *website* BLC terhadap masyarakat yang belum dan sudah mengerti teknologi di kota Surabaya.
4. Responden yang menjawab adalah peserta dari *website* BLC.
5. Golongan masyarakat yang ditinjau adalah masyarakat dari peserta *website* BLC.

6. Evaluasi menggunakan Model yang dikembangkan oleh Zhang Nan pada tahun 2008 dengan judul *IDT-TAM Integrated Model for IT Adoption*.
7. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala *likert*.
8. Rekomendasi yang diberikan melalui tahapan pembuatan desain *user interface website* BLC, mulai dari konsep sampai dengan desain yang sudah siap diimplementasikan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini menghasilkan perancangan desain *web* BLC melalui hasil evaluasi terhadap *website* saat ini.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

##### BAB I : PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang masalah yang diteliti, kemudian menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan yang ada pada buku ini.

##### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang landasan teori, teori-teori apa saja yang dipakai dalam mendukung penelitian di buku ini, mulai dari perhitungan, metode penelitian, konsep desain, sampai dengan konseptual penelitian.

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

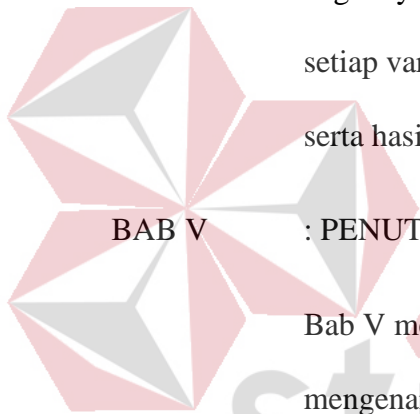
Bab III membahas tentang metode penelitian, bagaimana variabel penelitian dikumpulkan menjadi hasil keputusan yang baik, langkah-langkah penelitian, alur penelitian, serta penyusunan data angket.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang hasil dan pembahasan, hasil data angket yang sudah terisi, perhitungan kuisioner, perhitungan setiap variabel dan indikator dengan metode IDT-TAM, serta hasil keputusan yang baik.

### BAB V : PENUTUP

Bab V membahas tentang kesimpulan dan uraian penjelasan mengenai hasil yang sudah diterapkan pada buku ini, dan keputusan yang dilakukan untuk masukan di masa mendatang.



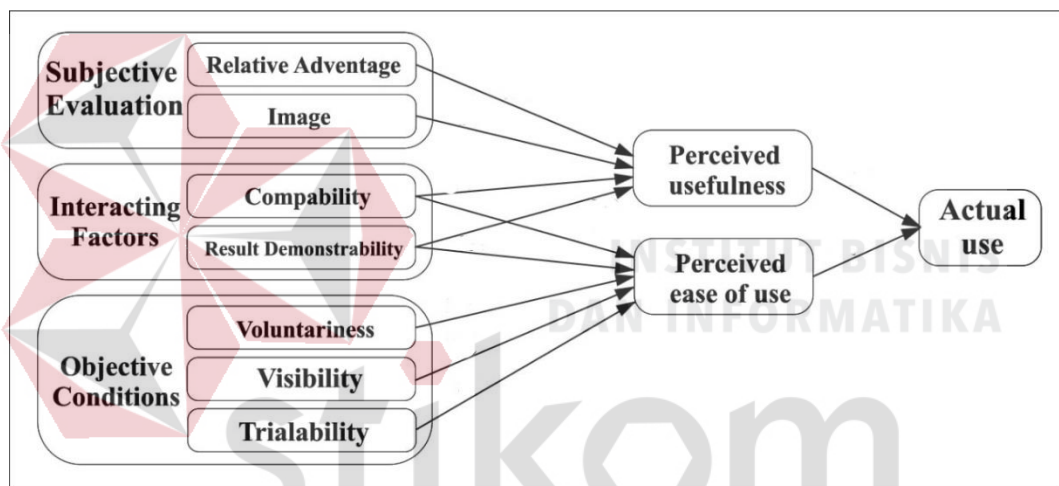


## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Model Analisis IDT-TAM

Model analisis menggunakan TAM yang sudah dimodifikasi dari penelitian yang digunakan pada peneliti Zhang Nan pada judul IDT-TAM *Integrated Model for IT Adoption* pada tanggal 3 juni, tahun 2008 yang digambarkan pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Analisis IDT-TAM

Sumber: Zhang Nan IDT-TAM *Integrated Model for IT Adoption*.

Pada model analisis IDT-TAM terdapat beberapa pengertian diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan sistem informasi (*Perceived Usefulness*) disebut PU, untuk mengukur sejauh mana seorang individu percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu meningkatkan kinerja, kebanyakan pengguna

berfikir harus atau tidak melakukan perilaku tertentu, kegunaan secara signifikan memberikan pengaruh terhadap apa yang dirasakan (Rahayu, Widilestariningtyas, & Rachmanto, 2015).

2. Kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*) disebut dengan PEOU, merupakan nilai penting dalam perilaku penggunaan teknologi informasi, PU dan PEOU diindikasikan sebagai bagian penting dan mendasar yang mempengaruhi penggunaan sistem informasi meskipun bukan sebagai variabel penentu yang menjelaskan perilaku pengguna (Suhendro, 2009).

Dapat disimpulkan dari dua variabel diatas, untuk implementasi IDT-TAM penggunaan sistem dan dampak yang diterima oleh masyarakat berupa evaluasi subjektif (*Subjective Evaluations*) yang dimana penelitian lebih mengarah ke seseorang sebelumnya berfikir relatif atau hasil yang menduga-duga, berdasarkan dari apa yang dirasakan orang tersebut, terdiri atas beberapa variabel yang terkandung sebagai berikut:

1. Keuntungan relatif (*Relative Advantage*), ditentukan oleh karakteristik teknologi yang mempengaruhi kegunaan sistem informasi (*Perceived Usefulness*).
2. Citra/gambaran (*Image*), ditentukan oleh kepribadian pengguna yang mempengaruhi kegunaan sistem informasi (*Perceived Usefulness*).

Kemudian dampak yang diterima masyarakat berikutnya adalah kondisi objektif (*Objective Condition*) dimana seseorang dapat diyakini kepastian sikapnya, dan juga melibatkan perkiraan, asumsi, dan didukung dengan fakta dari data observasi, terdiri atas beberapa variabel yang terkandung sebagai berikut:

1. Kesukarelaan (*Voluntariness*), didefinisikan sebagai sejauh mana penggunaan inovasi dianggap bebas kehendak.
2. Visibilitas (*Visibility*), didefinisikan sebagai sejauh mana orang dapat memakai sistem di dalam organisasi.
3. Kemampuan percobaan (*Trialability*), didefinisikan sebagai sejauh mana sebuah inovasi dapat bereksperimen sebelum diadopsi.

Kemudian terakhir adalah faktor yang berinteraksi (*Interacting Factors*) dimana evaluasi dari subjektif dan kondisi objektif yang biasanya stabil dalam setting adopsi tertentu, variabelnya adalah sebagai berikut:

1. Kompatibilitas (*Compatibility*) adalah sejauh mana inovasi dianggap sesuai dengan nilai menarik, pengalaman, dan kebutuhan pengadopsi potensial.
2. Hasil demonstrasi (*Result Demonstrability*) didefinisikan sebagai sebagai aset yang berbentuk fisik dan dapat diukur dari hasil penggunaan inovasi yang berubah terus-menerus dalam proses perilaku pemanfaatan.

Dari masing-masing elemen yang terkandung dalam model analisis IDT-TAM masih perlu diuraikan lebih lanjut agar mudah dipahami sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat kesuksesan dari *website* dan kegunaan sistem informasi pada BLC. Uraian indikator masing-masing dijelaskan pada tabel 1.1 sampai tabel 1.5 yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Indikator Variabel IDT-TAM

Variabel	Indikator	Penjelasan
Evaluasi subjektif ( <i>Subjective Evaluations</i> )	Keuntungan relatif ( <i>Relative Advantage</i> )	Keuntungan relatif ditentukan oleh karakter teknologi yaitu kondisi <i>website</i> apakah tampilannya mudah untuk dipahami dan

Variabel	Indikator	Penjelasan
		informasi yang disampaikan mudah untuk dimengerti oleh pengguna. Dan kegunaan sistem informasi meliputi meningkatkan aksesibilitas data yang disajikan dengan tepat dan akurat, serta penggunaan web yang efektif dan efisien.
	Citra/gambaran ( <i>Image</i> )	Citra/gambaran ditentukan oleh kepribadian pengguna yaitu persepsi pengguna ketika mengakses informasi dari web tersebut, apakah informasi pada website tersebut mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh pengguna.
Faktor yang berinteraksi ( <i>Interacting Factors</i> )	Kompatibilitas ( <i>Compatibility</i> )	Bagaimana penilaian pengguna terhadap tampilan <i>website</i> apakah menarik, bagaimana menurut pengguna yang mengetahui informasi pada BLC apakah akurat atau lebih engkap, serta informasi yang disediakan oleh <i>website</i> apakah sesuai sasaran kepada pengguna yang dituju.
	Hasil demonstrasi ( <i>Result Demonstrability</i> )	Hasil demonstrasi didefinisikan sebagai informasi yang disampaikan pada <i>website</i> tersebut dapat bermanfaat secara berkelanjutan atau terus-menerus.
Kondisi objektif ( <i>Objective Condition</i> )	Kesukarelaan ( <i>Voluntariness</i> )	Kesukarelaan didefinisikan bagaimana pengguna <i>website</i> dapat

Variabel	Indikator	Penjelasan
		menerima informasi dan tidak ada paksaan..
	Visibilitas ( <i>Visibility</i> )	Visibilitas yaitu bagaimana pengguna <i>website</i> memanfaatkan atau memakai informasi yang disampaikan dalam <i>website</i> untuk sistem organisasi dalam kehidupan sehari-hari atau sistem organisasi BLC.
	Kemampuan percobaan ( <i>Trialability</i> )	Kemampuan percobaan yaitu bagaimana <i>website</i> tersebut ketika diuji coba, apakah dapat diterima oleh masyarakat atau calon pengguna sebelum diluncurkan secara resmi.
Kegunaan sistem informasi ( <i>Perceived Usefulness</i> )	Kegunaan sistem informasi	Kegunaan sistem informasi didefinisikan sebagai aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi pengguna.
Kemudahan yang dirasakan ( <i>Perceived Ease of Use</i> )	Kemudahan yang dirasakan	Kemudahan yang dirasakan didefinisikan bagaimana memanfaatkan pengguna dari materi atau informasi <i>website</i> tersebut.

## 2.2 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian populasi yang digunakan adalah masyarakat yang ada pada BLC, lapisan dibagi menjadi 4 kategori diantaranya Pelajar dengan *range* umur 10-23 tahun, Pekerja dengan *range* umur 24-55 tahun, Non-pekerja dengan *range* umur 18-55 tahun, serta Pensiunan dengan *range* umur 55-70 tahun.

### 2.3 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. apabila populasi besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Untuk teknik pengambilan sampel didasarkan pada teknik *Slovin* dan *Proportionate Stratified Random Sampling*, maka rumus untuk menghitung jumlah sampel adalah sebagai berikut (Slovin, 1998) :

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

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan (1%, 5%, 10%)

Rumus untuk *Proportionate Stratified Random Sampling* (Sugiyono, 2011) adalah sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

$n_i$  : ukuran sampel pada stratum ke  $i$

$n$  : jumlah sampel keseluruhan

$N$  : jumlah populasi

$N_i$  : ukuran populasi pada stratum ke  $i$

$e$  : batas toleransi taraf kesalahan (1%, 5%, 10%)

## 2.4 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran untuk menunjukkan variabel yang diukur termasuk variabel yang diteliti. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kecocokan antara beberapa pertanyaan yang disebarakan kepada responden untuk mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini dikelompokkan dari variabel dan indikator IDT-TAM, untuk dikatakan valid atau tidaknya suatu pertanyaan pada kuisisioner jika mampu untuk bisa mengungkapkan sesuatu yang diukur melalui kuisisioner tersebut.

Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Arianto & Suharsimi, 2006). Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dijelaskan sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum(X)^2 - (\sum X)^2)(n\sum(Y)^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

$r$  : Koefisien validitas

$n$  : Banyaknya responden

$X$  : Nilai pembanding / skor pernyataan tiap nomor

Y : Nilai dari instrumen yang dicari validitasnya

## 2.5 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah pengukuran yang digunakan pada variabel untuk melihat konsistensi apakah variabel yang diukur dapat diandalkan secara berulang-ulang, reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi sehingga reliabilitas merupakan tolak ukur konsistensi responden dalam menjawab pertanyaan yang sudah disebarakan melalui variabel dan indikator IDT-TAM yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk kuisioner. Menurut (Arianto & Suharsimi, 2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik.

Dalam menghitung uji reliabilitas maka rumus yang digunakan adalah *Alpha Cronbach*. Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk mencari reliabilitas dengan skor yang berbentuk skala. Menurut (Malhotra, 2007) uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan jika nilai *Alpha Cronbach* > 0.60 maka reliabel dan jika nilai *Alpha Cronbach* < 0.60 maka tidak reliabel. Penghitungan rumus dari *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$a = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum sj^2}{sx^2} \right)$$

Keterangan :

a : *Alpha Cronbach*

k : Jumlah instrumen pertanyaan

$\sum sj^2$  : Jumlah varian tiap instrumen

$sx^2$  : Varian dari keseluruhan instrumen



## 2.6 Definisi *SmartPLS*

*SmartPLS* merupakan metode untuk melakukan model *Structural Equation Modelling* (SEM). *SmartPLS* merupakan metode analisis yang *powerful* karena dapat diterapkan pada semua skala data, tidak membutuhkan banyak asumsi dan ukuran sampel tidak harus besar (Tamara & Leli, 2014).

## 2.7 Outer Model

*Outer Model* atau model pengukuran adalah pengujian indikator terhadap variabel laten untuk mengukur seberapa jauh indikator dapat menjelaskan variabel latennya (Hazriyanto, Susanto, & Maslan, 20016). Dalam uji *outer model* dibedakan menjadi *Average Variance Extracted* (AVE) dan *Discriminant Validity*.

### 2.7.1 Average Variance Extracted (AVE)

Menurut (Sarwono, 2010) *Convergent Validity* atau konvergen validitas adalah seperangkat indikator yang mewakili satu variabel laten dan yang mendasari variabel laten tersebut, perwakilan tersebut dapat didemonstrasikan melalui *SmartPLS* dengan menggunakan nilai rata-rata varian yang diekstraksi (*Average Variance Extracted* atau AVE). Nilai AVE setidaknya sebesar 0,5, nilai ini menggambarkan validitas konvergen yang memadai mempunyai arti bahwa satu variabel laten mampu menjelaskan lebih dari setengah varian dari indikator dalam rata-rata.

### 2.7.2 Discriminant Validity

Uji *discriminant validity* digunakan untuk memastikan bahwa nilai korelasi indikator dengan konstruk atau variabel laten berbeda dengan variabel yang lainnya. Sebagai contoh, jika indikator struktur menggambarkan refleksi dari variabel yang

lainnya, maka nilai korelasi indikator tersebut haruslah lebih besar dibandingkan korelasi indikator tersebut pada variabel yang lainnya (Tamara & Leli, 2014).

## 2.8 Bootstraping

Menurut (S., 2017) nilai dapat dikatakan valid jika memiliki P Value  $\leq 0,05$  atau setidaknya nilai T Statistik lebih dari 1,96. *Bootstraping* berfungsi sebagai tujuan rancangan *website* BLC dibuat dengan berdasarkan uji hipotesis (*path coefisien*) yang menunjukkan bahwa ada variabel yang berpengaruh dalam perancangan *website*.

## 2.9 Inner Model

*Inner Model* adalah pengujian pengaruh antara variabel baik eksogen maupun endogen. Dapat dikatakan untuk pengujian hipotesis laten variabel satu dengan yang lainnya. Pengujian dilakukan dengan cara R Square atau  $R^2$  untuk variabel laten dependen yang dimodelkan, dan F Square atau  $F^2$  untuk pengaruh dari variabel independen (Hazriyanto, Susanto, & Maslan, 20016).

## 2.10 Definisi Kesenjangan Digital

Kesenjangan didefinisikan sebagai perbedaan akses terhadap TIK, namun seiring perkembangan zaman, kesenjangan digital mulai mengalami pergeseran pengertian. Kesenjangan digital tidak lagi hanya merupakan kesenjangan antara mereka yang memiliki akses terhadap TIK dengan yang tidak (Windasari & Surendro, 2011).

Kesenjangan digital merupakan bentuk dari kesenjangan antara seseorang yang memiliki akses dan dapat memiliki kemampuan untuk menggunakan TIK

dengan seseorang yang tidak memiliki kemampuan untuk menggunakannya (Hargittai, 2018).

### **2.11 Responsive Web Design**

Perkembangan smartphone yang kian pesat telah merevolusi pengguna internet, dengan begitu banyak perangkat yang terhubung untuk mengakses Web seperti desktop, laptop, ponsel, tablet, televisi, peralatan rumah tangga, konsol game, display mobil, bingkai foto digital, dan komputer yang dapat dipakai lainnya.

*Responsive Web Design* adalah kumpulan teknik yang diterapkan untuk memungkinkan situs web menyesuaikan diri dengan perangkat atau lebar layar, tujuannya adalah: (1) untuk menyesuaikan tata letak yang sesuai dengan berbagai ukuran layar baik dari desktop hingga ponsel kecil, (2) untuk mengubah ukuran gambar agar sesuai dengan resolusi layar, (3) untuk memuat gambar dengan *bandwidth* yang lebih rendah ke perangkat seluler, (4) untuk menyederhanakan elemen halaman untuk penggunaan seluler, (5) untuk menyembunyikan elemen yang tidak penting pada layar yang lebih kecil, (6) untuk menyediakan tautan dan tombol yang lebih besar dan ramah jari bagi pengguna seluler, dan (7) untuk mendeteksi dan merespon fitur *mobile* seperti geo-lokasi dan orientasi perangkat (Hussain & Mkpoggiogu, 2015).

### **2.12 Kriteria Website yang Baik**

Menurut (Suyanto, 2009) terdapat delapan kriteria *website* yang baik sebagai berikut:

## 1. Sistem Navigasi

Sistem Navigasi berkaitan dengan mekanisme atau cara perpindahan dari satu situs ke situs yang lainnya dalam sebuah *website*. Kemudahan navigasi dalam situs web melibatkan sistem navigasi situs web secara keseluruhan dan desain interface situs web tersebut. Navigasi berfungsi agar *User* menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web untuk dapat menemukan apa yang di butuhkan.

## 2. Usability

*Usability* adalah pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau *website* agar pengguna dapat menggunakannya dengan cepat dan mudah. *Usability* memiliki lima syarat diantaranya sebagai berikut:

- a. Mudah untuk dipelajari.
- b. Mudah untuk diingat.
- c. Tingkat kesalahan yang rendah.
- d. Kepuasan pengguna.
- e. Efisien dalam penggunaan.

## 3. Konten

Konten atau isi adalah hal utama dari tampilan *website*, karena memiliki hal yang menarik dan mempunyai nilai tujuan dari target pengguna situs yang dituju.

#### **4. Waktu untuk Memuat Situs (*Loading Time*)**

Penggunaan sebuah situs web dapat tampil dengan cepat dan akurat, maka kemungkinan besar *User* akan kembali mengunjungi situs tersebut, dan memiliki nilai kunjungan yang tinggi apabila ditunjang dengan konten dan tampilan menarik.

#### **5. Desain Grafis**

Desain yang baik memiliki ciri khas warna yang baik dan nyaman dilihat, layout grafik yang menarik, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

#### **6. Kompatibilitas (*Compatibility*)**

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (browser), dapat memberikan alternatif bagi browser yang tidak dapat melihat situs tersebut.

#### **7. Fungsional dan Aksesibilitas (*Functionality and Accessibility*)**

Beragam fasilitas dan kemudahan yang tersedia di situs web, halaman web harus dapat digunakan oleh setiap orang, tanpa memandang usia dan keadaan fisiknya. Hambatan infrastruktur juga harus diperhatikan, seperti akses internet yang lambat, spesifikasi komputer, penggunaan browser, dan lain sebagainya yang dapat memengaruhi akses seseorang termasuk berbagai teknologi baru seperti PDA dan ponsel. Web juga harus dapat diakses melalui teknologi tersebut.

## 8. Interaktivitas

Interaktivitas adalah hal yang melibatkan pengguna situs web sebagai *User Experience*/Pengalaman Pengguna dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlinks* (link) dan mekanisme *feedback*. *Hyperlinks* digunakan untuk membawa pengunjung ke sumber berita, topik lebih lanjut, topik terkait, atau lainnya. Seperti link yang berbunyi *more info about this*, *glossary*, *related links*. Untuk mekanisme *feedback*, contohnya seperti kritik, komentar, pertanyaan, polling/survey. Kelebihan dari adanya mekanisme *feedback* adalah *User* dapat memberitahu pengelola bila ada kesalahan pada situs seperti *missing link*, *dead link*, atau kesalahan lainnya.

### 2.13 User Interface Design

*User Interface Design* (UID) adalah perancangan *interface* yang efektif untuk sistem perangkat lunak, efektif yang berarti siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Sering kali pengguna menilai dari sisi antar-muka bukan dari fungsinya. apabila antar-muka dinilai oleh pengguna buruk maka itu menjadi salah satu alasan untuk tidak digunakannya sebuah software. Desain harus bersifat *user-centered*, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain, karena itu ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain (Suteja & Harjoko, 2008).

Dalam merancang *user-interface* ada beberapa prinsip yang harus dirancang yaitu sebagai berikut (Suteja & Harjoko, 2008):

1. *User Familiarity* atau mudah dikenali, konsep dan kebiasaan pengguna bukan komputer (contoh: sistem perkantoran menggunakan istilah *letter*, *documents*, *folders*, bukan *directories*, *file*, *identifiers* untuk jenis *Office*).

2. *Consistency* atau konsisten, operasi dan istilah diseluruh sistem sehingga tidak membingungkan. Contoh: *layout menu* di *open office* mirip dengan *layout menu* di *MS Office*.
3. *Minimal surprise* atau tidak membuat pengguna terkejut, yang dimana berarti operasi bisa diduga prosesnya berdasarkan perintah yang disediakan.
4. *Recoverability* atau pemulihan, memiliki dua macam fungsi yaitu *Confirmation of Destructive Action* (konfirmasi terhadap aksi yang merusak) dan ketersediaan fasilitas pembatalan atau *undo*.
5. *User Guidance* atau bantuan yang menyediakan sistem manual *online*, *menu help*, *caption* pada icon khusus yang ditampilkan.
6. *User Diversity* atau keberagaman, fasilitas interaksi untuk tipe *user* yang berbeda. Contoh: ukuran huruf bisa diperbesar.

#### 2.14 *User Interaction*

Perancangan sistem memiliki dua masalah penting yaitu bagaimana informasi dari *user* bisa disediakan untuk sistem komputer seperti pada saat input data, dan bagaimana informasi dari sistem komputer ditampilkan untuk *user* atau hasil dari pemrosesan data (Suteja & Harjoko, 2008).

Dalam pembuatan UID yang baik harus menyatukan interaksi dari pengguna dan penyajian dari informasi tersebut, menurut (Suteja & Harjoko, 2008) mengungkapkan ada lima tipe utama interaksi untuk *user interaction* yaitu sebagai berikut:

1. *Direct Manipulation*, pengoperasian secara langsung atau interaksi langsung dengan objek pada layar. Seperti *delete file* dengan memasukkannya ke *trash*. Kelebihannya adalah waktu pembelajaran *user*

sangat singkat, *feedback* langsung diberikan pada tiap aksi sehingga kesalahan terdeteksi dan diperbaiki dengan cepat. Kekurangannya adalah tipe ini rumit sehingga memerlukan banyak fasilitas pada sistem komputer, cocok untuk penggambaran secara visual untuk satu operasi atau objek.

2. *Menu Selection*, pilihan berbentuk menu yang memilih perintah dari daftar yang disediakan. Seperti pada saat klik kanan memilih aksi yang dikehendaki. Kelebihannya adalah user tidak harus mengingat nama perintah. Kekurangannya adalah tidak ada logika *AND* atau *OR*, maka perlu adanya struktur menu jika banyak pilihan.
3. Form *Fill-In*, pengisian form atau mengisi area pada form. Misalnya *stock control*. Kelebihannya adalah mudah dipelajari serta pemasukan data secara sederhana. Kekurangannya memerlukan banyak tempat di layar.
4. *Command Language*, perintah tertulis atau menuliskan perintah yang sudah ditentukan pada program. Misalnya *operating system*. Kelebihannya adalah perintah diketikkan langsung pada sistem, contoh pada *DOS Command*. Kekurangannya perintah harus dipelajari dan diingat cara penggunaannya.
5. *Natural Language*, penggunaan bahasa alami untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. seperti pada *search engine* di *Internet*. Kelebihannya adalah perintah dalam bentuk bahasa alami, dengan kosa kata yang terbatas atau singkat. Kekurangannya tidak semua sistem cocok menggunakannya, jika digunakan maka memerlukan banyak pengetikan.

### **2.15 Broadband Learning Center (BLC)**

*Website Broadband Learning Center* (BLC) adalah sarana pembelajaran telematika kepada warga yang tersebar di seluruh wilayah Surabaya, yang



merupakan hasil kerjasama antara Pemerintah Kota Surabaya melalui Dinkominfo Pemkot Surabaya dan PT. Telkom Divre V Jawa Timur. *Website* BLC dibangun dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mendorong pertumbuhan berbagai inovasi dalam sistem pendidikan teknologi dan informatika. Perubahan besar dalam lingkungan global mengharuskan kita untuk mengembangkan sistem pendidikan lebih terbuka, luwes, berkualitas dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa harus memandang usia maupun pengalaman pendidikan. *Website* BLC memudahkan warga surabaya dalam mengakses perangkat TIK.

Kelompok penempatan BLC dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kelompok penempatan BLC

No.	Kelompok	Nama Wilayah BLC
1.	Kelurahan	1. Gayungan 2. Kedurus 3. Kemayoran 4. Klakah Rejo 5. Made 6. Medokan Ayu 7. Petemon 8. Putat Jaya 9. Sememi 10. Simomulyo 11. Mojo
2.	Kecamatan	1. Bulak 2. Gubeng 3. Gunung Anyar 4. Karang Pilang 5. Mulyorejo 6. Pakal

No.	Kelompok	Nama Wilayah BLC
		7. Simokerto 8. Wiyung
3.	Rusun	1. Rusun Grudo 2. Rusun Penjaringan Sari 3. Rusun Romokalisari 4. Tanah Merah 1 5. Tanah Merah 2

Fungsi yang ada pada *website* BLC saat ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat melihat lokasi BLC yang diinginkan secara online.
2. Akun yang didaftarkan pada *website* BLC aman dan mudah dilaksanakan.
3. Melihat informasi profil pada BLC sudah tersedia online.
4. Melihat brosur pada *web* BLC.

### 2.16 Skala *Likert*

Skala *Likert* adalah skala psikometri yang menggunakan angket dan menggunakan skala yang lebih luas dalam penelitian survei. Metode *Likert* merupakan metode yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Dalam pendekatan ini tidak diperlukan adanya kelompok panel penilai dikarenakan nilai skala setiap pernyataan ditentukan oleh distribusi respon setuju atau tidak setuju dari sekelompok responden yang bertindak sebagai kelompok uji coba (Risnita, 2012).

Prosedur pelaksanaan dan evaluasi skala *likert* didasari oleh beberapa asumsi, diantaranya sebagai berikut:

1. Setiap pernyataan sikap yang sudah ditulis adalah data sesungguhnya, yang berarti data yang ditulis sesuai dengan pendapat responden.

2. Untuk pernyataan positif, jawaban yang diberikan oleh responden diberi bobot atau nilai yang tinggi, sedangkan untuk pernyataan negatif, jawaban yang diberikan oleh responden diberi bobot atau nilai yang rendah.

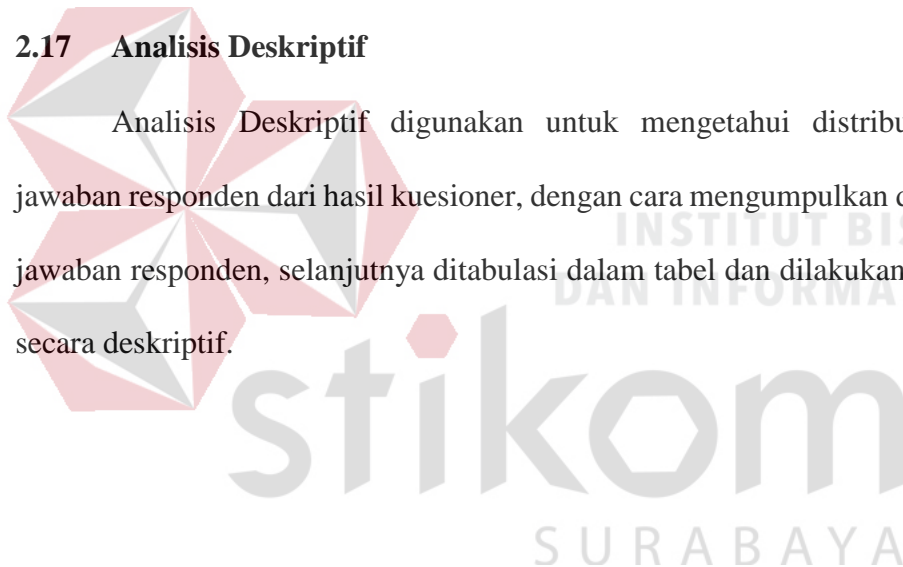
Berikut adalah skala *likert*:

Tabel 2.2 skala *likert*

Nama	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

### 2.17 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi jawaban responden dari hasil kuesioner, dengan cara mengumpulkan data dari hasil jawaban responden, selanjutnya ditabulasi dalam tabel dan dilakukan pembahasan secara deskriptif.

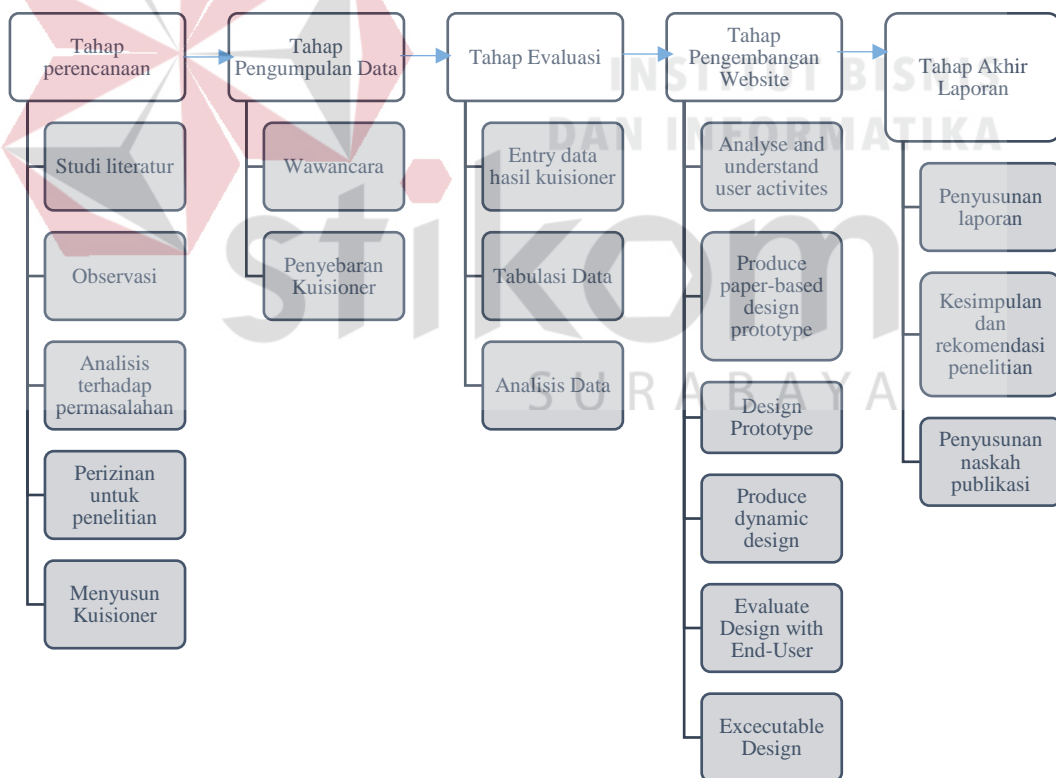


## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Tahap Penelitian

Dalam proses penelitian, untuk memahami keseluruhan data maka dapat digambarkan melalui tahapan penelitian mulai dari tahap perencanaan hingga yang terakhir tahap evaluasi, kemudian masing-masing tahapan diberikan detail proses penelitian yang terkandung dalam 1 tahapan proses yang terjadi agar model tahapan penelitian jelas dan mudah untuk dipahami, gambaran tahap penelitian tentang perancangan desain *user interface website* BLC pada Dinkominfo Pemkot Surabaya dijelaskan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Penelitian

### 3.1.1 Tahap Perencanaan

Untuk memulai perencanaan dilakukan studi literatur penelitian, wawancara kepada narasumber terkait permasalahan yang sudah direncanakan sesuai dengan data angket kuisisioner yang sudah dibuat, serta observasi. Studi literatur digunakan untuk memahami bagaimana cara mengukur dan menganalisis penerimaan *website* BLC kepada masyarakat dengan menggunakan evaluasi pengukuran model IDT-TAM.

#### A. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari informasi yang ada di dalam *website* BLC yang berhubungan dengan penelitian dan perancangan desain *user interface website* yang evaluasi penilaian *website* saat ini dengan metode IDT-TAM yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman bagaimana cara untuk melakukan analisis dan evaluasi menggunakan IDT-TAM kemudian diimplementasikan dengan mendesain *user interface* berdasarkan permasalahan yang pengguna rasakan dengan *website* BLC.

#### B. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati *website* saat ini, mencakup semua hal yang ada dalam *web* BLC. Mulai dari *menu home*, artikel, lokasi, testimoni, serta wilayah BLC. Berikut adalah hasil observasi melalui gambar *website* saat ini:



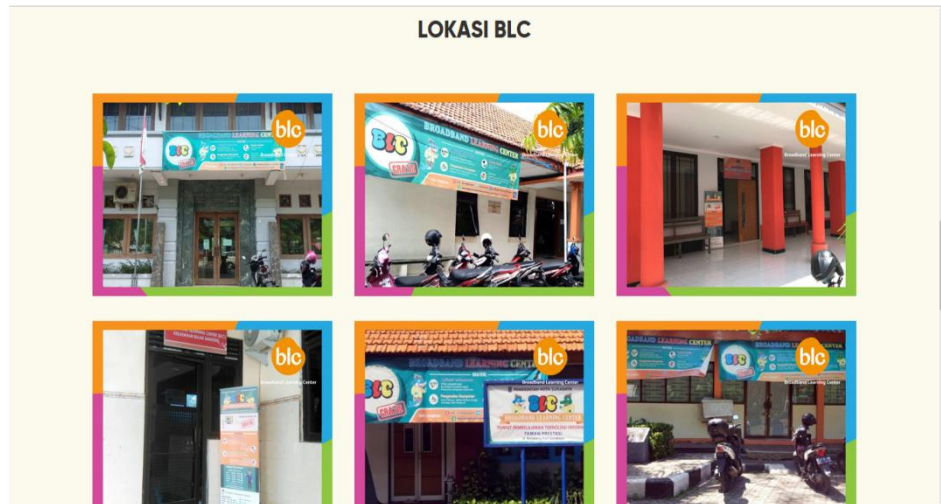
Gambar 3.2 Halaman *Home*

Pada gambar 3.2 tersedia informasi singkat mengenai BLC pada, tidak adanya *slide* menyamping untuk menambah informasi singkat selanjutnya tentang BLC.



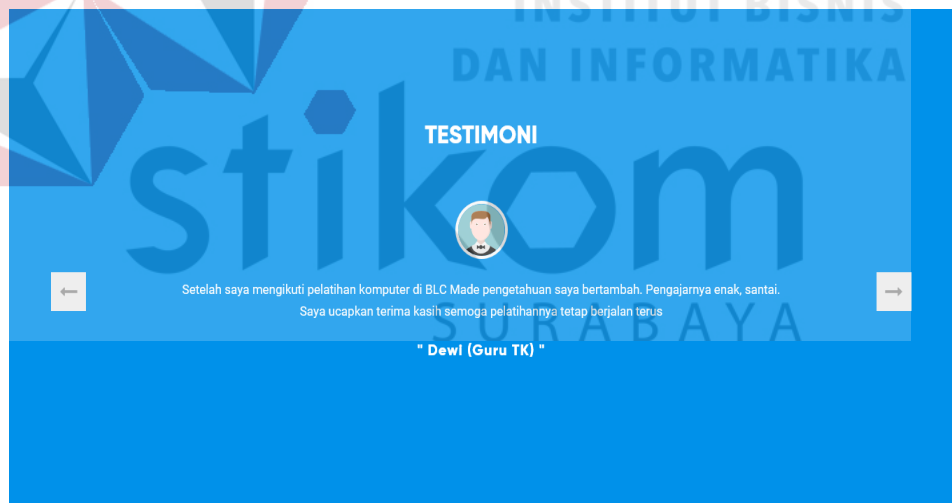
Gambar 3.3 Halaman *Home 2*

Pada gambar 3.3 memiliki informasi artikel tentang BLC, mengenai berita terbaru apa saja yang terjadi pada BLC, namun kekurangannya adalah belum adanya *update* berita terbaru.



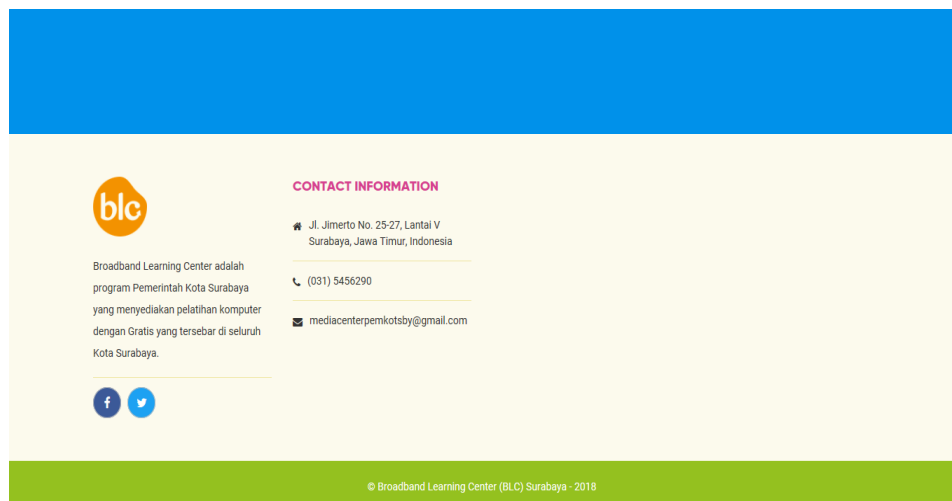
Gambar 3.4 Halaman *Home 3*

Pada gambar 3.4 memuat lokasi BLC yang menampilkan gambar lokasi BLC, kekurangannya pada halaman 3.4 adalah belum bisa menampilkan detail informasi pada lokasi BLC.



Gambar 3.5 Halaman *Home 4*

Pada gambar 3.5 memuat tentang testimoni, testimoni yang ditampilkan dari penilaian masyarakat langsung yang sedang mengakses BLC. Kekurangannya pada gambar 3.5 adalah layar testimoni terlalu luas sehingga layar menjadi sempit dan terkuras.



Gambar 3.6 Halaman *Footer*

Pada gambar 3.6 memuat tentang informasi singkat tentang BLC dan kontak mengenai BLC, kekurangannya adalah informasi yang ditampilkan tidak lengkap dan media seperti halaman twitter dan facebook tidak ditampilkan untuk konsultasi kepada pengguna yang sedang mengakses *web* BLC.

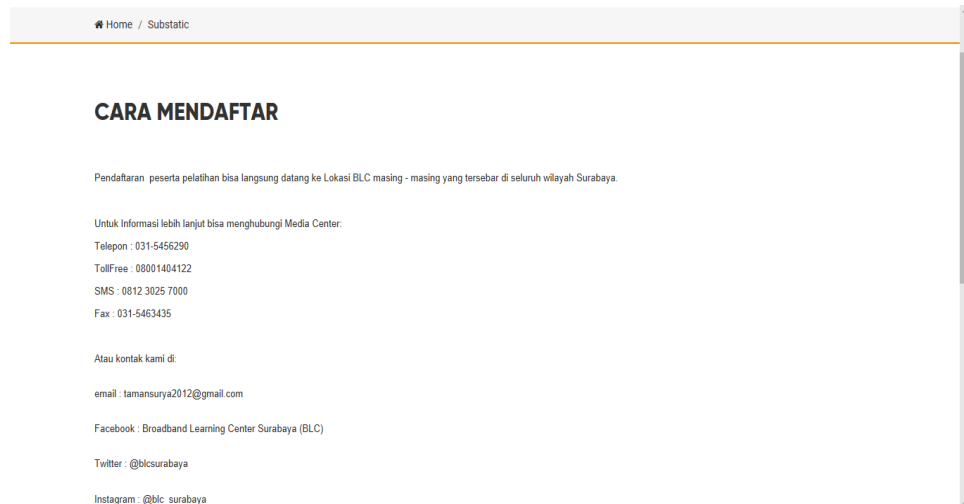


ARTIKEL BLC

Gambar 3.7 *Drop Down Menu* Profil BLC

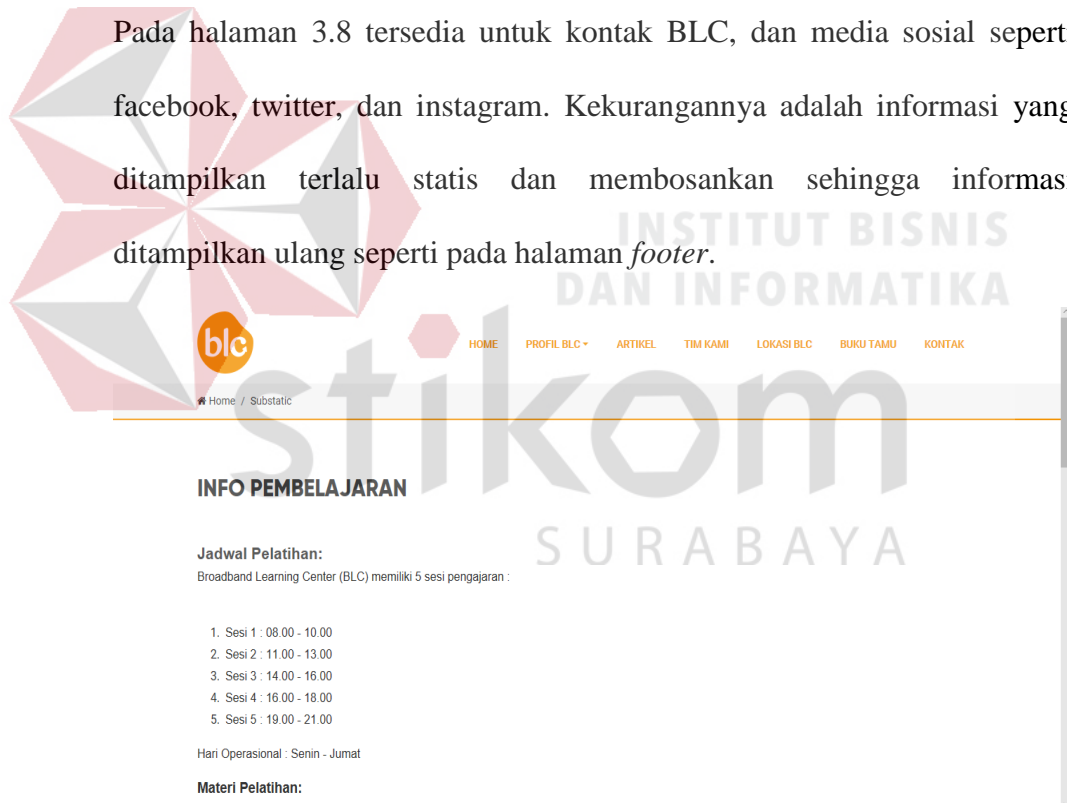
Pada gambar 3.7 profil BLC informasi yang ditampilkan tentang cara mendaftar, info pembelajaran, dan profil BLC. Kekurangannya adalah *menu* yang di tampilkan masih sedikit, sehingga memakan ruang pada *menu bar* yang ada pada *header*.





Gambar 3.8 Halaman Cara Mendaftar

Pada halaman 3.8 tersedia untuk kontak BLC, dan media sosial seperti facebook, twitter, dan instagram. Kekurangannya adalah informasi yang ditampilkan terlalu statis dan membosankan sehingga informasi ditampilkan ulang seperti pada halaman *footer*.



Gambar 3.9 Halaman Info Pembelajaran

Pada gambar 3.9 pembelajaran tersedia jam untuk sesi pelatihan dan materi untuk pelatihan, kekurangan pada halaman info pembelajaran adalah tidak

dijadikan satu dengan wilayah BLC sehingga pengguna yang mengakses kesusahan untuk mencari jadwal dan materi.

### PROFIL BLC

#### Visi

Membangun dan memberikan fasilitas pelatihan teknologi informasi dan komputer bagi warga surabaya guna meningkatkan kualitas pengetahuan teknologi informasi dan komputer

#### Misi

Menyediakan sarana dan prasarana teknologi informasi dan komputer di kecamatan/kelurahan, rusunawa dan taman - taman kota.

Menyediakan dan meningkatkan kualitas tenaga pengajar.

Menjaga kelangsungan kegiatan pelatihan agar bermanfaat bagi warga sekitar dan masyarakat Kota Surabaya.

#### Moto

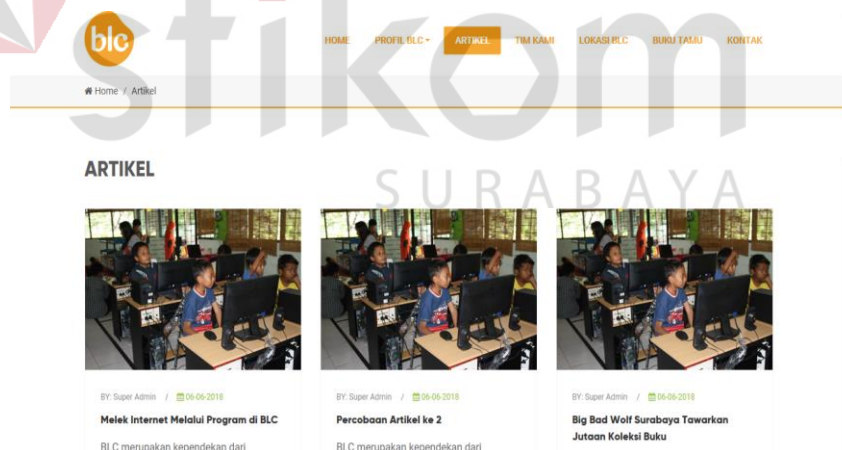
Mewujudkan Masyarakat Surabaya melek IT

#### Tujuan BLC

Surabaya sebagai kota pelopor dalam pengadaan barang dan jasa melalui e-procurement, terus meningkatkan kapasitasnya dalam e-governance. Setelah menyentuh sisi birokrasi pemerintahan, e-governance juga dimanfaatkan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat agar bisa menggunakan komputer dan internet sesuai dengan bidangnya masing-masing. Terobosan yang dilakukan Pemerintah Kota Surabaya ini disebut BLC (Broadband Learning Center). Pembangunan BLC dilatarbelakangi sebagai upaya untuk mewujudkan Surabaya Multi Media City (SMMC), Pemerintah Kota Surabaya melalui Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya bekerja sama dengan PT. Telkom Divre V Jawa Timur membantuan sarana pembelajaran telematika yang

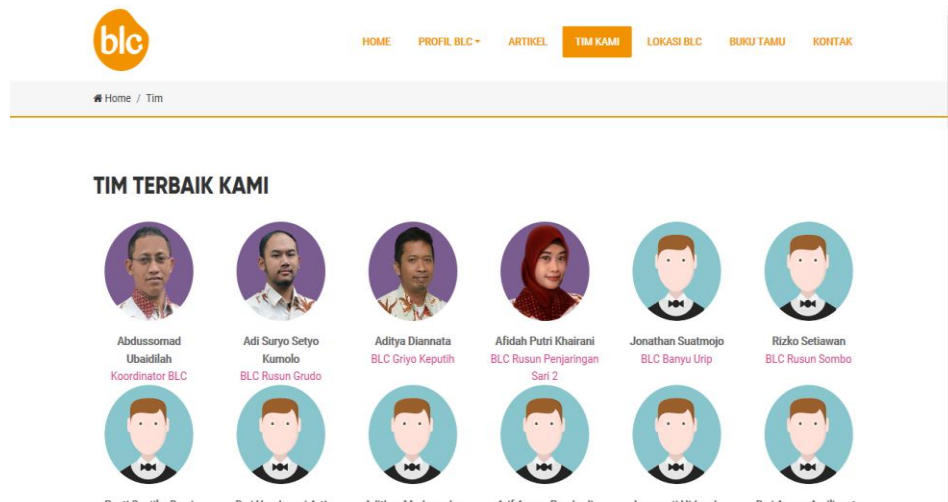
Gambar 3.10 Halaman Profil BLC

Pada gambar 3.10 memuat tentang informasi visi, misi, moto, dan tujuan BLC. Kekurangan pada halaman profil BLC adalah informasi yang ditampilkan tertumpuk menjadi satu.



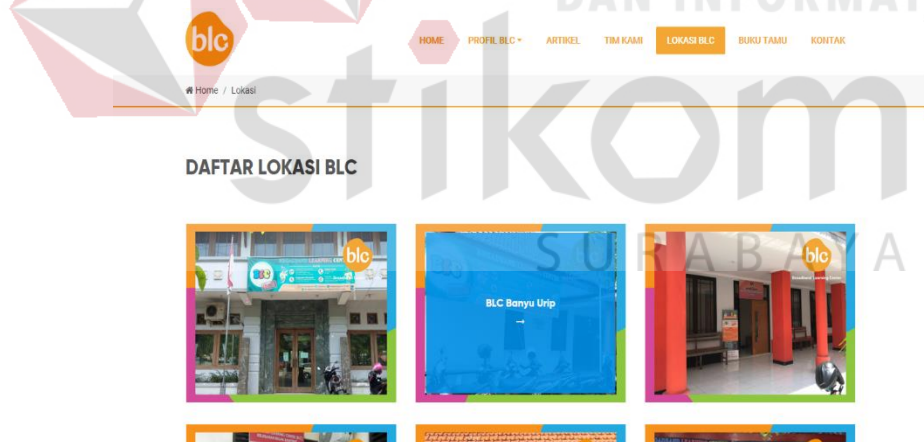
Gambar 3.11 Halaman Artikel

Pada gambar 3.11 memuat tentang berita tentang BLC, kekurangannya pada halaman artikel tidak adanya informasi terbaru tentang berita BLC dan tanggal arsipnya tidak ada seperti *menu* untuk memilih tahun berita.



Gambar 3.12 Halaman Tim Kami

Pada gambar 3.12 memuat informasi singkat tentang nama-nama instruktur yang ada pada BLC, kekurangannya adalah informasi yang ditampilkan hanya nama dan mengajar dimana, tidak adanya informasi tentang divisi pengajaran instruktur dan informasi kontak instruktur.



Gambar 3.13 Halaman Lokasi BLC

Pada gambar 3.13 memuat informasi foto lokasi dan nama BLC, kekurangannya adalah tidak adanya informasi detail mengenai lokasi BLC seperti jam pelatihan, jumlah peserta saat ini, materi yang diajarkan, dan instruktur yang mengajar pada lokasi tersebut.

**BUKU TAMU**

Tanggal

BLC

Sesi/Jam

NIK

Nama Pengunjung

Alamat

Telpon

Gambar 3.14 Halaman Buku Tamu

Pada gambar halaman buku tamu memuat informasi tentang tanggal, wilayah BLC, sesi jam, NIK, nama pengunjung, alamat, dan telepon pengunjung untuk peserta BLC. Kekurangannya pada halaman buku tamu ketika server mati otomatis tidak akan bisa mengisi buku tamu yang disediakan pada *website* BLC dan menuliskan manual melalui buku laporan pada instruktur.

Setelah dilakukan observasi tentang kekurangan yang ada pada *website*, kemudian dilakukan pengukuran masyarakat menurut jenisnya sesuai dengan lokasi yang dijadikan bahan penelitian untuk bisa dilakukan penyebaran angket melalui tahap penghitungan *slovin*. Dijelaskan pada tabel 3.1 untuk pengukuran masyarakat menurut jenisnya sesuai lokasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Masyarakat pada *Website* BLC

Golongan	Nama BLC	Jumlah Populasi		Total
		L	P	
Kelurahan	Gayungan	496	257	753
	Kedurus	461	925	1386
	Kemayoran	490	1054	1544

Golongan	Nama BLC	Jumlah Populasi		Total
		L	P	
	Klakah Rejo	1167	794	1961
	Made	1019	918	1937
	Medokan Ayu	123	1150	1273
	Petemon	223	321	544
	Putat Jaya	410	1028	1438
	Sememi	161	889	1050
	Simomulyo	323	365	668
	Mojo	740	359	1099
	Kecamatan	Bulak	306	122
Gubeng		539	942	1481
Gunung Anyar		486	1154	1640
Karang Pilang		543	909	1452
Mulyorejo		85	124	209
Pakal		674	746	1420
Simokerto		79	1005	1084
Wiyung		100	189	289
Rusun		Rusun Grudo	619	922
	Rusun Penjaringan	677	1012	1689
	Rusun Romokalisari	731	671	1402
	Tanah Merah 1	649	906	1555
	Tanah Merah 2	379	495	974
Total				28817

Setelah dilakukan pengumpulan data peserta dari Dinas Kominfo, maka untuk menentukan penyebaran kuisioner adalah penghitungan rumus *slovin* sebagai berikut:

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

$$n = \frac{28817}{1 + (28817 \times 0.01)^2}$$

$$n = \frac{28817}{289.17}$$

$$n = 99,65 \approx 100$$

Ditemukan sampel yang diambil dari rumus *slovin* dengan hasil 99,65 atau 100 orang yang dijadikan penyebaran kuisioner. Dalam mengetahui sampel

tiap masing-masing lokasi BLC maka dilakukan penyebaran kuisisioner sebanyak jumlah sampel yang sudah dihitung, dijelaskan pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penghitungan Proporsi Stratifikasi dan Sampel

Nama Golongan	Nama BLC	Populasi	Proporsi stratifikasi	Jumlah sampel
Kelurahan	Gayungan	753	0.026	3 orang
	Kedurus	1386	0.048	5 orang
	Kemayoran	1544	0.053	5 orang
	Klakah Rejo	1961	0.068	7 orang
	Made	1937	0.068	7 orang
	Medokan Ayu	1273	0.044	4 orang
	Petemon	544	0.018	2 orang
	Putat Jaya	1438	0.049	5 orang
	Sememi	1050	0.036	4 orang
	Simomulyo	668	0.023	2 orang
	Mojo	1099	0.038	4 orang
Kecamatan	Bulak	428	0.014	1 orang
	Gubeng	1481	0.051	5 orang
	Gunung Anyar	1640	0.056	6 orang
	Karang Pilang	1452	0.050	5 orang
	Mulyorejo	209	0.007	1 orang
	Pakal	1420	0.049	5 orang
	Simokerto	1084	0.037	4 orang
	Wiyung	289	0.010	1 orang
Rusun	Rusun Grudo	1541	0.053	5 orang
	Rusun Penjaringan	1689	0.058	6 orang
	Rusun Romokalisari	1402	0.048	5 orang
	Tanah Merah 1	1555	0.053	5 orang
	Tanah Merah 2	974	0.033	3 orang
Total				100 orang

### C. Analisis Permasalahan

Analisis terhadap permasalahan menjelaskan tentang kekurangan yang ada pada *website* saat ini, kemudian kekurangan pada *website* di evaluasi melalui hasil hipotesis untuk mengetahui variabel berpengaruh kepada variabel yang lainnya sebagai tujuan perancangan desain *website*.

#### D. Perizinan

Dalam penelitian selama proses perencanaan maka perizinan melakukan penelitian digunakan untuk menjaga keamanan data dan sebagai bahan pernyataan tertulis bagi instansi dan kampus.

#### E. Variabel Penelitian

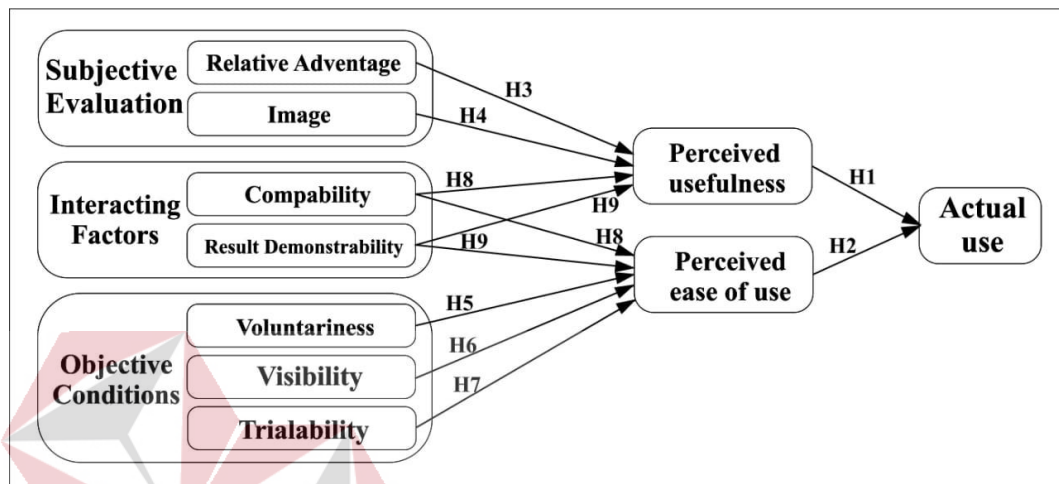
Variabel independen pada penelitian ini adalah variabel Evaluasi Subjektif (*Subjective Evaluations*), Faktor Yang Berinteraksi (*Interacting Factors*), Kondisi Objektif (*Objective Condition*) dengan indikator sebagai berikut:

- 
- A.1 Indikator Variabel Evaluasi Subjektif (*Subjective Evaluations*).
    - 1. Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*).
    - 2. Citra/Gambaran (*Image*).
  - A.2 Indikator Variabel Faktor Yang Berinteraksi (*Interacting Factors*).
    - 1. Kompatibilitas (*Compatibility*).
    - 2. Hasil Demonstrasi (*Demonstrability*).
  - A.3 Indikator Variabel Kondisi Objektif (*Objective Condition*).
    - 1. Kesukarelaan (*Voluntariness*).
    - 2. Visibilitas (*Visibility*).
    - 3. Kemampuan Percobaan (*Trialability*).

Variabel dependen pada penelitian ini adalah kegunaan sistem informasi (*Perceived Usefulness*), Kemudahan yang Dirasakan (*Perceived Ease of Use*), dan Penggunaan Saat Ini (*Actual Use*).

## F. Model Konseptual

Untuk tahap perencanaan yang terakhir adalah penyusunan model konseptual IDT-TAM untuk variabel yang digunakan. Digambarkan pada gambar 3.15 sebagai berikut:



Gambar 3.15 Model Konseptual IDT-TAM

Ditentukan oleh beberapa hipotesis atau yang disebut dengan hipotesa dari responden yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan yang diteliti dalam model penelitian IDT-TAM karena harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis mengutarakan jawaban sementara terhadap permasalahan masalah yang diteliti, hipotesis menjadi teruji jika semua gejala yang timbul tidak bertentangan terhadap hipotesis tersebut. Dalam membentuk hipotesis untuk model penelitian IDT-TAM maka disusun setiap hipotesis diberikan dua alternatif agar data yang diberikan jelas, hipotesis model penelitian IDT-TAM yang disusun pada tabel 3.3 sebagai berikut:



Tabel 3.3 Hipotesis Penelitian

Indikator	HIPOTESIS
<b>H1</b>	<b>PU mempunyai efek positif pada AU.</b>
	H <sub>0</sub> : PU tidak berpengaruh secara signifikan terhadap AU.
	H <sub>1</sub> : PU berpengaruh secara signifikan terhadap AU.
<b>H2</b>	<b>PEOU mempunyai efek positif pada AU.</b>
	H <sub>0</sub> : PEOU tidak berpengaruh secara signifikan terhadap AU.
	H <sub>1</sub> : PEOU berpengaruh secara signifikan terhadap AU.
<b>H3</b>	<b>Persepsi <i>relative advantage</i> dari teknologi target memberi efek positif pada PU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>relative advantage</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PU.
	H <sub>1</sub> : <i>relative advantage</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PU.
<b>H4</b>	<b>Persepsi <i>image</i> yang diperoleh dengan menggunakan teknologi target memberi efek positif pada PU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>image</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PU.
	H <sub>1</sub> : <i>image</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PU.
<b>H5</b>	<b>Persepsi <i>voluntariness</i> menggunakan teknologi target berpengaruh positif pada PEOU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>voluntariness</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU.
	H <sub>1</sub> : <i>voluntariness</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU.
<b>H6</b>	<b>Persepsi <i>visibility</i> teknologi target memberi efek positif pada PEOU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>visibility</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU
	H <sub>1</sub> : <i>visibility</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU.
<b>H7</b>	<b>Persepsi <i>trialability</i> teknologi target berdampak positif pada PEOU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>trialability</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU.
	H <sub>1</sub> : <i>trialability</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU.

Indikator	HIPOTESIS
<b>H8</b>	<b>Persepsi <i>compatibility</i> teknologi target memiliki efek positif pada PU dan PEOU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>compatibility</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PU dan PEOU.
	H <sub>1</sub> : <i>compatibility</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PU dan PEOU.
<b>H9</b>	<b>Persepsi hasil <i>demonstrability</i> dari teknologi target memiliki efek positif pada PU dan PEOU.</b>
	H <sub>0</sub> : <i>demonstrability</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PU dan PEOU.
	H <sub>1</sub> : <i>demonstrability</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PU dan PEOU.

#### G. Pembuatan Kuisisioner

Penyusunan kuisisioner ditentukan oleh setiap variabel independen dan dependen, pernyataan masing-masing kuisisioner pada tiap variabel indikator yang dijelaskan pada tabel tabel 3.4 – tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pernyataan Evaluasi Subjektif (*Subjective Evaluations*)

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala <i>Likert</i>			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Keuntungan relatif ( <i>Relative Advantage</i> )	X1.1	Saya mudah memahami tampilan <i>website</i> .				
	X1.2	Penggunaan <i>website</i> BLC bagi saya efektif dan efisien.				
	X1.3	Kemudahan akses data yang disajikan menurut saya				

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
		tepat dan akurat.				
Citra/gambaran ( <i>Image</i> )	X1.4	Menurut persepsi saya terhadap informasi yang ada pada <i>web</i> mudah untuk dipahami.				
	X1.5	Menurut saya, tampilan informasi dari <i>website</i> BLC tersebut mudah dimengerti.				

Tabel 3.5 Pernyataan Faktor Yang Berinteraksi (*Interacting Factors*)

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kompatibilitas ( <i>Compatibility</i> )	X2.1	<i>Website</i> memiliki tampilan yang menarik.				
	X2.2	<i>Website</i> memiliki tampilan yang lebih lengkap dan akurat.				
	X2.3	Tampilan informasi <i>website</i> yang diberikan sesuai dengan bidang saya.				
Hasil demonstrasi ( <i>Result Demonstrability</i> )	X2.4	Informasi yang disampaikan pada <i>website</i> BLC bermanfaat bagi saya.				

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	X2.5	Informasi yang disampaikan pada <i>website</i> BLC mempermudah akses saya dalam mengerjakan soal pre-test dan post-test.				

Tabel 3.6 Pernyataan Kondisi Objektif (*Objective Evaluations*)

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kesukarelaan ( <i>Volunatriness</i> )	X3.1	Saya mudah menerima informasi yang disampaikan pada <i>website</i> BLC.				
	X3.2	Tidak ada unsur paksaan kepada saya dari pihak BLC untuk mengakses informasi pada <i>website</i> BLC.				
Visibilitas ( <i>Visibility</i> )	X3.3	Saya mendapat kemudahan dengan memanfaatkan informasi yang ada dalam <i>website</i> untuk sistem organisasi dalam kegiatan sehari-hari saya di dalam kelas pembelajaran.				
	X3.4	Saya mudah memahami				

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kemampuan percobaan ( <i>Trialability</i> )		<i>website</i> BLC untuk sistem organisasi dalam kegiatan sehari-hari saya di dalam kelas pembelajaran.				
	X3.5	Pembelajaran dalam bentuk sistem organisasi dari <i>website</i> BLC untuk kegiatan sehari-hari sudah efisien dan efektif.				
	X3.6	Dalam proses percobaan <i>website</i> BLC yang ditujukan kepada saya dapat meningkatkan pengetahuan terkait perkembangan <i>website</i> BLC.				
	X3.7	Kekurangan dan kelebihan pada saat uji coba <i>website</i> BLC dapat saya terima.				

Tabel 3.7 Pernyataan Kegunaan Sistem Informasi (*Perceived Usefulness*)

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kegunaan sistem informasi ( <i>Perceived Usefulness</i> )	Y1.1	Aksesibilitas atau kemudahan akses yang diberikan oleh <i>website</i> BLC mempermudah				

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
		saya ketika menggunakan <i>website</i> BLC.				
	Y1.2	Informasi yang disampaikan pada <i>web</i> BLC tepat waktu dan akurat sesuai dengan kebutuhan saya.				

Tabel 3.8 Pernyataan Kemudahan Yang Dirasakan (*Perceived Ease of Use*)

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kemudahan penggunaan yang dirasakan ( <i>Perceived Ease of Use</i> )	Y2.1	Informasi yang saya dapatkan dari <i>website</i> sangat mudah untuk dipahami.				
	Y2.2	Penyampaian informasi dikemas dengan menarik atau sederhana sehingga saya mudah untuk menyerap informasi yang disampaikan dalam <i>website</i> BLC.				

Tabel 3.9 Pernyataan Penggunaan Saat Ini (*Actual Use*)

Indikator	Kode	Pernyataan	Skala Likert			
			Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Penggunaan saat ini ( <i>Actual Use</i> )	Y3.1	Penggunaan <i>web</i> memori pengaruh pada saat penyampaian materi pembelajaran sehingga mempermudah proses belajar mengajar.				

### 3.1.2 Tahap Pengumpulan Data

#### A. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai bahan evaluasi dan pernyataan secara lisan dari masyarakat yang melakukan penilaian terhadap BLC, yang berguna untuk menjaga data agar data yang dijawab oleh responden sesuai dengan pernyataan tertulis di dalam kuisisioner.

#### B. Penyebaran Kuisisioner

Pada saat tahap pengumpulan data yang terakhir dilakukan dengan cara penyebaran kuisisioner yang sudah dibuat pada saat tahap perencanaan, penyebaran kuisisioner didasarkan pada tabel indikator dari permasalahan IDT-TAM yang sudah dijelaskan pada variabel dan indikator IDT-TAM.

### 3.1.3 Tahap Evaluasi

#### A. Entri Data Kuisisioner

Untuk awal tahap analisa data yang dilakukan adalah entry data kuisisioner dari jawaban para responden yang tersebar di seluruh wilayah yang dijelaskan pada susunan kategori wilayah BLC pada penjelasan tentang *website* BLC.

#### B. Tabulasi Kuisisioner

Pada bagian ini dilakukan pembuatan tabel yang berisi data dari masyarakat kota surabaya, kemudian diberi kode sesuai analisis yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, data tabulasi dibantu oleh perangkat lunak *Microsoft Excel*, lalu diolah melalui SPSS untuk perhitungan statistik.

#### C. Analisis Data

Setelah melakukan penyusunan data kuisisioner dan penyusunan transkrip, maka langkah terakhir adalah tahap analisa data secara keseluruhan yang menjadi penyusunan penelitian yang berguna untuk menemukan rekomendasi bagi instansi. Analisis menggunakan *Smart Partial Least Squares* (SmartPLS) sebagai alat analisis untuk.

Setelah melakukan analisis menggunakan SmartPLS, lalu analisis *bootstrapping* yang berfungsi untuk pengujian hipotesis antar variabel yang ditunjukkan oleh nilai T Statistik. Langkah terakhir adalah analisis *outer model* untuk menspesifikasi hubungan antar variabel laten dengan indikator-indikatornya, atau dapat dikatakan bahwa *outer model* mendefinisikan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel latennya.



### 3.1.4 Tahap Pengembangan Website

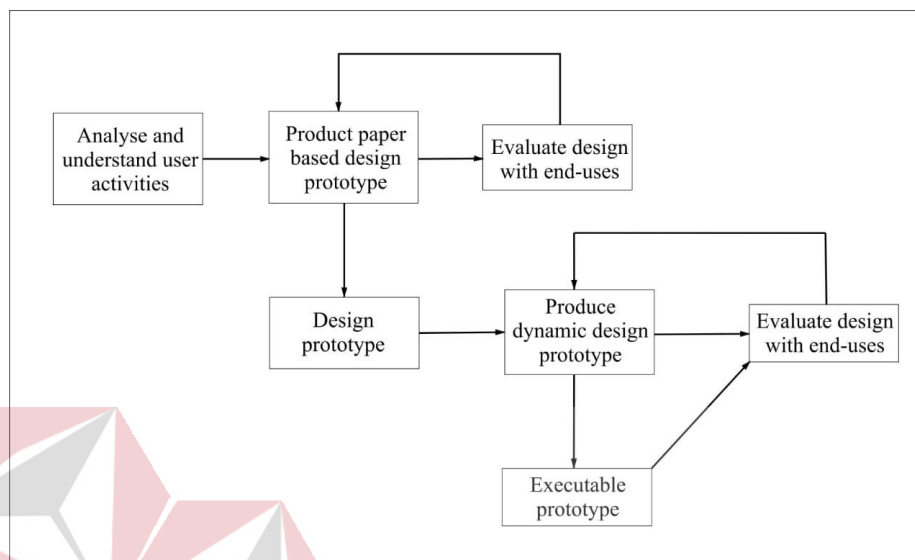
Pada tahap pengembangan *website* terdiri dari pembuatan skenario berjalannya *website*, mulai dari *login*, mendaftar, melihat informasi situs, dan melakukan *entry* data pada situs. Penyusunan alur *website* berfungsi sebagai gambaran kepada pengguna agar mudah dipahami *website* yang berjalan dimulai dari mana dan diakhiri bagaimana.

Kegiatan desain dimulai dari satu set persyaratan yang sudah ditetapkan. Secara garis besar, ada dua jenis desain yaitu konseptual dan fisik. Desain konseptual berkaitan dengan pengembangan model konsep yang menangkap apa yang dilakukan dan bagaimana ia dilakukan, sementara desain fisik meliputi dengan detail desain seperti layar dan struktur menu, ikon, dan grafik. Desain muncul berulang kali melalui siklus evaluasi desain yang melibatkan bagaimana pengguna mengalaminya.

Sebuah sketsa memungkinkan para pemangku kepentingan untuk berinteraksi dengan produk yang diimpikan, untuk mendapatkan pengalaman menggunakannya dalam pengaturan yang realistis, dan untuk eksplorasi penggunaan yang dilakukan kedepannya.

Jadi *prototype* adalah representasi terbatas dari desain yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan untuk menganalisis kesesuaiannya. *Prototype* adalah bantuan yang berguna ketika mendiskusikan ide dengan para pemangku kepentingan, mereka adalah alat komunikasi diantara anggota tim, dan merupakan cara yang efektif untuk menguji ide dari apa yang sudah dievaluasi.

Berikut adalah diagram alur dalam proses pembuatan sketsa yang dilakukan melalui hasil evaluasi dan *prototype* yang dijelaskan pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 3.15 Alur Perancangan Sketsa *Website*

Sumber: Bernard dan Agus, *User Interface Design for e-Learning System*.

Dalam alur perancangan sketsa *website* ada beberapa tahapan yang harus di selesaikan, tahapan berdasarkan sumber penelitian dari (Bernard, 2008) tentang *User Interface Design for e-Learning System* yang dijelaskan sebagai berikut:

1. **Analyse and understand user activities**, mengetahui apa yang pengguna inginkan dari kegiatan yang terlibat dalam sistem.
2. **Produce paper-based design prototype**, menggambarkan suatu peristiwa tentang *website* yang ada pada saat ini, kemudian di evaluasi kepada pengguna untuk mengetahui apa saja yang menjadi kekurangan pada *website* tersebut.
3. **Design Prototype**, berdasarkan hasil akhir dari sketsa langkah berikutnya adalah merancang dari sebuah sketsa kemudian menjadikannya sebuah

gambar yang nyata, dengan melengkapi segala kekurangan yang ada pada *website* tersebut dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe X Design* dan *MockingBot*.

4. ***Produce dynamic design***, mengetahui hasil evaluasi dari pengguna tentang kekurangan pada *website*, kemudian mulai merancang *website* tersebut dengan memperhatikan kelemahan yang sudah di evaluasi dari pengguna secara dinamis, dan diberikan *link* pada masing-masing perintah pada desain *website* yang dirancang.

5. ***Evaluate Design with End-User***, berdiskusi dengan pengguna yang memakai *website* dan membahas desain yang sudah digambarkan dan dilengkapi dengan hasil evaluasi sebelumnya dari pengguna.

6. ***Excecutable Design***, setelah hasil diskusi dengan pengguna, desain diterima dan dilakukan publikasi proyek ke dalam penelitian tugas akhir dengan judul “Perancangan Desain *User Interface Website Broadband Learning Center* pada Dinas Komunikasi dan Informatika Pemkot Surabaya”.

### 3.1.5 Tahap Akhir Laporan

#### A. Penyusunan Laporan

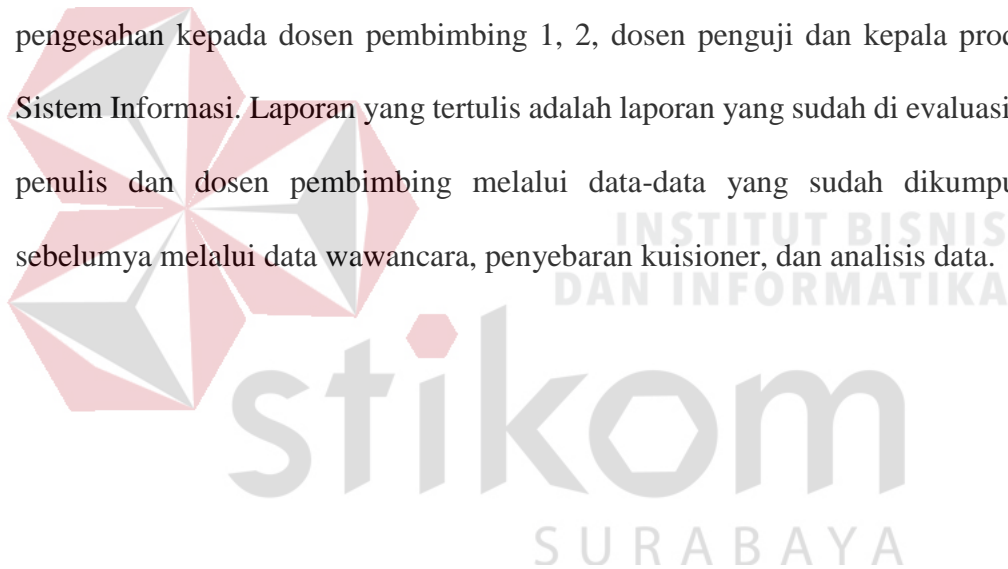
Pada tahap evaluasi, penyusunan laporan dilakukan dengan data yang sudah dikumpulkan kemudian menjadi pernyataan tertulis pada laporan penelitian yang dipublikasikan kepada instansi.

## B. Kesimpulan dan Rekomendasi Penelitian

Selanjutnya tahap kesimpulan dan rekomendasi penelitian disusun dengan data yang sudah dianalisis sebelumnya melalui pengumpulan kuisisioner dan evaluasi sesuai dengan metode IDT-TAM, kemudian merancang desain web BLC dari hasil hipotesis evaluasi.

## C. Penyusunan Naskah Publikasi

Tahap akhir untuk penyelesaian laporan penelitian tugas akhir ini adalah penyusunan naskah publikasi yang berisi tentang judul penelitian, lembar pengesahan kepada dosen pembimbing 1, 2, dosen penguji dan kepala prodi S1 Sistem Informasi. Laporan yang tertulis adalah laporan yang sudah di evaluasi oleh penulis dan dosen pembimbing melalui data-data yang sudah dikumpulkan sebelumnya melalui data wawancara, penyebaran kuisisioner, dan analisis data.



## BAB IV

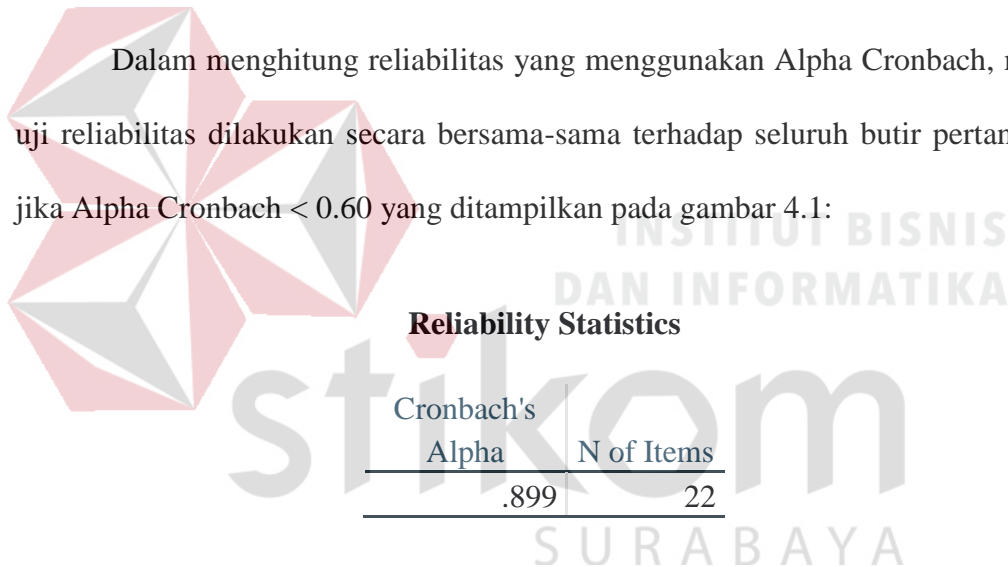
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Uji Reliabilitas dan Validitas

Pada tahap pertama evaluasi yang dilakukan adalah uji reliabilitas dan validitas untuk melihat apakah variabel yang sudah terisi oleh responden termasuk variabel yang diteliti, jika salah satu variabel dalam uji validitas tidak valid maka variabel ditolak sebagai evaluasi dengan menggunakan metode IDT-TAM.

##### 4.1.1 Hasil Reliabilitas

Dalam menghitung reliabilitas yang menggunakan Alpha Cronbach, maka uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan jika Alpha Cronbach  $< 0.60$  yang ditampilkan pada gambar 4.1:



Cronbach's Alpha	N of Items
.899	22

Gambar 4.1 Hasil Reliabilitas

Dalam uji reliabilitas yang dilakukan pada keseluruhan data, maka ditemukan Alpha Cronbach sebesar 0.899, yang berarti data keseluruhan reliabel karena nilai  $> 0.60$ .

#### 4.1.2 Uji Validitas

Setelah dilakukan penghitungan Alpha Cronbach secara keseluruhan, maka selanjutnya dilakukan penghitungan Uji Validitas atau R Tabel, dimana nilai R Tabel ditentukan oleh jumlah N atau jumlah populasi pada sampel. Populasi pada sampel sebesar 100 orang, maka R Tabel nya dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R \text{ Tabel} &= R (\alpha; df) \\ &= R (0,05 ; N-2) \\ &= R (0,05; 100-2) \\ &= R (0,05; 98) = 0,1966 \end{aligned}$$

Ditemukan R Tabel sebesar 0,1966, jika uji validitas pada R Tabel kurang dari 0,1966 maka hasil uji tidak valid, untuk memudahkan hasil uji validitas valid atau tidaknya, maka masing-masing variabel akan dicocokkan pada hasil perhitungan dari R Hitung dengan nilai 0,1966. Jika variabel valid maka nilai > 0,1966, jika tidak valid maka nilai < 0,1966. Dijelaskan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel R Hitung

Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X11	0.297	0,1966	Valid
X12	0.508	0,1966	Valid
X13	0.569	0,1966	Valid
X14	0.114	0,1966	Tidak Valid
X15	0.155	0,1966	Tidak Valid
X21	0.491	0,1966	Valid
X22	0.683	0,1966	Valid
X23	0.504	0,1966	Valid
X24	0.453	0,1966	Valid
X25	0.829	0,1966	Valid
X31	0.268	0,1966	Valid
X32	0.098	0,1966	Tidak Valid
X33	0.419	0,1966	Valid
X34	0.299	0,1966	Valid

Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X35	0.829	0,1966	Valid
X36	0.416	0,1966	Valid
X37	0.410	0,1966	Valid
Y11	0.639	0,1966	Valid
Y12	0.829	0,1966	Valid
Y21	0.829	0,1966	Valid
Y22	0.683	0,1966	Valid
Y31	0.539	0,1966	Valid

Ditemukan bahwa R Tabel yang tidak valid ada pada indikator X14 karena bernilai  $0,114 > 0,1966$ , X15 bernilai  $0,155 > 0,1966$ , dan X32 bernilai  $0,098 > 0,1966$ . Dimana indikator X14, X15, dan X32 kurang dari 0,1966 maka data bernilai tidak valid. Dengan demikian variabel yang tidak valid, ditolak sebagai variabel pengukuran dalam perancangan desain *web* BLC.

## 4.2 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dijelaskan dalam karakteristik responden untuk melihat jumlah dari masing-masing golongan, serta tabulasi kuisioner untuk menjelaskan masing-masing hasil kuisioner.

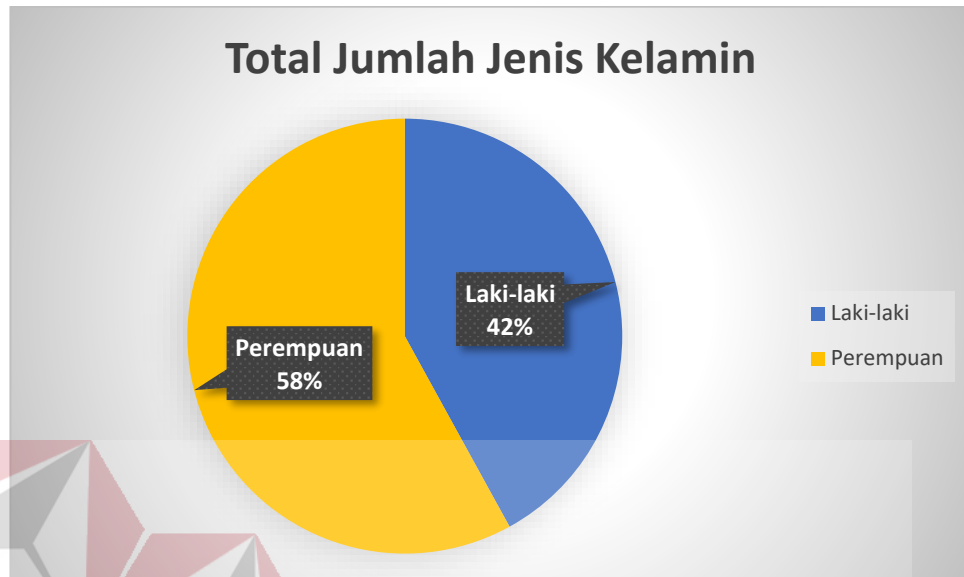
### 4.2.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden memiliki kriteria jenis kelamin, jenis pekerjaan, serta umur. Pada jenis kelamin dibedakan menjadi 2 jenis yaitu Laki-laki dan Perempuan, hasil responden dijelaskan pada gambar 4.3 sebagai berikut:

#### A. Jenis Kelamin

Pada total jenis kelamin, jumlah Laki-laki sebanyak 42% dari 100 data responden yang sudah menjawab, sedangkan jumlah Perempuan sebanyak 58% dari

100 data responden yang sudah menjawab. Jenis kelamin dijelaskan pada gambar 4.3 sebagai berikut:

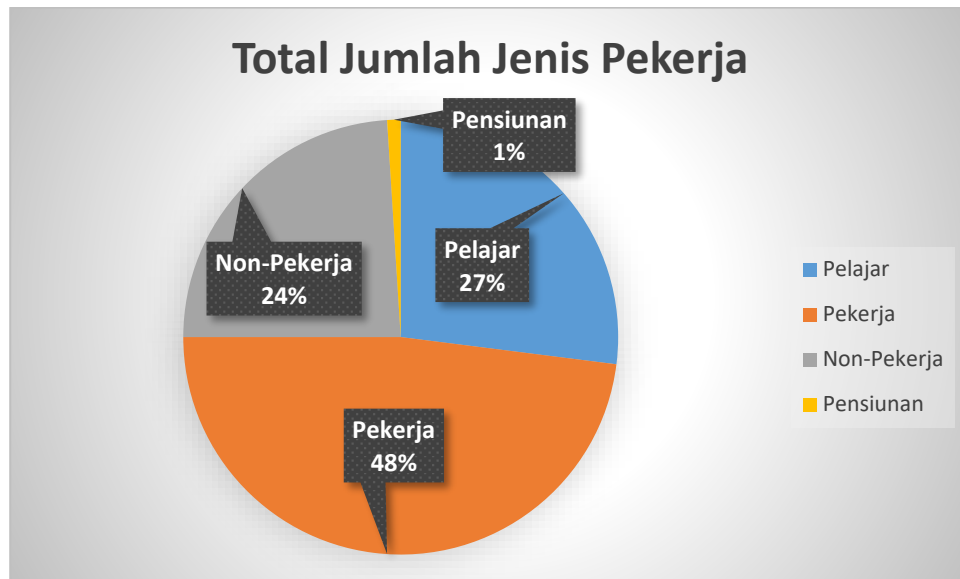


Gambar 4.2 Total Jumlah Kelamin

#### B. Jenis Pekerjaan

Kemudian hasil Jenis Pekerjaan dibedakan menjadi 4 golongan yaitu kriteria Pelajar dengan range SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa, Pekerja dengan range PNS, Wiraswasta, Swasta, Buruh, UKM, Non-Pekerja dengan range Organisasi Mahasiswa, Organisasi Masyarakat, Ibu Rumah Tangga, Ibu PKK, dan yang terakhir adalah Pensiunan yang kriteria orang-orang yang sudah berumur lebih dari 60 tahun. Jenis pekerjaan dijelaskan pada gambar 4.4 sebagai berikut:



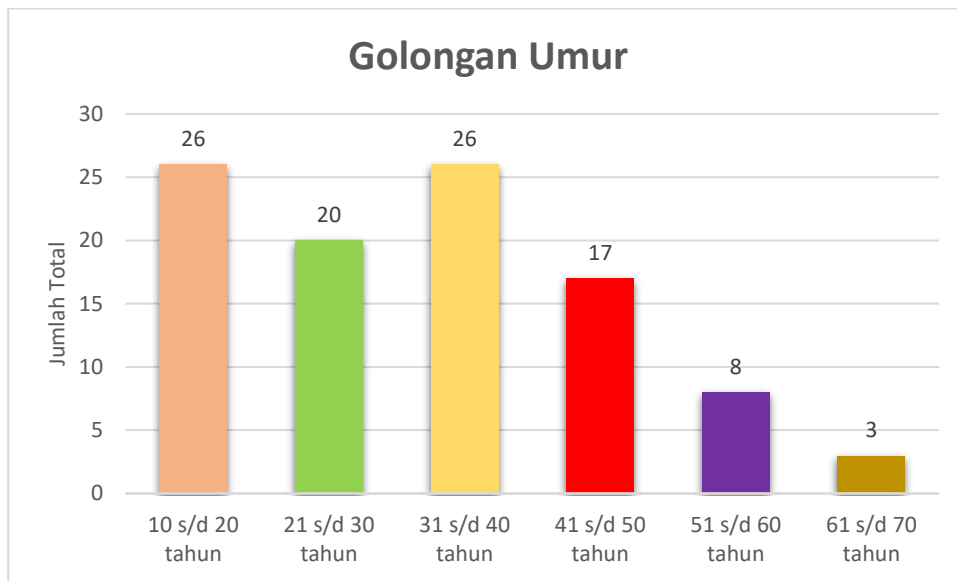


Gambar 4.3 Total Jumlah Jenis Pekerja

Pada jenis pelajar terdapat 27% dari 100 responden yang sudah menjawab, jenis pekerja terdapat 48% dari 100 responden yang sudah menjawab, non-pekerja terdapat 24% dari 100 responden yang sudah menjawab, dan yang terakhir adalah pensiunan sebesar 1% dari 100 responden yang sudah menjawab.

### C. Umur

Pada jenis golongan umur dibedakan menjadi 6 golongan yaitu 10 s/d 20 tahun, 21 s/d 30 tahun, 31 s/d 40 tahun, 41 s/d 50 tahun, 51 s/d 60 tahun, dan 61 s/d 70 tahun, Dijelaskan pada gambar 4.4 sebagai berikut:



Gambar 4.4 Golongan Umur

Pada jenis umur 10 s/d 20 tahun terdapat 26 responden yang sudah menjawab, jenis umur 21 s/d 30 tahun terdapat 20 responden yang sudah menjawab, jenis umur 31 s/d 40 tahun terdapat 26 responden yang sudah menjawab, jenis umur 41 s/d 50 tahun terdapat 17 responden yang sudah menjawab, jenis umur 51 s/d 60 tahun terdapat 8 responden yang sudah menjawab, dan jenis umur 61 s/d 70 tahun terdapat 3 responden yang sudah menjawab.

#### 4.2.2 Tabulasi Hasil Kuisisioner

Pada bagian ini dilakukan pembuatan tabel yang berisi dari data keseluruhan indikator, kemudian dijabarkan pada tiap masing-masing indikator untuk menghitung jumlah skala likert yang disediakan dengan dibantu oleh perangkat lunak SPSS. Setelah diketahui hasil tabel tabulasi data keseluruhan indikator, maka diperjelas lagi ke dalam variabel-variabel IDT-TAM yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### A. Hasil Evaluasi Subjektif (*Subjective Evaluations*)

Di dalam hasil evaluasi terdapat 5 pernyataan, variabel evaluasi subjektif dihitung melalui frekuensi tabel yang akan menentukan berapa banyak jumlah dalam skala likert yang terjawab di setiap indikator dalam SPSS yang dijelaskan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabulasi Variabel Evaluasi Subjektif

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1.	Saya mudah memahami tampilan <i>website</i> .	0	1	69	30	3,29
2.	Penggunaan <i>website</i> BLC bagi saya efektif dan efisien.	0	6	68	26	3,20
3.	Kemudahan akses data yang disajikan menurut saya tepat dan akurat.	1	6	72	21	3,13

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa hasil tabulasi evaluasi subjektif pada masing-masing pernyataan menghasilkan mean dengan nilai 3,13-3,33 yang artinya bahwa responden yang menjawab pada variabel evaluasi subjektif setuju dengan pernyataan yang digunakan untuk penilaian *website* BLC.

### B. Hasil Faktor Yang Berinteraksi (*Interacting Factors*)

Didalam variabel faktor yang berinteraksi terdapat 5 pernyataan. variabel faktor yang berinteraksi dihitung melalui frekuensi tabel yang akan menentukan

berapa banyak jumlah data skala likert yang terjawab di setiap indikator dalam SPSS, dijelaskan pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Tabulasi Variabel Faktor Yang Berinteraksi

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1.	<i>Website</i> memiliki tampilan yang menarik.	1	12	60	27	3,13
2.	<i>Website</i> memiliki tampilan yang lebih lengkap dan akurat.	2	13	65	20	3,03
3.	Tampilan informasi <i>website</i> yang diberikan sesuai dengan bidang saya.	1	18	65	16	2,96
4.	Informasi yang disampaikan pada <i>website</i> BLC bermanfaat bagi saya.	0	2	73	25	3,23
5.	Informasi yang disampaikan pada <i>website</i> BLC mempermudah akses saya dalam mengerjakan soal pre-test dan post-test.	4	18	56	22	3,40

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil tabulasi Faktor Yang Berinteraksi pada masing-masing pernyataan menghasilkan mean dengan nilai 2,96 -3,40 yang artinya bahwa responden yang menjawab pada variabel Faktor Yang Berinteraksi setuju dengan pernyataan yang digunakan untuk penilaian *website* BLC.

C. Hasil Kondisi Objektif (*Objective Condition*)

Didalam variabel kondisi objektif terdapat 7 pernyataan, variabel faktor yang berinteraksi dihitung melalui frekuensi tabel yang akan menentukan berapa banyak jumlah data skala likert yang terjawab di setiap indikator dalam SPSS, dijelaskan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tabulasi Variabel Kondisi Objektif

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1.	Saya mudah menerima informasi yang disampaikan pada <i>website</i> BLC.	0	3	71	26	3,23
2.	Tidak ada unsur paksaan kepada saya dari pihak BLC untuk mengakses informasi pada <i>website</i> BLC.	0	2	56	42	3,40
3.	Saya mendapat kemudahan dengan memanfaatkan informasi yang ada dalam <i>website</i> untuk sistem organisasi dalam kegiatan sehari-hari saya di dalam kelas pembelajaran.	0	8	68	24	3,16
4.	Saya mudah memahami <i>website</i> BLC untuk sistem organisasi dalam kegiatan sehari-hari saya di dalam kelas pembelajaran.	0	8	77	15	3,07
5.	Dalam proses percobaan <i>website</i> BLC yang ditujukan kepada saya dapat	2	7	62	29	3,18

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
	meningkatkan pengetahuan terkait perkembangan <i>website</i> BLC.					
6.	Kekurangan dan kelebihan pada saat uji coba <i>website</i> BLC dapat saya terima.	0	7	74	19	3,12

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa hasil tabulasi Kondisi Objektif pada masing-masing pernyataan menghasilkan mean dengan nilai 2,96-3,40 yang artinya bahwa responden yang menjawab pada variabel Kondisi Objektif setuju dengan pernyataan yang digunakan untuk penilaian *website* BLC.

#### D. Hasil Kegunaan Sistem Informasi (*Perceived Usefulness*)

Didalam variabel faktor yang berinteraksi terdapat 2 pernyataan, variabel faktor yang berinteraksi dihitung melalui frekuensi tabel yang akan menentukan berapa banyak jumlah data skala likert yang terjawab di setiap indikator dalam SPSS, dijelaskan pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tabulasi Variabel Kegunaan Sistem Informasi

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1.	Aksesibilitas atau kemudahan akses yang diberikan oleh <i>website</i> BLC mempermudah saya	0	12	69	19	3,07

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
	ketika menggunakan <i>website</i> BLC.					
2.	Informasi yang disampaikan pada <i>web</i> BLC tepat waktu dan akurat sesuai dengan kebutuhan saya.	4	18	56	22	2,96

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil tabulasi kegunaan sistem informasi pada masing-masing pernyataan menghasilkan mean dengan nilai 3,07-2,96 yang artinya bahwa responden yang menjawab pada variabel kegunaan sistem informasi setuju dengan pernyataan yang digunakan untuk penilaian *website* BLC.

#### E. Hasil Kemudahan Yang Dirasakan (*Perceived Ease of Use*)

Didalam variabel faktor yang berinteraksi terdapat 2 pernyataan, variabel faktor yang berinteraksi dihitung melalui frekuensi tabel yang akan menentukan berapa banyak jumlah data skala likert yang terjawab di setiap indikator dalam SPSS, dijelaskan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tabulasi Variabel Kemudahan Yang Dirasakan

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1.	Informasi yang saya dapatkan dari <i>website</i> sangat mudah untuk dipahami.	4	18	56	22	2,96
2.	Penyampaian informasi dikemas	2	13	65	20	3,03

No.	Pernyataan	Jumlah Total Responden dalam Skala <i>Likert</i>				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
	dengan menarik atau sederhana sehingga saya mudah untuk menyerap informasi yang disampaikan dalam <i>website</i> BLC.					

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa hasil tabulasi variabel kemudahan yang dirasakan pada masing-masing pernyataan menghasilkan mean dengan nilai 2,96-3,03 yang artinya bahwa responden yang menjawab pada variabel kemudahan yang dirasakan setuju dengan pernyataan yang digunakan untuk penilaian *website* BLC.

#### F. Hasil Penggunaan Saat Ini (*Actual Use*)

Didalam variabel faktor yang berinteraksi terdapat 1 pernyataan, variabel faktor yang berinteraksi dihitung melalui frekuensi tabel yang akan menentukan berapa banyak jumlah data skala likert yang terjawab di setiap indikator dalam SPSS, dijelaskan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Tabulasi Variabel Penggunaan Saat Ini

No.	Pernyataan	Jumlah Total Penilaian				Mean Skala <i>Likert</i>
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1.	Penggunaan <i>web</i> memberi pengaruh pada saat penyampaian materi pembelajaran sehingga mempermudah	2	11	66	21	3,06



No.	Pernyataan	Jumlah Total Penilaian				Mean Skala Likert
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
	proses belajar mengajar.					

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa hasil tabulasi variabel penggunaan saat ini pada masing-masing pernyataan menghasilkan mean dengan nilai 3,06 yang artinya bahwa responden yang menjawab pada variabel kemudahan yang dirasakan setuju dengan pernyataan yang digunakan untuk penilaian *website* BLC.

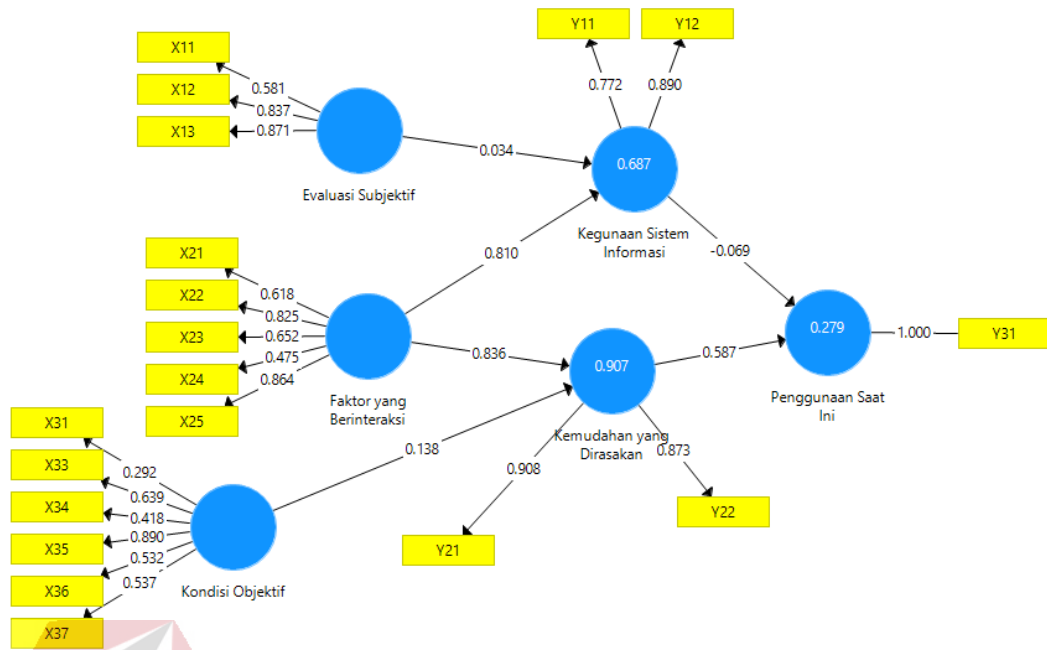
### 4.3 Analisis SEM dengan SmartPLS

Setelah melakukan analisis deskriptif maka langkah selanjutnya adalah analisis *Structure Equation Model* (SEM) untuk mengukur tingkat keberhasilan *website* yang sudah dinilai oleh 100 responden dari pernyataan yang sudah diberikan dengan metode IDT-TAM, *Outer Model*, *Bootstrapping*, dan *Inner Model*.

#### 4.3.1 Pengujian *Outer Model*

##### A. *Convergent Validity*

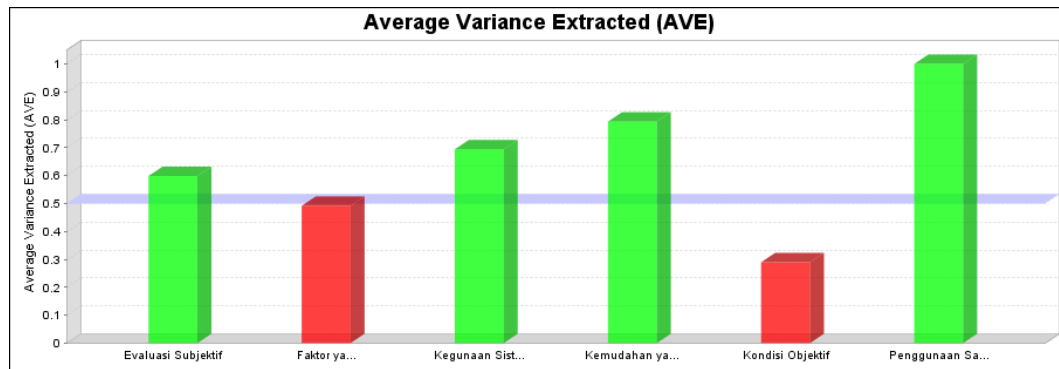
Nilai AVE setidaknya sebesar 0,5, nilai ini menggambarkan validitas konvergen yang memadai mempunyai arti bahwa satu variabel laten mampu menjelaskan lebih dari setengah varian dari indikator dalam rata-rata. Model yang dibahas dijelaskan sesuai dengan metode analisis IDT-TAM pada gambar 4.4 sebagai berikut:



Gambar 4.4 Model Structural Equation Model (SEM)

Pada gambar 4.4 akan dijelaskan setiap indikator masing-masing model SEM dengan variabel evaluasi subjektif, faktor yang berinteraksi, kondisi objektif, kemudahan yang dirasakan, kegunaan sistem informasi, serta penggunaan saat ini. Penjelasan mengenai model *Struktural Equation Model* (SEM) akan ditampilkan dengan metode *Average Variance Extracted*.

Syarat nilai AVE yaitu  $> 0,5$  untuk menunjukkan ukuran nilai *convergent validity* atau validitas konvergen. Pada gambar 4.9 adalah model lengkap dari uji *Average Variance Extracted* (AVE) dari keseluruhan variabel pada metode IDT-TAM, dapat terlihat bahwa evaluasi subjektif, faktor yang berinteraksi, serta kondisi objektif memiliki nilai AVE dibawah 0,5, sedangkan kegunaan sistem informasi, kemudahan yang dirasakan, serta penggunaan saat ini sudah diatas nilai AVE 0,5 yang menunjukkan nilai *convergent validity* atau konvergensi validitas sudah baik pada gambar 4.7 sebagai berikut:



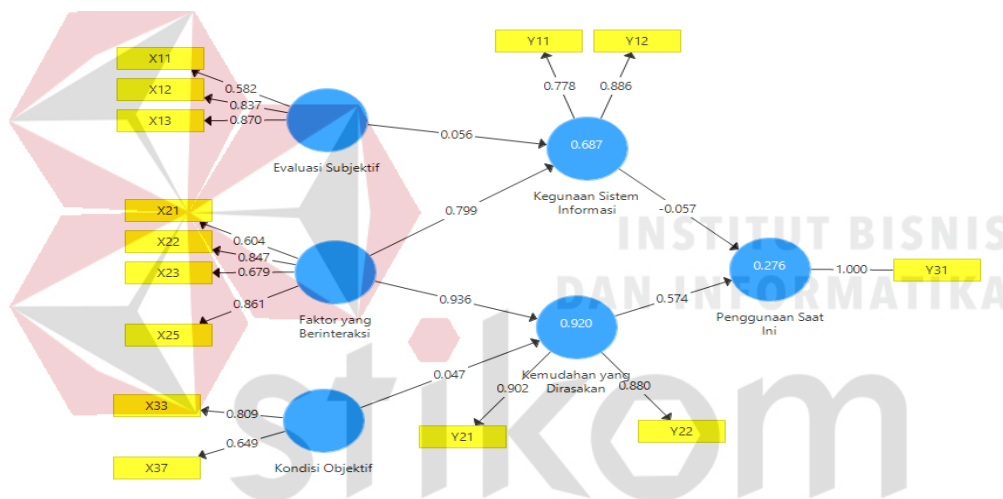
Gambar 4.7 AVE Model Lengkap

Ditemukan bahwa ada beberapa indikator pada faktor yang berinteraksi yang dan kondisi objektif tidak memenuhi kriteria 0,5. Variabel Faktor yang Berinteraksi diketahui bahwa Kompatibilitas dan Hasil Demonstrasi memiliki nilai *loading factor* kurang dari 0,5 karena pada  $X_{24}$  dengan pernyataan (Informasi yang disampaikan pada *website* BLC bermanfaat bagi saya) dibawah 0,5 yang dapat diartikan pernyataan tersebut tidak valid atau tidak memenuhi nilai validitas konvergen. Untuk memenuhi penilaian terhadap *website* BLC maka dilakukan penghapusan indikator  $X_{24}$  pada indikator Hasil Demonstrasi.

Variabel kondisi objektif diketahui bahwa Kesukarelaan, Visibilitas, dan Kemampuan Percobaan memiliki nilai *loading factor* kurang dari 0,5 karena pada indikator  $X_{31}$  dengan pernyataan (Saya mudah menerima informasi yang disampaikan pada *website* BLC),  $X_{34}$  dengan pernyataan (Saya mudah memahami *website* BLC untuk sistem organisasi dalam kegiatan sehari-hari saya di dalam kelas pembelajaran),  $X_{35}$  dengan pernyataan (Pembelajaran dalam bentuk sistem organisasi dari *website* BLC untuk kegiatan sehari-hari sudah efisien dan efektif) dan  $X_{36}$  dengan pernyataan (Dalam proses percobaan *website* BLC yang ditujukan

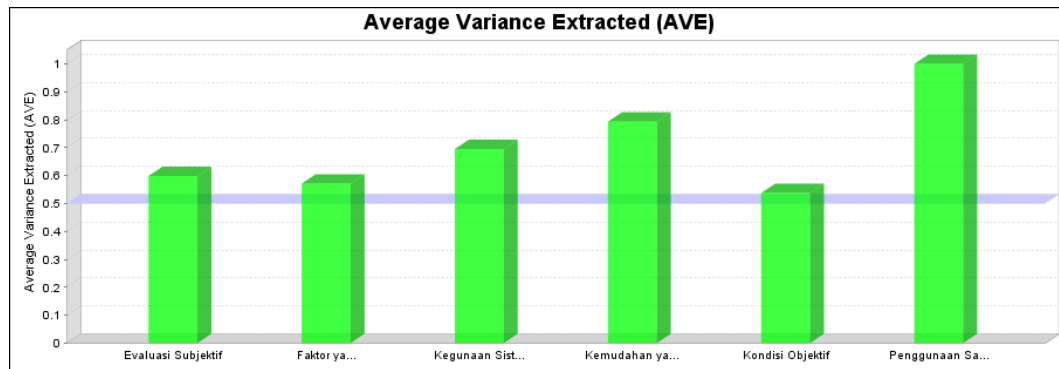
kepada saya dapat meningkatkan pengetahuan terakit perkembangan *website* BLC) dibawah nilai 0,5.

Berikut adalah model *Structural Equation Model* (SEM) yang telah dilakukan penghapusan indikator yang sudah dijelaskan pada tabel 4.9 sampai 4.11 yang mempunyai nilai  $< 0,5$  dengan  $X_{24}$  pada analisis SEM Kondisi Objektif, dan  $X_{31}$ ,  $X_{32}$ ,  $X_{34}$ ,  $X_{35}$  dan  $X_{36}$  pada analisis SEM Faktor yang Berinteraksi sudah dihapus karena tidak memenuhi kriteria validitas konvergen dengan nilai 0,5 pada gambar 4.5 sebagai berikut:



Gambar 4.5 Hasil Terbaik *Structural Equation Model* (SEM)

Telah ditentukan hasil terbaik pada gambar 4.5 untuk *Structural Equation Model* (SEM), untuk langkah selanjutnya akan menjelaskan tentang indikator kegunaan sistem informasi, kemudahan yang dirasakan. Setelah dilakukan penghapusan indikator pada variabel yang mempunyai nilai AVE dibawah 0,5, maka dapat dilihat pada gambar 4.10 untuk model AVE yang terbaik, yang menunjukkan bahwa nilai AVE sudah bernilai diatas 0,5 pada gambar 4.6 sebagai berikut:



Gambar 4.6 AVE Model Terbaik

Untuk menjelaskan nilai pada setiap variabel yang ada pada gambar 4.6

AVE Model Terbaik, maka dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Nilai Variabel *Average Variance Model (AVE)*

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
Evaluasi subjektif	0.599
Faktor yang berinteraksi	0.571
Kegunaan sistem informasi	0.695
Kemudahan yang dirasakan	0.794
Kondisi objektif	0.538
Penggunaan saat ini	1

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa AVE pada setiap variabel IDT-TAM bernilai lebih dari 0,5. AVE nilai tertinggi berada pada variabel kemudahan yang dirasakan dengan nilai 0,794, sedangkan AVE nilai terendah berada pada variabel kondisi objektif dengan nilai 0,538. Dengan demikian bahwa pernyataan yang sudah ditentukan dalam AVE model terbaik untuk menilai *website* BLC sudah dapat diandalkan.

## B. *Discriminant Validity*

Setelah memperoleh hasil model terbaik dari nilai AVE pada setiap variabel, maka selanjutnya melakukan uji *discriminant validity* yang digunakan untuk memastikan bahwa nilai korelasi indikator dengan konstruk atau variabel laten berbeda dengan variabel yang lainnya. Sebagai contoh, jika indikator struktur menggambarkan refleksi dari variabel yang lainnya, maka nilai korelasi indikator tersebut haruslah lebih besar dibandingkan korelasi indikator tersebut pada variabel yang lainnya (Leli, 2014). Perbandingan antara korelasi variabel dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai *Cross Loading*

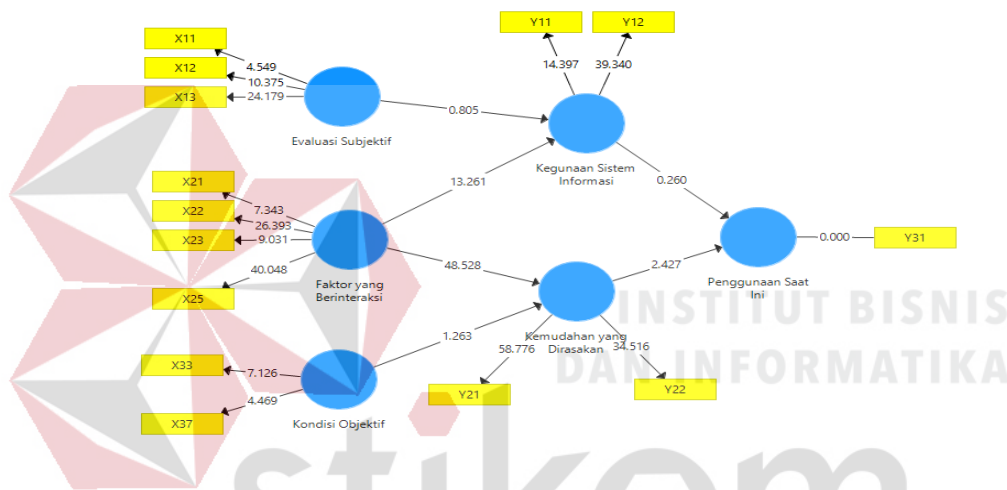
Indikator	Evaluasi Subjektif	Faktor Yang Berinteraksi	Kegunaan Sistem Informasi	Kemudahan Yang Dirasakan	Kondisi Objektif	Penggunaan Saat Ini
X12	0.834	0.416	0.366	0.385	0.409	0.234
X13	0.896	0.484	0.458	0.480	0.455	0.300
X14	0.585	0.032	-0.08	0.021	0.018	0.072
X21	0.353	0.604	0.373	0.442	0.334	0.351
X22	0.394	0.846	0.683	0.872	0.549	0.393
X23	0.315	0.679	0.431	0.512	0.451	0.264
X25	0.499	0.861	0.858	0.908	0.926	0.536
X33	0.276	0.371	0.362	0.405	0.724	0.382
X34	0.235	0.247	0.151	0.223	0.543	0.321
X35	0.499	0.861	0.858	0.908	0.926	0.536
Y11	0.335	0.589	0.777	0.618	0.388	0.285
Y12	0.455	0.775	0.887	0.817	0.852	0.436
Y21	0.499	0.861	0.858	0.908	0.926	0.536
Y22	0.394	0.846	0.683	0.872	0.549	0.393
Y31	0.311	0.527	0.443	0.527	0.579	1

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa keseluruhan indikator memiliki nilai *loading factor* yang lebih besar daripada indikator yang lainnya, sehingga untuk uji *discriminant validity* terpenuhi atau model yang baik, dalam hal ini dapat

disimpulkan bahwa pernyataan pada setiap variabel secara *convergent validity* dan *discriminant validity* dalam menilai *website* BLC sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian secara berulang-ulang.

### 4.3.2 Bootstrapping

Pengujian berikutnya adalah melakukan *bootstrapping* untuk melakukan uji hipotesis yang akan dijelaskan pada gambaran untuk model struktural setelah dilakukannya *bootstrapping* pada gambar 4.11 sebagai berikut:



Gambar 4.11 Model *Bootstrapping*

Berdasarkan hasil perhitungan *bootstrapping* diatas, maka untuk melihat hubungan antar konstruk variabel yang ditunjukkan oleh nilai T Statistic dengan membandingkan T Hitung dengan T Tabel, jika nilai T Hitung > T Tabel dengan nilai (1,96) maka perumusan hipotesis diterima, namun jika nilai T Hitung < T Tabel (1,96) maka perumusan hipotesis ditolak (Leli, 2014) yang ditunjukkan pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Hipotesis (*Path Coefisien*)

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics	P Values
Evaluasi Subjektif -> Kegunaan Sistem Informasi	0.066	0.072	0.070	0.945	0.345
Faktor Yang Berinteraksi -> Kegunaan Sistem Informasi	0.794	0.795	0.056	14.178	0.000
Faktor Yang Berinteraksi -> Kemudahan Yang Dirasakan	0.789	0.786	0.039	20.011	0.000
Kegunaan Sistem Informasi -> Penggunaan Saat Ini	-0.071	-0.034	0.194	0.367	0.713
Kemudahan Yang Dirasakan -> Penggunaan Saat Ini	0.590	0.553	0.213	2.768	0.006
Kondisi Objektif -> Kemudahan yang Dirasakan	0.211	0.214	0.047	4.476	0.000

Berdasarkan uji hipotesis (*path coefisien*) pada tabel 4.14, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hubungan antara Evaluasi Subjektif dengan Kegunaan Sistem Informasi

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara Evaluasi Subjektif terhadap Kegunaan Sistem Informasi.

$H_1$  : Ada hubungan antara Evaluasi Subjektif terhadap Kegunaan Sistem Informasi.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hubungan antara evaluasi subjektif terhadap kegunaan sistem informasi memiliki nilai P Value  $0,345 > 0,05$ , hal ini dikarenakan nilai P Value lebih dari  $0,05$ . Dengan demikian hipotesis  $H_0$  diterima yang artinya tidak ada hubungan antara evaluasi subjektif terhadap kegunaan sistem informasi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa



responden yang menjawab kuisioner berdasarkan Evaluasi Subjektif tidak ada pengaruh pada Kegunaan Sistem Informasi *website*. Maka variabel Evaluasi Subjektif dengan Kegunaan Sistem Informasi tidak dijadikan sebagai penentuan perancangan desain *website*.

2. Hubungan antara Faktor Yang Berinteraksi dengan Kegunaan Sistem Informasi.

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara Faktor Yang Berinteraksi terhadap Kegunaan Sistem Informasi.

$H_1$  : Ada hubungan antara Faktor Yang Berinteraksi terhadap Kegunaan Sistem Informasi.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel faktor yang berinteraksi terhadap kegunaan sistem informasi memiliki nilai P Value  $0,000 < 0,05$ , hal ini dikarenakan P Value kurang dari 0,05. Dengan demikian hipotesis  $H_1$  diterima yang artinya ada hubungan antara variabel faktor yang berinteraksi dengan kegunaan sistem informasi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa responden yang menjawab kuisioner berdasarkan Faktor yang Berinteraksi berpengaruh terhadap Kegunaan Sistem Informasi yang ada pada *website*. Maka variabel Faktor yang Berinteraksi dengan Kegunaan Sistem Informasi sebagai perancangan desain *web*.

3. Hubungan antara Faktor Yang Berinteraksi dengan Kemudahan Yang Dirasakan.

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara Faktor Yang Berinteraksi terhadap Kemudahan Yang Dirasakan.

$H_1$  : Ada hubungan antara Faktor Yang Berinteraksi terhadap Kemudahan Yang Dirasakan.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel faktor yang berinteraksi terhadap kemudahan yang dirasakan memiliki nilai P Value  $0,000 < 0,05$ , hal ini dikarenakan P Value kurang dari 0,05, Dengan demikian hipotesis  $H_1$  diterima yang artinya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel faktor yang berinteraksi dengan kemudahan yang dirasakan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa responden yang menjawab kuisisioner berdasarkan Faktor yang Berinteraksi berpengaruh terhadap Kemudahan yang Dirasakan dalam *website*. Maka variabel Faktor yang Berinteraksi dengan Kemudahan yang Dirasakan sebagai perancangan desain *web*.

4. Hubungan antara Kegunaan Sistem Informasi dengan Penggunaan Saat Ini.

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara Kegunaan Sistem Informasi terhadap Penggunaan Saat Ini.

$H_1$  : Ada hubungan antara Kegunaan Sistem Informasi terhadap Penggunaan Saat Ini.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kegunaan sistem informasi terhadap penggunaan saat ini memiliki nilai P Value  $0,713 > 0,05$ , hal ini dikarenakan P Value lebih dari 0,05. Dengan demikian hipotesis  $H_0$  diterima yang artinya tidak hubungan antara variabel kegunaan sistem informasi dengan penggunaan saat ini. Sehingga dapat dinyatakan bahwa responden yang menjawab kuisisioner berdasarkan Kegunaan Sistem Informasi (informasi yang disampaikan dan kemudahan yang dirasakan)

tidak berpengaruh pada Penggunaan Saat Ini dalam *website*. Maka variabel Kegunaan Sistem Informasi dengan Penggunaan Saat Ini tidak dijadikan sebagai perancangan desain *web*.

5. Hubungan antara Kemudahan Yang Dirasakan dengan Penggunaan Saat Ini.

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara Kemudahan Yang Dirasakan terhadap Penggunaan Saat Ini.

$H_1$  : Ada hubungan antara Kemudahan Yang Dirasakan terhadap Penggunaan Saat Ini.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kemudahan yang dirasakan terhadap penggunaan saat ini memiliki nilai P Value  $0,006 < 0,05$ , hal ini dikarenakan P Value kurang dari 0,05. Dengan demikian hipotesis  $H_1$  diterima yang artinya ada hubungan antara variabel kemudahan yang dirasakan dengan penggunaan saat ini. Sehingga dapat dinyatakan bahwa responden yang menjawab kuisisioner berdasarkan Kemudahan Yang Dirasakan (Faktor yang Berinteraksi dan Kondisi Objektif) tidak berpengaruh pada Penggunaan Saat Ini dalam *website*. Maka variabel Kemudahan yang Dirasakan dengan Penggunaan Saat Ini sebagai perancangan desain *website*.

6. Hubungan antara Kondisi Objektif dengan Kemudahan yang Dirasakan.

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara Kondisi Objektif terhadap Kemudahan yang Dirasakan.

$H_1$  : Ada hubungan antara Kondisi Objektif terhadap Kemudahan yang Dirasakan.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kondisi objektif terhadap kemudahan yang dirasakan memiliki nilai T Statistik sebesar 4,476 ( $> 1,96$ ) dan nilai P Value  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa hubungan keduanya positif. Dengan demikian hipotesis  $H_0$  ditolak yang artinya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel faktor yang berinteraksi dengan kemudahan yang dirasakan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa responden yang menjawab kuisioner berdasarkan Kondisi Objektif mendapat Kemudahan yang Dirasakan pada *website*. Maka variabel Kondisi Objektif dengan Kemudahan yang Dirasakan sebagai penentuan perancangan desain *website*.

#### 4.3.3 Pengujian *Inner Model*

Setelah melakukan estimasi kriteria pada uji *Outer Model* dan *Bootstrapping*, langkah analisis yang selanjutnya adalah melakukan pengujian *Inner Model* (Model Struktural) yang terdiri atas  $R^2$  dan  $F^2$  sebagai berikut:

##### A. Analisis $R^2$

Nilai  $R^2$  digunakan untuk melakukan pengukuran tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen, semakin tinggi nilai  $R^2$  maka semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Estimasi nilai  $R^2$  yaitu  $> 0,67$  (Besar),  $0,33 - 0,66$  (Sedang),  $0,19 - 0,32$  (Lemah). Untuk mengetahui hasil analisis maka akan dijelaskan pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Nilai R Square

	R Square	R Square Adjusted
Kegunaan Sistem Informasi	0.689	0.683
Kemudahan Yang Dirasakan	0.934	0.932
Penggunaan Saat Ini	0.279	0.264

Berdasarkan hasil perhitungan dari nilai R Square terhadap variabel dependen membuktikan bahwa nilai  $R^2$  pada variabel kegunaan sistem informasi sebesar 0,689 yang berarti mampu menjelaskan varian kegunaan sistem informasi sebesar 68,9% dan dikatakan bahwa pengaruhnya besar. Variabel kemudahan yang dirasakan sebesar 0,934 yang berarti mampu menjelaskan varian kemudahan yang dirasakan sebesar 93,4% dan dikatakan bahwa pengaruhnya besar. Variabel penggunaan saat ini sebesar 0,279 yang berarti mampu menjelaskan varian penggunaan saat ini sebesar 27,9% dan dikatakan bahwa pengaruhnya lemah.

#### B. Analisis $F^2$

Analisis  $F^2$  atau F Square adalah pengujian untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen memiliki pengaruh yang substansif, *Effect Size* yang disarankan adalah 0,02 – 0,14 yang berarti memiliki pengaruh kecil, 0,15 – 0,34 yang berarti memiliki pengaruh sedang, dan  $> 0,35$  yang berarti memiliki pengaruh besar pada level struktural. Berikut adalah nilai uji F Square yang akan di tampilkan pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Nilai F Square

Variabel	Evaluasi Subjektif	Faktor Yang Berinteraksi	Kegunaan Sistem Informasi	Kemudahan Yang Dirasakan	Kondisi Objektif	Penggunaan Saat Ini
Evaluasi Subjektif			0.010			
Faktor Yang Berinteraksi			1.471	3.339		
Kegunaan Sistem Informasi						0.002
Kemudahan Yang Dirasakan						0.116
Kondisi Objektif			0.107			
Penggunaan Saat Ini						

Tabel 4.21 menunjukkan hasil dari uji F Square yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh variabel Evaluasi Subjektif terhadap Kegunaan Sistem Informasi memiliki nilai  $F^2$  0,010, yang berarti memiliki pengaruh kecil.
2. Pengaruh variabel Faktor Yang Berinteraksi terhadap Kegunaan Sistem Informasi memiliki nilai  $F^2$  1,471, yang berarti memiliki pengaruh besar.
3. Pengaruh variabel Faktor Yang Berinteraksi terhadap Kemudahan Yang Dirasakan memiliki nilai  $F^2$  3,339, yang berarti memiliki pengaruh besar.
4. Pengaruh variabel Kegunaan Sistem Informasi terhadap Penggunaan Saat Ini memiliki nilai  $F^2$  0,002, yang berarti memiliki pengaruh kecil.
5. Pengaruh variabel Kemudahan Yang Dirasakan terhadap Penggunaan Saat Ini memiliki nilai  $F^2$  0,116, yang berarti memiliki pengaruh kecil.
6. Pengaruh variabel Kondisi Objektif terhadap Kemudahan yang Dirasakan memiliki nilai  $F^2$  0,239, yang berarti memiliki pengaruh sedang.

#### 4.4 Hasil Evaluasi dan Rekomendasi

Setelah mengetahui hasil uji hipotesis pada langkah evaluasi dengan menggunakan metode IDT-TAM, maka langkah selanjutnya adalah hasil evaluasi untuk perancangan desain web. Telah ditemukan bahwa dalam uji hipotesis variabel yang berpengaruh serta kecocokan antara saran responden adalah sebagai berikut:

##### 1. Faktor yang Berinteraksi dengan Kegunaan Sistem Informasi

- Informasi terbaru setiap lokasi
- Penambahan fitur chat
- Sesi tanya jawab
- Waktu untuk diskusi tanya jawab
- Keluhan tempat sarana dan prasarana
- Foto peserta ketika latihan

##### 2. Faktor yang Berinteraksi dengan Kemudahan yang Dirasakan

- Daftar download modul
- Menambah materi yang bisa dicetak
- Warna website sering di update

##### 3. Kondisi Objektif dengan Kemudahan yang Dirasakan

- Instruktur ditempatkan sesuai lokasi
- Materi yang diajarkan ditempatkan sesuai tempat

##### 4. Kemudahan yang Dirasakan dengan Penggunaan Saat Ini

- Lebih sering untuk memperbarui website
- Isi website sering di update

- Peningkatan pada efektivitas *website*

Rekomendasi setelah dilakukannya kecocokan antara saran dan pengujian hipotesis adalah perancangan desain *web* BLC sesuai hasil evaluasi.

#### 4.5 Tahap Pengembangan *Website*

Langkah awal membuat skenario berjalannya *website*, di mulai dari peserta yang menggunakan, melihat informasi situs, dan melakukan *entry* data pada situs. Alur *website* dibuat agar memudahkan gambaran kepada pengguna untuk mudah dipahami pada *website* yang berjalan pada awal sampai akhir, tahap pertama yang harus dilakukan adalah *analyse and understand user activities*, yaitu analisis dan mengetahui apa yang pengguna inginkan dari kegiatan yang terlibat di dalam sistem. Untuk mengetahui tugas pengguna BLC dalam setiap aktivitasnya, maka dijelaskan melalui tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4.13 Tabel Aktivitas Pengguna BLC

<i>User</i>	Aksi
<b>Halaman Home</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Halaman <i>home</i></li> <li>2. Muncul slide yang bisa digeser kanan kiri</li> <li>3. Bar testimoni</li> <li>4. Bar berita</li> <li>5. Denah peta BLC</li> <li>6. Jika di klik salah satu lokasi pada denah peta, maka muncul informasi detil lokasi.</li> </ol>
<b>Bar Chat Customer Service</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem <i>auto-reply</i></li> <li>2. Dihubungkan ke <i>Customer Service</i></li> <li>3. Antrian ke <i>Customer Service</i></li> <li>4. Masuk ke dalam chat <i>Customer Service</i></li> </ol>
<b>Bar Chat Pengguna</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi nama pengguna</li> <li>2. Pilih wilayah lokasi BLC</li> </ol>



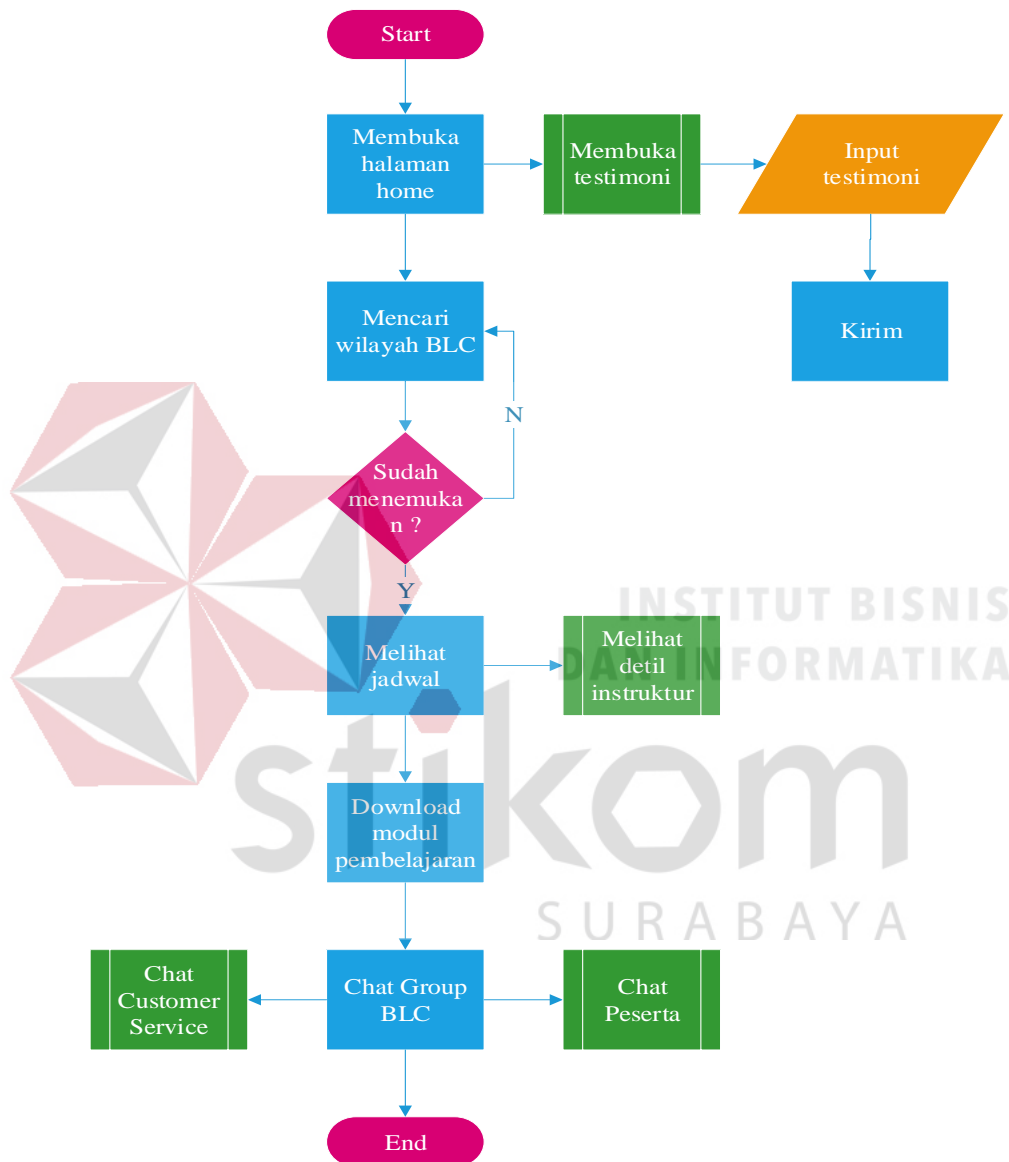
<i>User</i>	<b>Aksi</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih opsi chat</li> <li>Masuk ke dalam chat antar pengguna</li> </ol>
<b>Video pada Home</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih video</li> <li>Play langsung</li> <li>Ketika di klik zoom, muncul layar baru untuk resolusi penuh video</li> </ol>
<b>Halaman Profil BLC</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih menu “Profil BLC” dari about us</li> <li>Membuka halaman “Profil BLC”</li> <li>Muncul button “tim kami” dibawah informasi untuk mengalihkan ke halaman tim kami.</li> </ol>
<b>Halaman Sejarah BLC</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih menu “sejarah BLC” dari about us</li> <li>Membuka halaman “sejarah BLC”</li> </ol>
<b>Halaman Visi Misi</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih menu “Visi Misi” dari about us</li> <li>Membuka halaman “Visi Misi”</li> </ol>
<b>Halaman Wilayah BLC</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih menu “Wilayah” dari informasi</li> <li>Membuka halaman “Wilayah”</li> <li>Klik salah satu lokasi, maka muncul detil informasi, foto kegiatan, jadwal, modul, dan instruktur.</li> </ol>
<b>Halaman Foto Kegiatan</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih menu “Foto Kegiatan” dari informasi</li> <li>Membuka halaman “Foto Kegiatan”</li> <li>Geser kursor ke salah satu foto, muncul nama lokasi BLC</li> </ol>
<b>Halaman Tim Kami</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih menu “Tim Kami” dari informasi</li> <li>Membuka halaman “Tim Kami”</li> </ol>

<i>User</i>	<b>Aksi</b>
	3. Jika klik salah satu tim, maka muncul informasi detil tim kami dengan rincian nama lengkap, lokasi mengajar, bidang mengajar, no.telp dan email
<b>Halaman Download Modul</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih menu “Download Modul” dari informasi</li> <li>2. Membuka halaman “Download Modul”</li> <li>3. Jika klik pada <i>button download</i>, maka dokumen disimpan ke dalam PC.</li> </ol>
<b>Halaman Testimoni</b>	
Pengguna BLC	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih menu “Testimoni” dari informasi</li> <li>2. Membuka halaman “Testimoni”</li> <li>3. Isi nama, asal, dan rincian testimoni. Kemudian ketika selesai klik “Kirim Testimoni”</li> </ol>

Setelah melakukan analisis aktivitas *user* secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa *user* memiliki aktivitas fungsional sebagai berikut:

1. Halaman home
2. Halaman wilayah BLC
3. Halaman foto kegiatan
4. Halaman testimoni
5. Bar chat *Customer Service*
6. Bar chat sesama pengguna
7. Halaman download modul
8. Halaman instruktur

Kemudian disusun dalam bentuk *flowchart* alur aktivitas *user* dalam kebutuhan fungsional *website* BLC yang dijelaskan pada gambar 4.12 sebagai berikut:



Gambar 4.12 alur peserta menggunakan *website* BLC

Langkah selanjutnya adalah mengetahui tugas *admin* untuk mengatur *website* BLC dalam setiap kegiatannya, dijelaskan pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Tabel aktivitas pengguna admin

<i>User</i>	Aksi
<b>Halaman Login</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi <i>username</i> dan password. Jika salah maka akan muncul notifikasi <i>username</i> atau <i>password</i> salah.</li> <li>2. Klik <i>button</i> login</li> </ol>
<b>Halaman Dashboard</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul jumlah angka slide pada menu "Home"</li> <li>2. Muncul jumlah angka slide pada menu "Halaman" pada bar menu <i>about us</i> dan informasi</li> </ol>
<b>Menu Navigasi Admin</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dashboard</li> <li>2. Profil</li> <li>3. <i>Slide Home</i></li> <li>4. <i>Chat Manage</i></li> <li>5. Galeri</li> <li>6. Halaman</li> <li>7. Berita</li> <li>8. Modul</li> <li>9. Testimoni</li> <li>10. Video</li> <li>11. Kerjasama</li> <li>12. Pengaturan</li> <li>13. <i>Backup Data</i></li> <li>14. Log Out</li> </ol>
<b>Navigasi Menu Bar User</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ubah Password</li> <li>2. Log Out</li> </ol>
<b>Halaman Ubah Password</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masukkan password lama, jika salah maka muncul notifikasi "Password tidak sama"</li> <li>2. Masukkan password baru</li> <li>3. Ulangi password baru, jika tidak sama dengan password baru maka muncul notifikasi "Password tidak sama"</li> <li>4. Klik <i>button save</i> untuk menyimpan</li> <li>5. Klik <i>button reset</i> untuk <i>reset</i> dan ulangi mengisi password lama dan password baru</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Profil</b>	

<i>User</i>	<i>Aksi</i>
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul informasi tentang “Profil BLC”, “Jam Kerja”, “Optimasi SEO”, dan “Sosial Media”</li> <li>2. “Profil BLC” memuat isi tentang nama, alamat, telepon, email, nama domain</li> <li>3. “Sosial Media” memuat isi tentang url facebook, twitter, linkedin, google+, youtube</li> <li>4. “Optimasi SEO” memuat isi tentang judul halaman, deskripsi kata kunci, dan kata kunci</li> <li>5. “Jam Kerja” memuat isi tentang hari senin-jumat, sabtu dan minggu</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan <i>Slide Home</i></b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul <i>button</i> “Tambah Slide”, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel tentang isi “<i>Slide Home</i>”</li> <li>2. Dalam tabel terdiri dari title, image, URL, posisi, dan aksi <i>button update</i> dan <i>delete</i></li> <li>3. Jika klik <i>button delete</i>, maka otomatis gambar yang muncul pada <i>slide home</i> terhapus</li> </ol>
<b>Halaman Tambah &amp; <i>Update Slide Home</i></b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi “Judul”</li> <li>2. Pilih gambar dengan ekstensi file jpg, jpeg, png, gif, dan bmp. Dengan maksimal besar file 5 MB</li> <li>3. URL gambar mengarah ke tujuan halaman</li> <li>4. Posisi untuk urutan gambar yang muncul pada <i>slide home</i></li> </ol>
<b>Halaman Chat <i>Manage</i></b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul <i>button</i> pengaturan chat untuk <i>Customer Service</i> dan Peserta.</li> </ol>
<b>Halaman Chat <i>Manage Customer Service</i></b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul chat dari pengguna ke <i>Customer Service</i></li> <li>2. Sisi kanan panel adalah antrian <i>user</i></li> </ol>

<i>User</i>	<i>Aksi</i>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. <i>Button off</i> untuk non-aktif <i>Customer Service</i> pada semua antrian <i>user</i></li> </ol>
<b>Halaman Chat Manage Peserta</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul tabel “Lokasi”, “Opsi Chat”, dan pengaturan filter chat</li> <li>2. Tabel “Lokasi” untuk tambah lokasi BLC</li> <li>3. Tabel “Opsi Chat” untuk tambah opsi chat</li> <li>4. Pengaturan filter chat berisi durasi pengiriman pesan antar pengguna, filter kalimat hujatan, warna chat, dan gambar <i>background</i>.</li> </ol>
<b>Halaman Galeri</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul <i>button</i> “Tambah Gambar”, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel data</li> <li>2. Tabel data berisi tentang <i>title</i>, <i>image</i>, <i>URL</i>, dan aksi untuk <i>update</i> dan <i>delete</i>.</li> <li>3. Jika klik <i>button delete</i>, maka otomatis terhapus data yang disimpan pada tabel data galeri</li> </ol>
<b>Halaman Tambah dan Update Galeri</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi <i>title</i></li> <li>2. Upload gambar dengan format jpg, jpeg, png, gif, bmp. Dengan maksimal ukuran gambar 5 MB</li> <li>3. Klik <i>save</i> untuk menyimpan</li> <li>4. Klik <i>cancel</i> untuk batal dan kembali lagi ke menu halaman galeri</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Menu About Us dan Informasi</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul <i>button</i> “Tambah Halaman”, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel data</li> <li>2. Tabel data berisi tentang <i>group</i>, <i>nama</i>, <i>URL</i>, <i>active</i>, aksi <i>update</i> dan <i>delete</i></li> </ol>
<b>Halaman Update dan Tambah Menu About Us dan Informasi</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul pilihan grup halaman <i>about us</i> atau informasi</li> <li>2. Isi <i>title</i></li> <li>3. Isi konten dari menu</li> </ol>

<i>User</i>	Aksi
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih “<i>active</i>” untuk menampilkan pada menu bar atau tidak ditampilkan</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Berita</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>Muncul <i>button</i> “Tambah Berita”, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel data</li> <li>Tabel data yang berisi tentang tanggal, <i>title</i>, URL, dan aksi <i>update</i>, <i>delete</i></li> <li>Jika klik <i>delete</i> maka berita yang diposting terhapus</li> </ol>
<b>Halaman Update dan Tambah Berita</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>Isi <i>title</i></li> <li>Pilih gambar dengan ekstensi format file jpg, png, gif, bitmap. Dan maksimal ukuran besar gambar 5 MB</li> <li>Isi konten dari berita</li> <li>Klik <i>save</i> untuk menyimpan posting berita</li> <li>Klik <i>cancel</i> untuk batal tambah atau update berita dan kembali ke menu pengaturan berita</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Modul</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>Muncul <i>button</i> “<i>Upload Modul</i>”, “<i>Tambah Modul</i>”, menu <i>drop down</i> jenis modul, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel data</li> <li>Tabel data yang berisi tentang nama modul, bagian, aksi <i>update</i> dan <i>delete</i></li> <li>Jika klik <i>delete</i> maka modul yang diposting terhapus</li> <li>Jika klik <i>update</i> maka langsung mengubah pada tabel</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Testimoni</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>Munculnya <i>button</i> “Tambah Testimoni”, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel data</li> <li>Tabel data yang berisi tentang nama, email, asal, <i>publish</i>, aksi dengan opsi <i>update</i> dan <i>delete</i></li> <li>Jika klik <i>delete</i> maka testimoni yang terposting terhapus</li> </ol>

<i>User</i>	<i>Aksi</i>
<b>Halaman Update dan Tambah Testimoni</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi nama</li> <li>2. Isi email</li> <li>3. Isi asal</li> <li>4. Isi tentang testimoni</li> <li>5. Pilih <i>publish</i> yes untuk publikasi ke halaman testimoni, dan <i>no</i> untuk tidak dipublikasikan ke halaman testimoni</li> <li>6. Klik <i>save</i> untuk menyimpan testimoni</li> <li>7. Klik <i>cancel</i> untuk membatalkan testimoni</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Video</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul <i>button</i> “Tambah Video”, opsi banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel data</li> <li>2. Tabel data berisi tentang deskripsi video, video url, aksi <i>update</i> dan <i>delete</i></li> <li>3. Jika klik <i>delete</i> maka video yang diposting terhapus</li> </ol>
<b>Halaman Update dan Tambah Video</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi video deskripsi</li> <li>2. Isi video url dengan contoh format penulisan “<a href="https://www.youtube.com/embed/SnK2k">https://www.youtube.com/embed/SnK2k</a>”</li> </ol>
<b>Halaman Pengaturan Kerjasama</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul <i>button</i> “Tambah Kerjasama”, opsi pilihan banyaknya data yang muncul pada “<i>Show Entry</i>”, dan tabel</li> <li>2. Tabel memuat isi tentang nama perusahaan, <i>image</i>, URL, aksi <i>update</i> dan <i>delete</i>.</li> </ol>
<b>Halaman Tambah dan Update Kerjasama</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi nama perusahaan</li> <li>2. Pilih gambar dengan ekstensi file format jpg, jpeg, png, gif, bmp. Besar file maksimal 5 MB</li> <li>3. Klik <i>save</i> untuk menyimpan data kerjasama</li> <li>4. Klik <i>cancel</i> untuk batal dan kembali ke halaman pengaturan kerjasama</li> </ol>

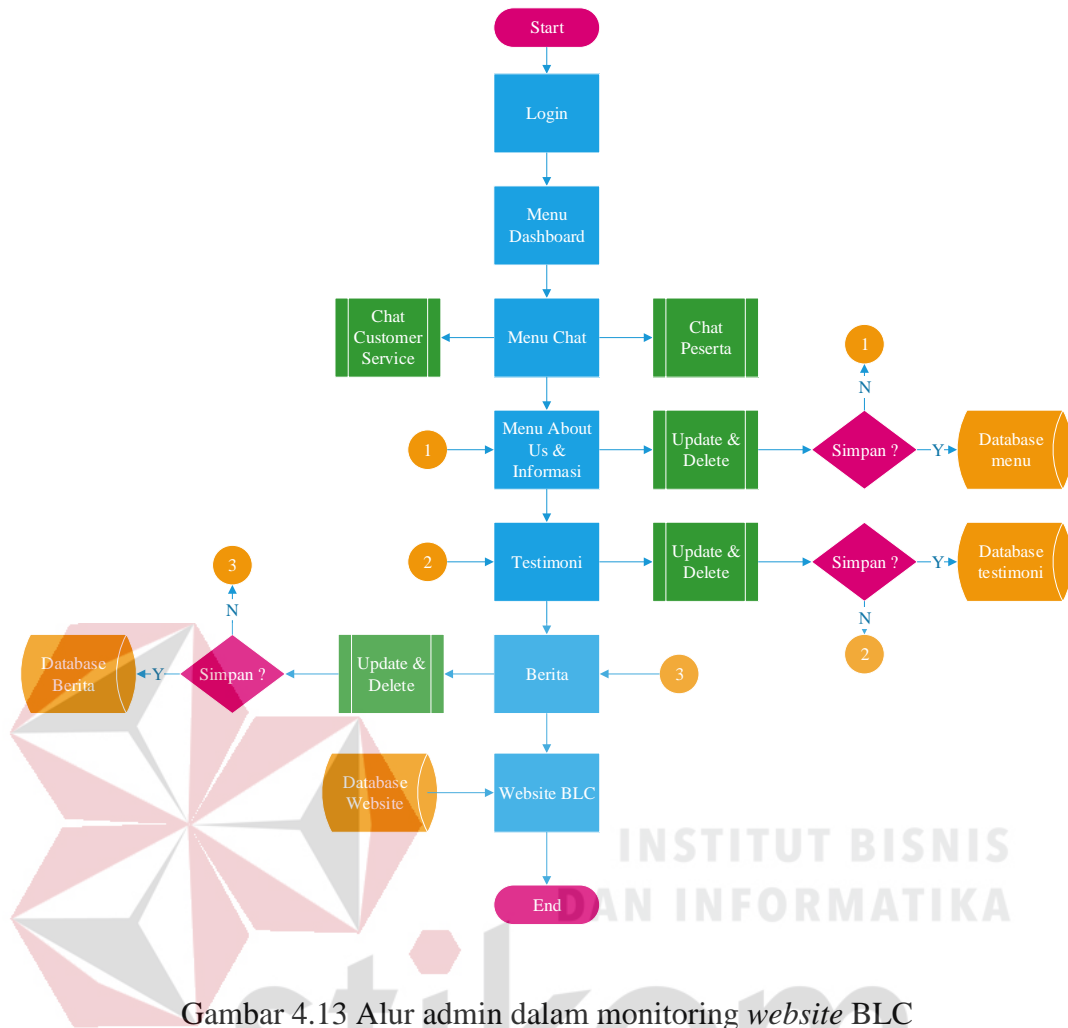


<i>User</i>	<i>Aksi</i>
<b>Halaman Backup dan Restore Database</b>	
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilihan menu informasi untuk <i>backup</i> dan <i>restore</i></li> <li>2. Menu <i>backup</i> memiliki <i>button</i> untuk <i>download database</i> dari server</li> <li>3. Menu <i>restore</i> memiliki <i>button</i> untuk <i>upload database</i> dari PC</li> </ol>

Setelah melakukan analisis aktivitas admin secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa admin memiliki aktivitas fungsional sebagai berikut:

1. Halaman *dashboard*
2. Halaman pengaturan chat *Customer Service* dan Pengguna
3. Halaman pengaturan menu bar *about us* dan informasi
4. Halaman pengaturan testimoni
5. Halaman pengaturan berita
6. Halaman pengaturan *website* BLC

Kemudian disusun dalam bentuk *flowchart* alur aktivitas admin dalam kebutuhan fungsional *website* BLC yang dijelaskan pada gambar 4.13 sebagai berikut:

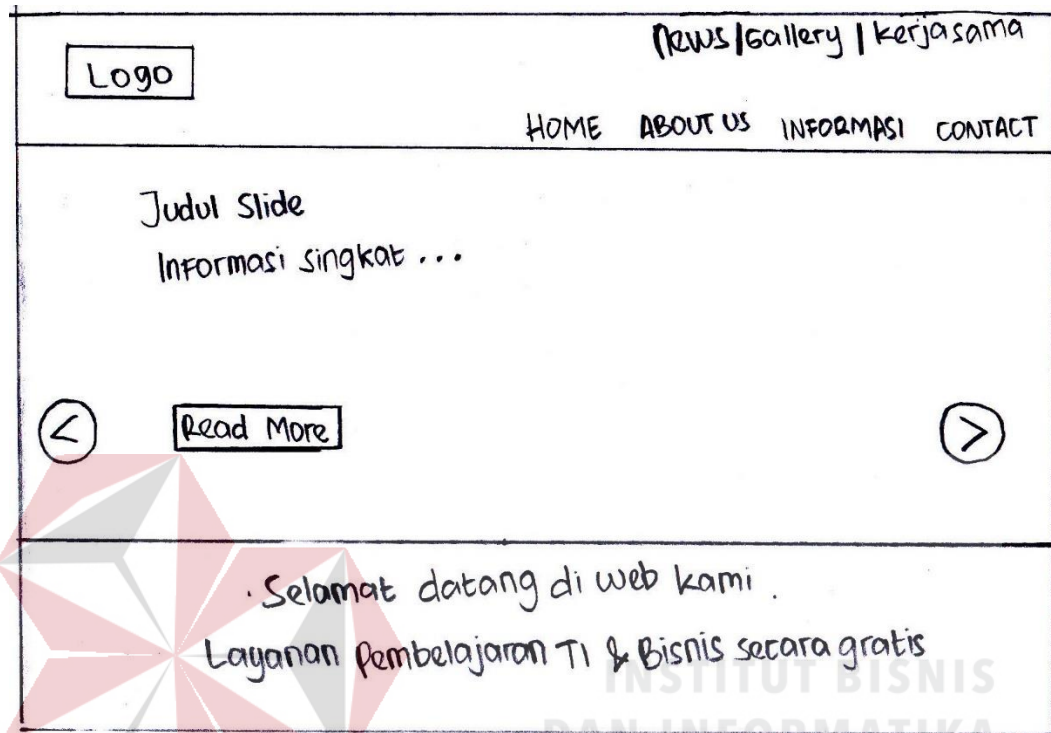


Gambar 4.13 Alur admin dalam monitoring *website* BLC

Selanjutnya penggambaran suatu peristiwa tentang *website* yang akan dibuat menggunakan kertas dan pensil atau sketsa agar konsep *website* yang dibuat hanya merupakan poin-poin penting yang ada, kemudian mengevaluasinya kepada pengguna untuk mengetahui apa saja yang menjadi kekurangan pada *website* tersebut. Dijelaskan pada langkah *produce paper-based design prototype* yang dibedakan 2 jenis sketsa yaitu bagian *front-end* dan bagian *back-end*.

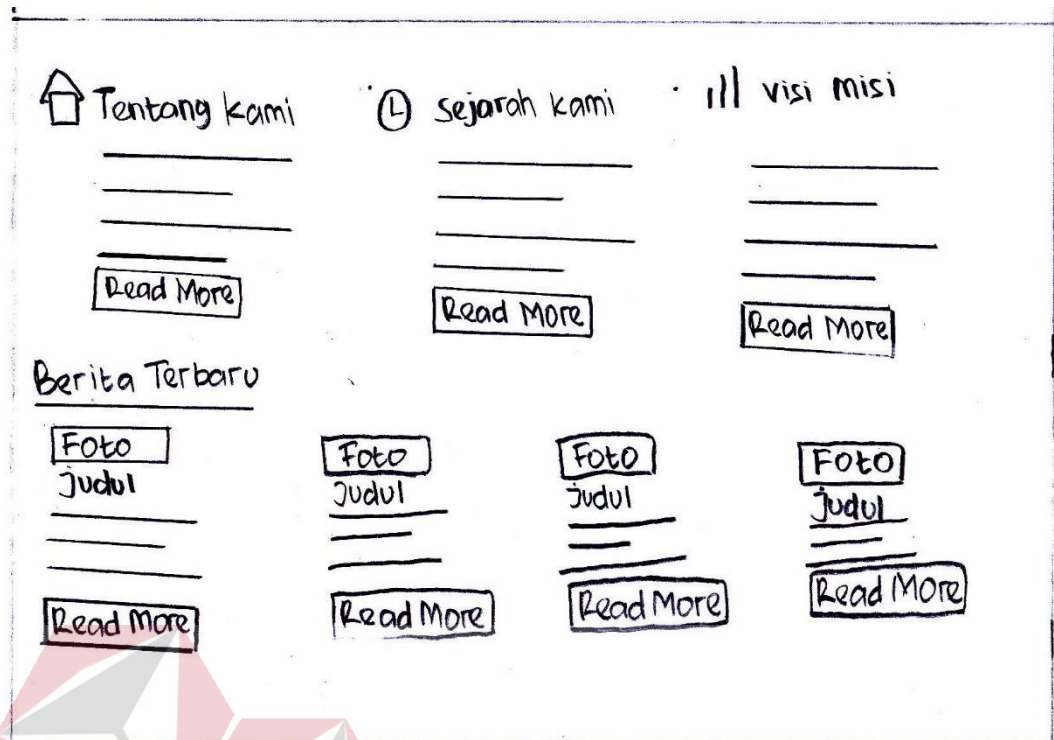
Pada bagian *front-end* pertama kali pengguna akan membuka halaman *home* yang berisi logo tentang BLC, bar menu yang terdapat menu home, about us, informasi, serta kontak, slide pembuka untuk menjelaskan secara singkat tentang

visi misi, sejarah BLC, dan profil BLC, judul pembuka seperti ucapan “Selamat Datang di Web Portal Kami” pada gambar 4.14 sebagai berikut:

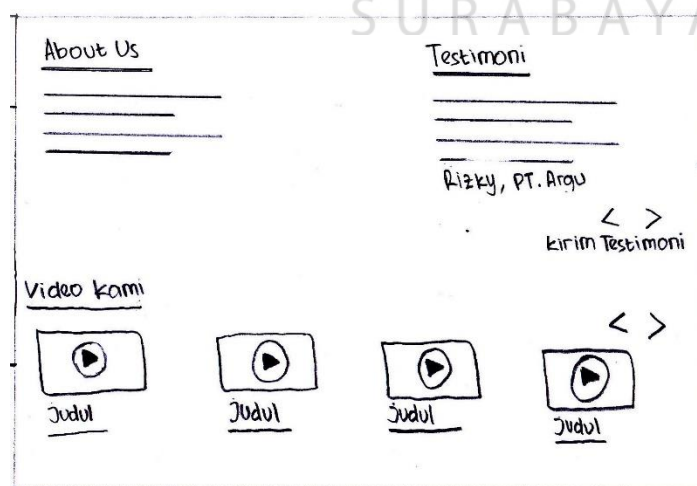


Gambar 4.14 Sketsa home 1

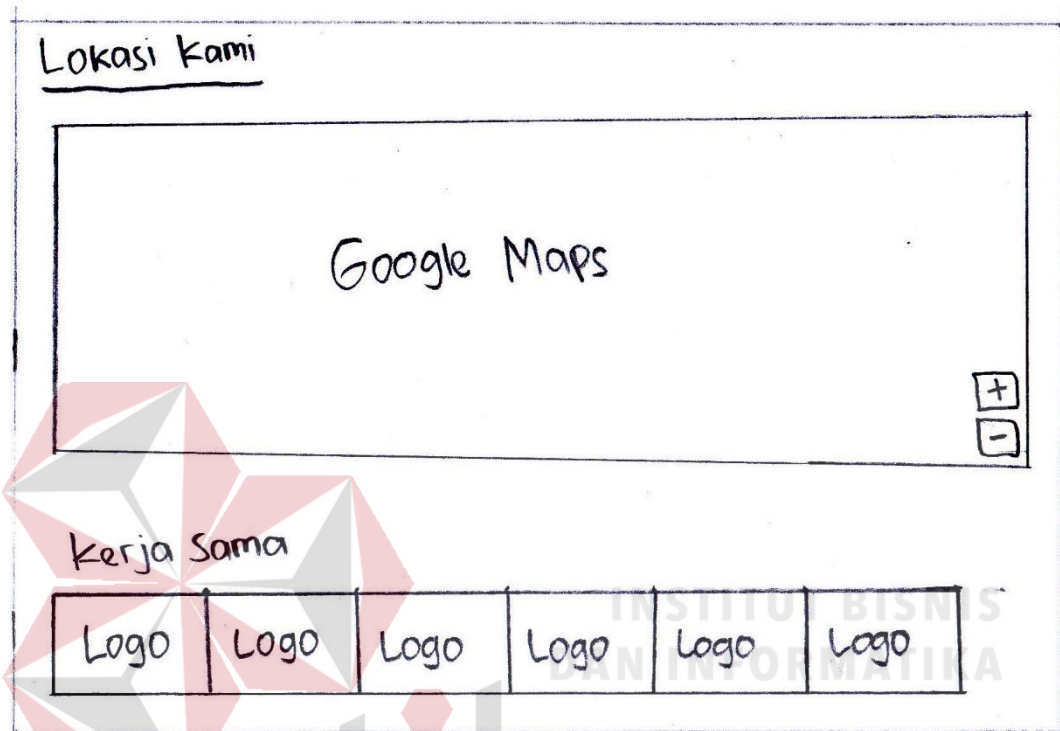
Kemudian pada bagian bawah halaman *home 1* yang berisi singkat penjelasan visi misi, sejarah kami, profil BLC, berita terbaru di dalam BLC pada gambar 4.15 sebagai berikut:

Gambar 4.15 Sketsa *home 2*

Kemudian pada bagian *home 2* yang muatan tentang *about us* yang berisi tentang BLC, testimoni yang diisi oleh peserta BLC, video dari youtube, dijelaskan pada pada gambar 4.16 sebagai berikut:

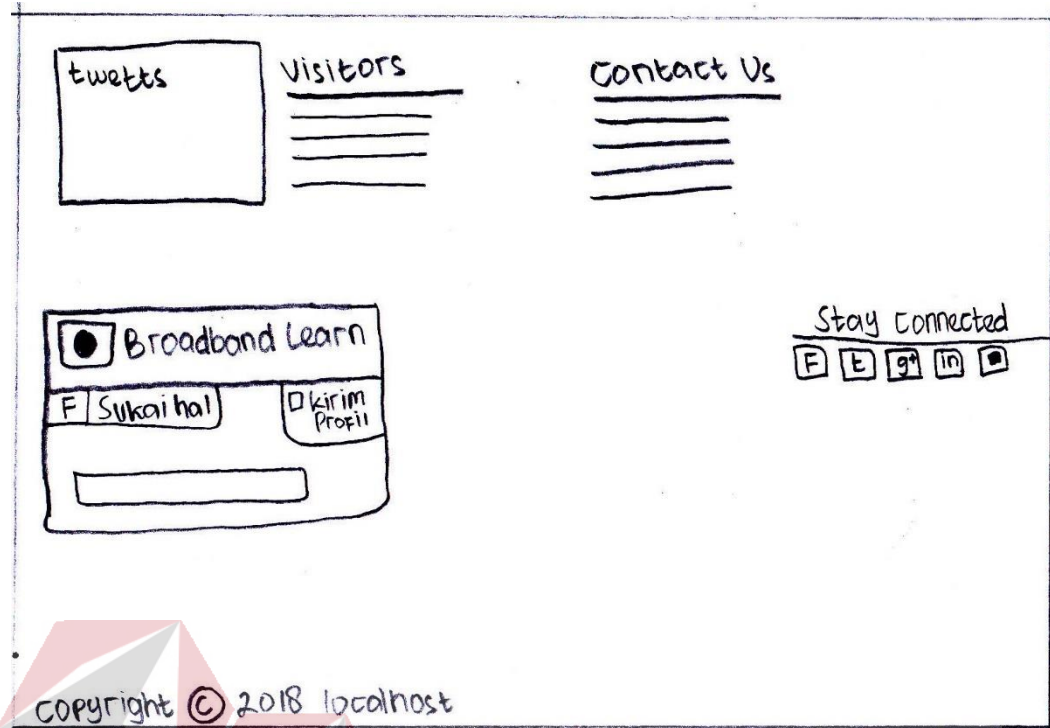
Gambar 4.16 Sketsa *home 3*

Kemudian pada bagian sketsa *home 3* yang berisi tentang lokasi kami ditampilkan dari *google maps*, serta logo kerjasama yang terikat dengan BLC pada gambar 4.17 sebagai berikut:



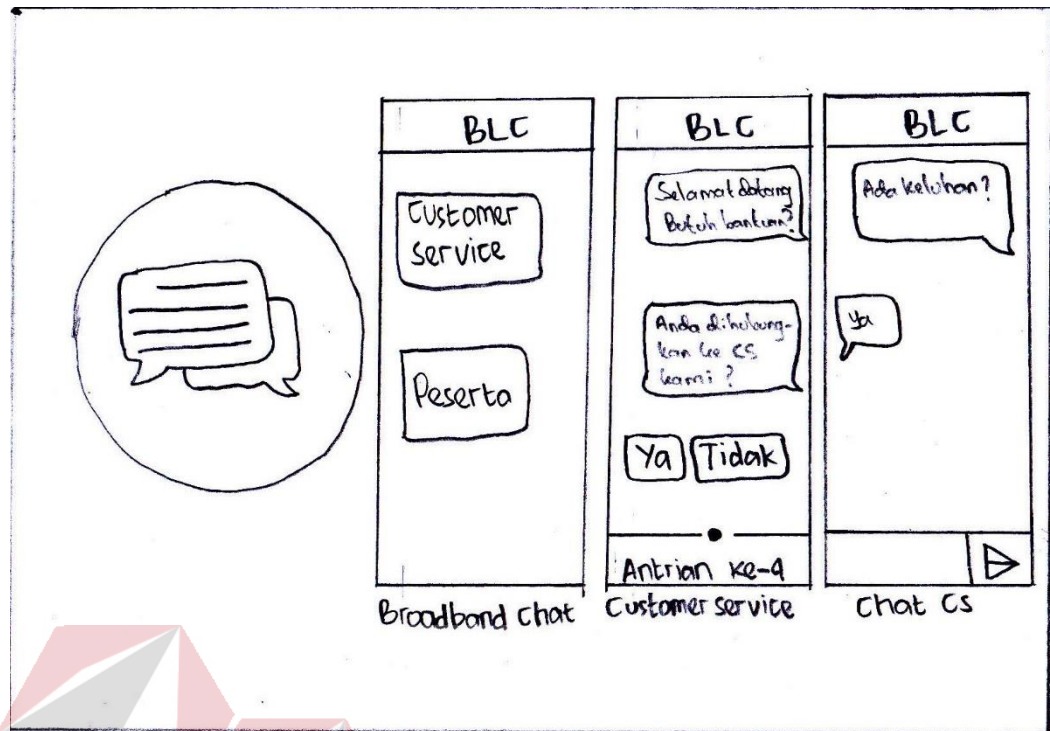
Gambar 4.17 Sketsa *home 4*

Pada halaman *front-end* tersedia bagian *footer* yang berisi halaman twitter BLC, halaman facebook BLC, total jumlah pengunjung dalam hitungan hari, minggu, dan bulan, informasi singkat mengenai kontak BLC seperti alamat, nomor telepon, email, dan fax, dan logo media sosial yang terikat dengan halaman BLC seperti Google+, twitter, facebook, linkedin, dan youtube pada gambar 4.16 sebagai berikut:



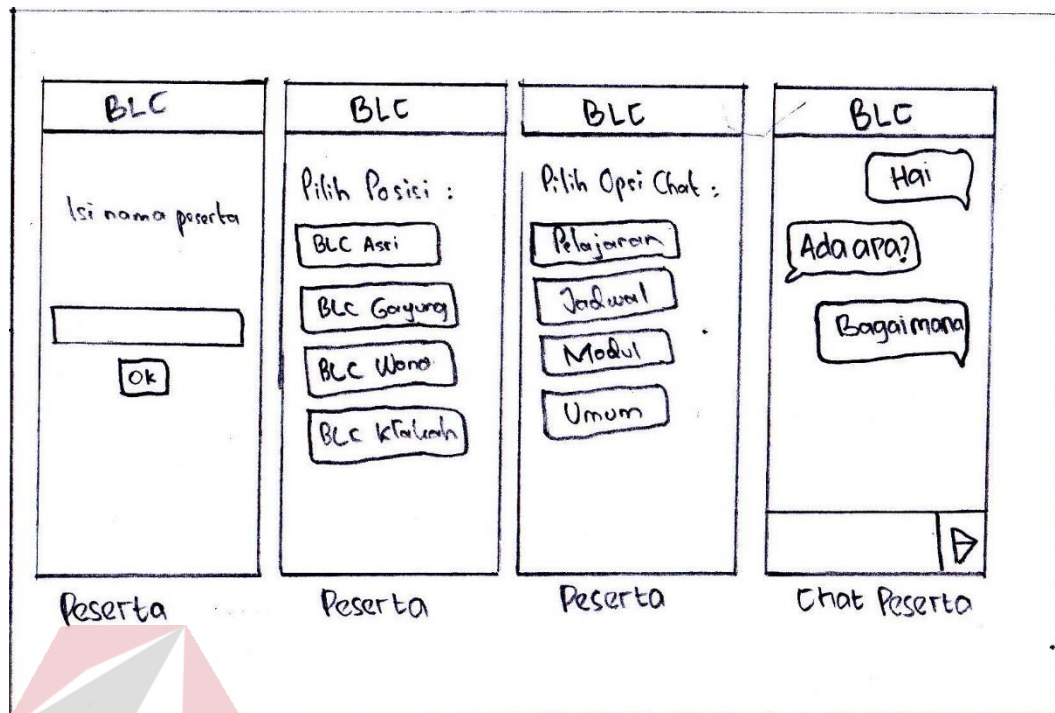
Gambar 4.18 Sketsa *footer home*

Pada halaman *home* juga tersedia chat yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna yang mengakses *website* BLC dengan *Customer Service* BLC dan sesama peserta yang ada pada BLC. Di dalam chat yang nantinya menghubungkan dengan *Customer Service* berisi tentang keluhan dialami, kemudian dengan bantuan dari internet yang ditampilkan langsung di dalam chat, apabila tidak dapat ditangani secara langsung pengguna akan dihubungkan dengan *Customer Service* dengan antrian yang sudah di urutkan oleh pihak admin pada gambar 4.17 sebagai berikut:



Gambar 4.19 Sketsa chat dashboard customer service

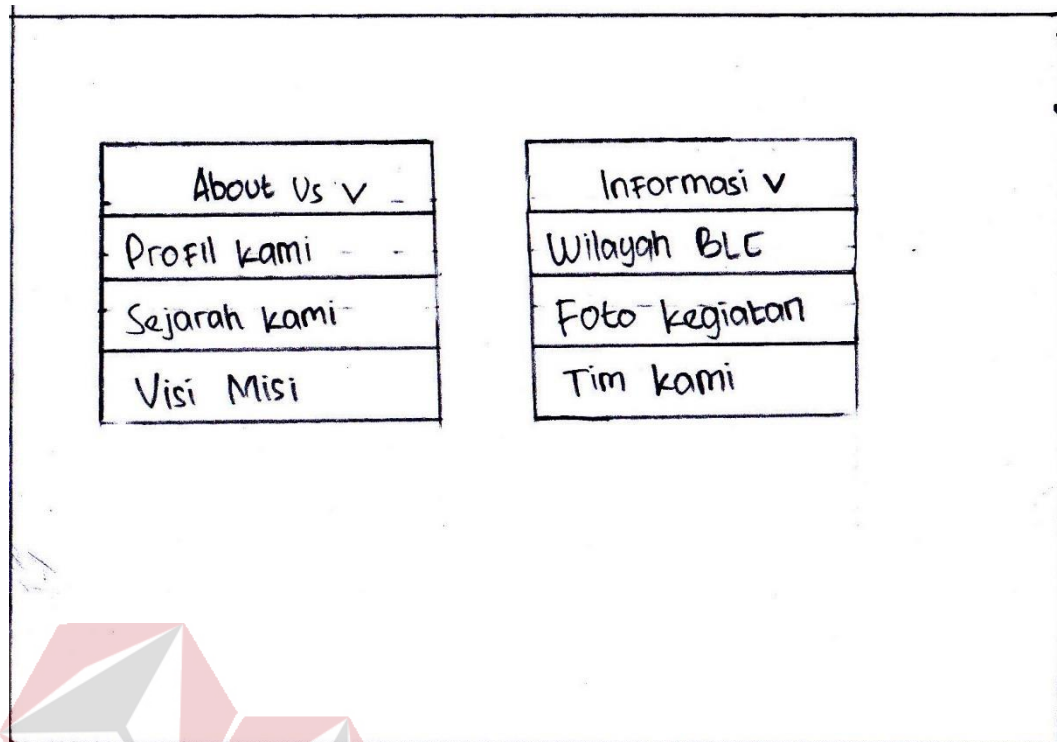
Pada saat mengakses ke dalam chat peserta, pengguna yang sedang mengakses *web* BLC tersebut akan diarahkan pada *dashboard* chat menuju bagian peserta yang akan ditampilkan pertama kali adalah nama dari pengguna untuk tanda nama yang akan ditampilkan di dalam chat, setelah itu pengguna akan memilih lokasi BLC manakah yang akan dipilih, setelah memilih lokasi BLC menampilkan pilihan pelajaran, jadwal, modul, atau umum, apabila pengguna memilih pelajaran maka chat yang ditampilkan adalah tentang pelajaran, apabila pengguna memilih jadwal maka ditampilkan tentang apa saja jadwal yang ada di dalam lokasi BLC tersebut, jika pengguna memilih modul maka chat menampilkan tentang modul terbaru yang ditampilkan pada lokasi BLC, sedangkan jika pengguna memilih chat umum, maka chat menampilkan bahasan umum seperti tanda perkenalan ataupun mengobrol biasa pada gambar 4.20 sebagai berikut:



Gambar 4.20 Sketsa chat dashboard peserta

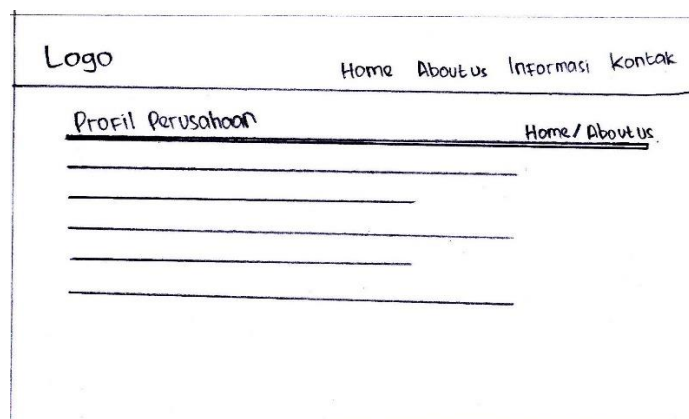
Selanjutnya akan dibahas menu *about us* dan informasi pada bar menu website BLC. Menu *about us* berisi tentang visi misi BLC, sejarah berdirinya BLC, serta profil BLC, sedangkan menu informasi berisi tentang wilayah BLC yang menampilkan lokasi BLC di seluruh bagian surabaya, foto kegiatan yang ada pada BLC, serta tim BLC yang menjadi instruktur dan koordinator mengajar di setiap BLC pada gambar 4.21 sebagai berikut:





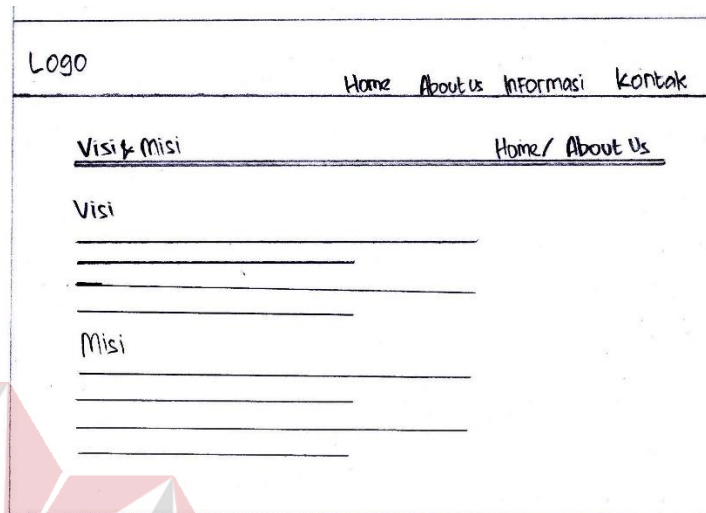
Gambar 4.21 Sketsa menu bar *about us* dan informasi

Pada menu *about us* berisi tentang profil kami, sejarah kami dan visi misi, terlebih dahulu menjelaskan tentang isi dari profil kami, yang menampilkan profil BLC seperti latar belakang, kerjasama, dan tujuan didirikan BLC pada gambar 4.22 sebagai berikut:



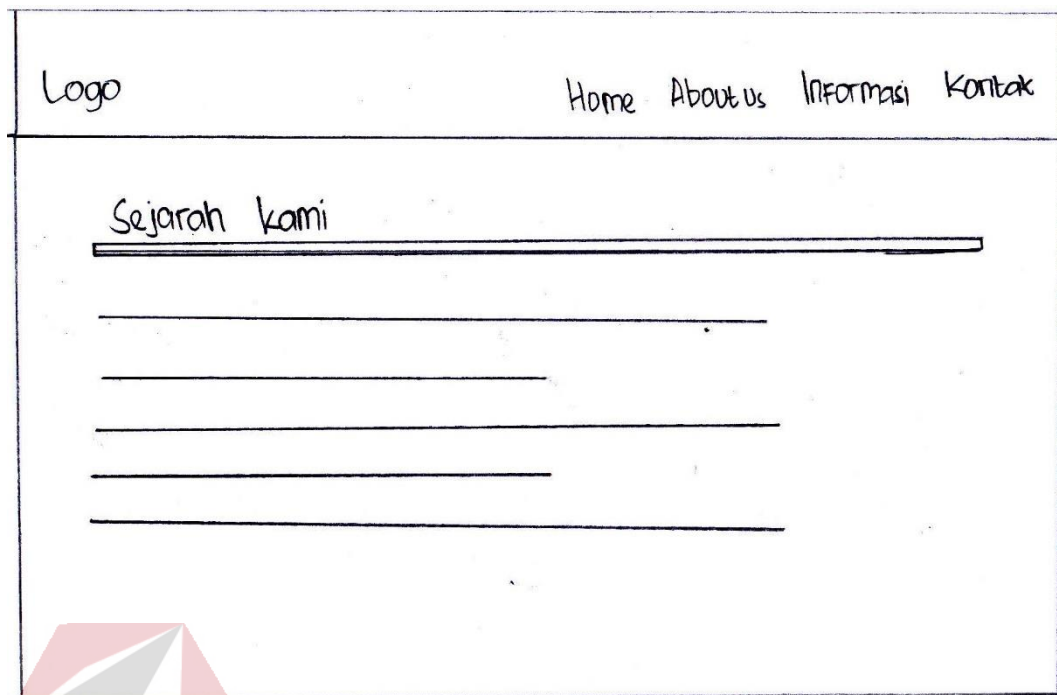
Gambar 4.22 Sketsa profil BLC

Pada menu *about us* setelah itu berisi tentang visi, misi yang menjelaskan visi misi BLC untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui latar belakang secara singkat pada BLC pada gambar 4.23 sebagai berikut:



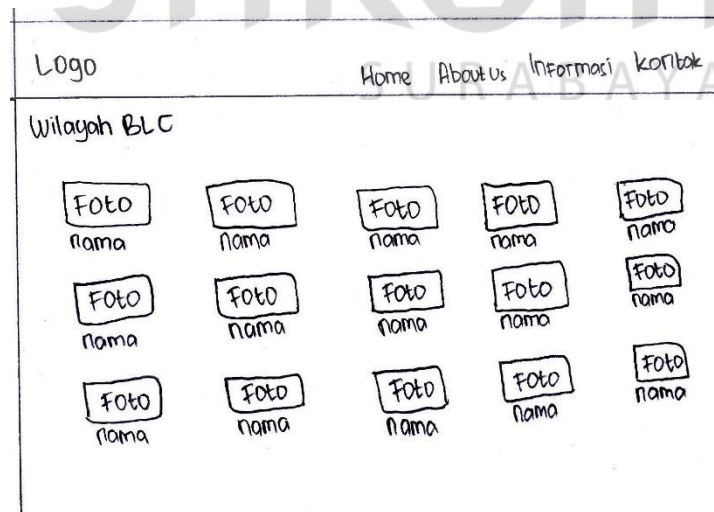
Gambar 4.23 Sketsa visi dan misi BLC

Terakhir dari menu *about us* adalah sejarah kami yang menjelaskan tentang awal mula berdirinya BLC dengan pihak walikota yang berkerjasama dengan PT. Telkom Divre V daerah khusus jawa timur untuk menanggulangi kekurangan pemahaman ilmu kepada masyarakat yang kurang mampu pada gambar 4.24 sebagai berikut:



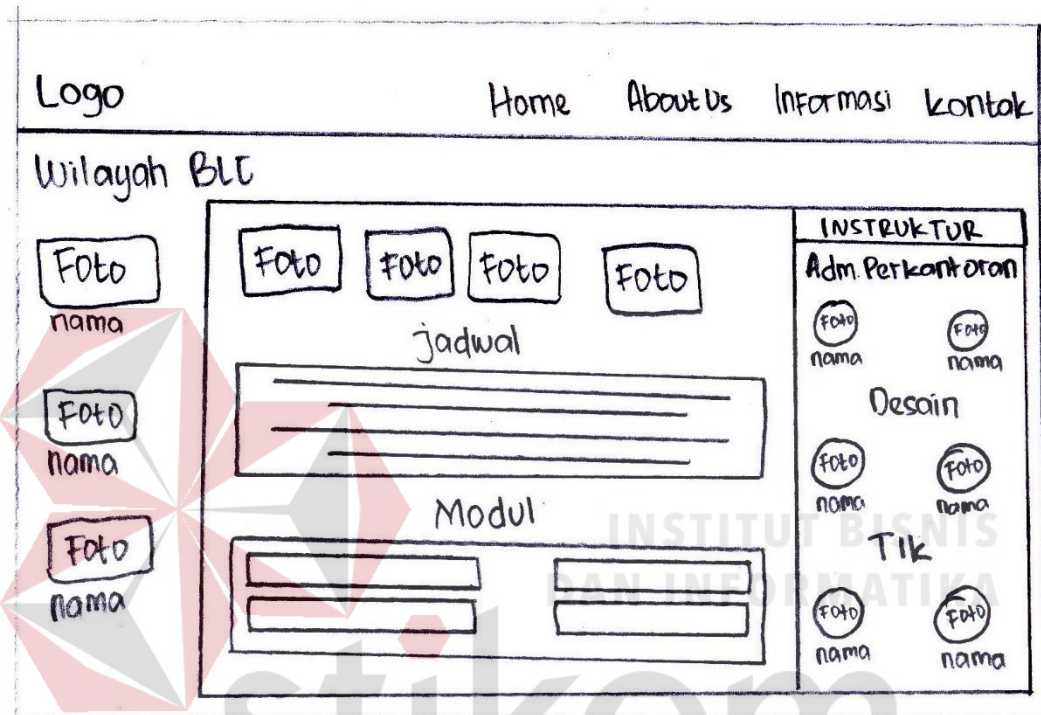
Gambar 4.24 Sketsa sejarah kami

Pada menu informasi terdapat wilayah BLC, tim kami, dan download modul. Wilayah BLC akan menampilkan tentang foto lokasi BLC beserta nama BLC pada gambar 4.25 sebagai berikut:



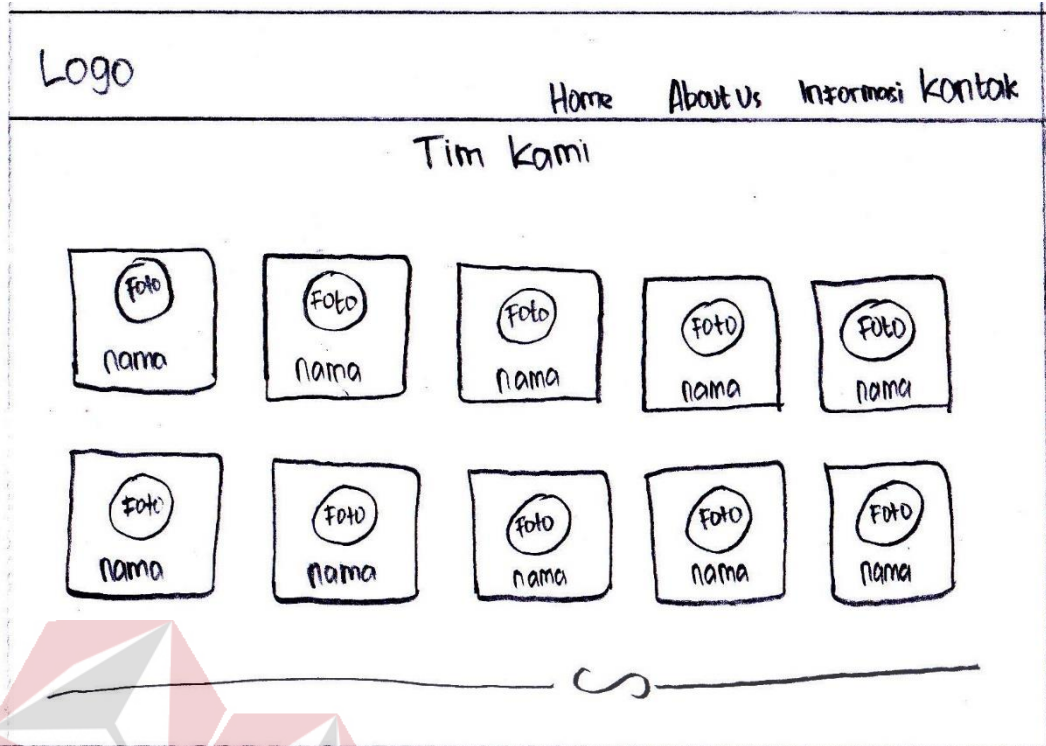
Gambar 4.25 Sketsa wilayah BLC

Jika user klik pada salah satu wilayah BLC maka akan menampilkan detail dari wilayah BLC seperti foto kegiatannya seperti apa, jadwal yang tersedia, modul yang akan di download pada materi yang diajarkan pada wilayah BLC, serta instruktur yang mengajar pada BLC tersebut pada gambar 4.26 sebagai berikut:



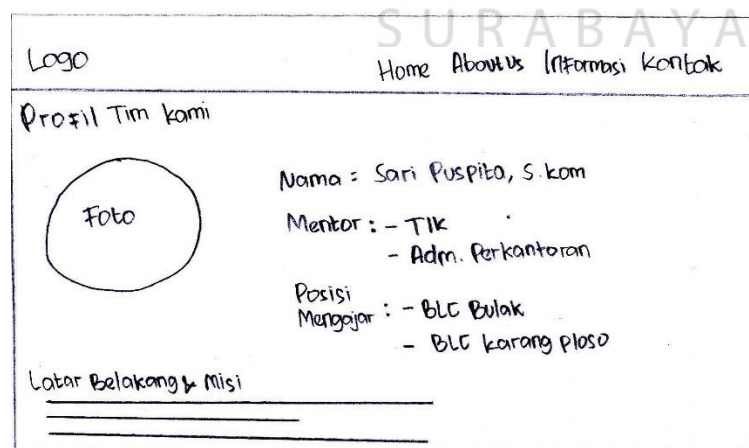
Gambar 4.26 Sketsa detail wilayah blc

Pada menu informasi, setelah membahas tentang wilayah blc selanjutnya tim kami berisi tentang instruktur dan koordinator yang sedang mengajar pada seluruh wilayah BLC pada gambar 4.27 sebagai berikut:



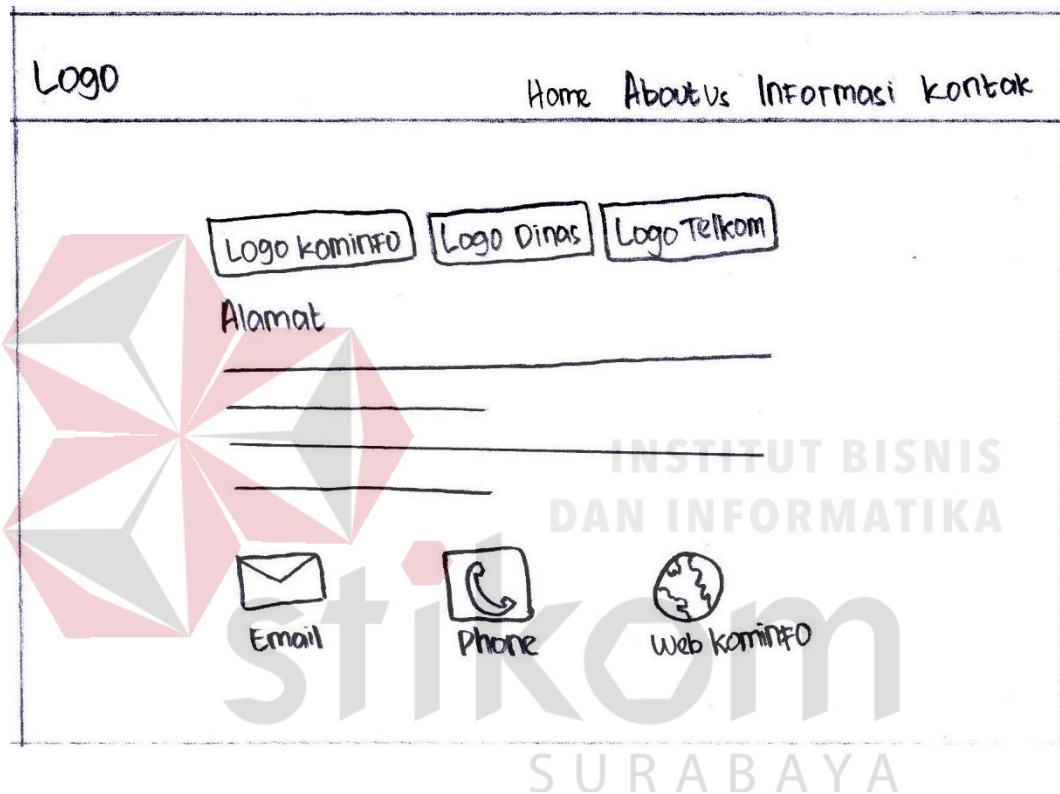
Gambar 4.27 Sketsa tim kami

Apabila pengguna klik salah satu tim kami, maka yang akan muncul adalah detail tim kami dengan informasi nama, detail bidang mengajar, serta latar belakang dan misi mengajar pada gambar 4.28 sebagai berikut:



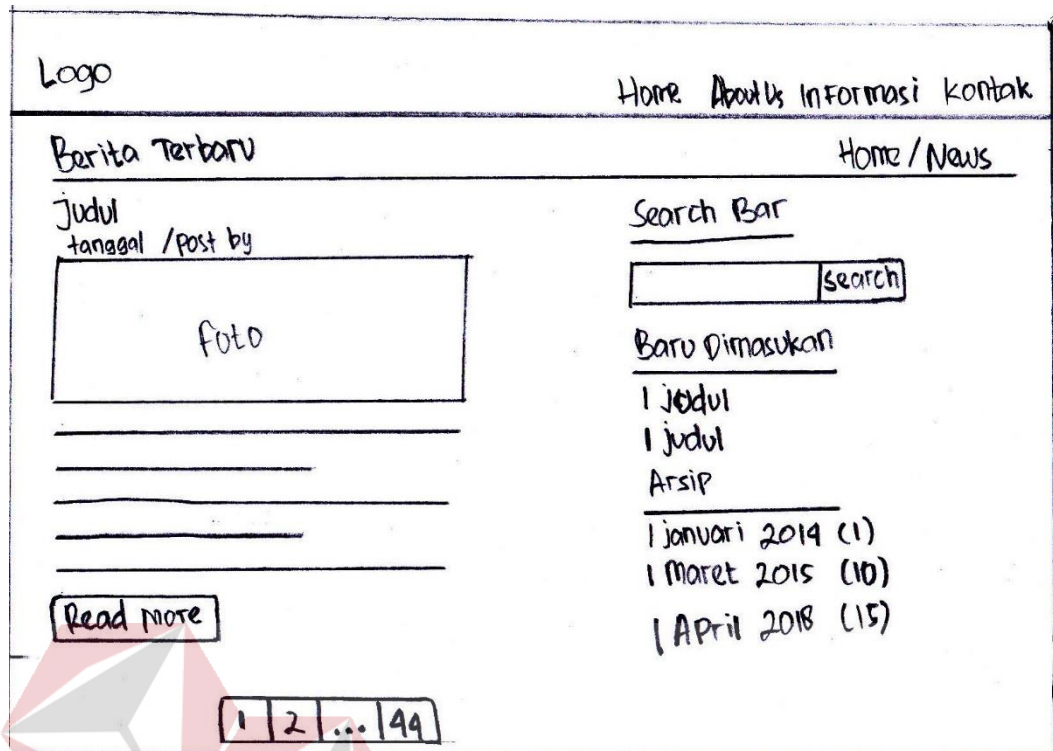
Gambar 4.28 Sketsa detail tim kami

Pada menu bar kontak berisi tentang informasi singkat mengenai BLC seperti alamat, email, nomor telepon, serta fax yang bisa dihubungi untuk memudahkan pengguna yang mengakses *website* BLC bisa langsung mendatangi koordinator BLC pusat untuk mendaftarkan diri menjadi peserta pada gambar 4.29 sebagai berikut:



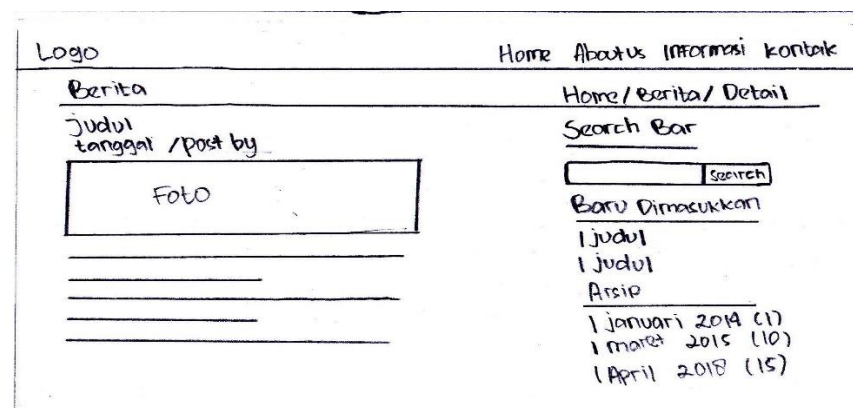
Gambar 4.29 Sketsa kontak blc

*Website* BLC juga memiliki tentang berita terbaru mengenai apa saja yang terjadi pada BLC seperti sosialisasi mengenai anak pelajar di usia dini dan lansia, karya buatan peserta untuk mendukung prestasi belajar pada BLC Wonorejo. Tersedia menu pencarian berita, judul berita terbaru di samping kanan, serta berita pada masing-masing bulan dan tahun terbit berita pada gambar 4.30 sebagai berikut:



Gambar 4.30 Sketsa berita utama

Jika pengguna klik "Read More" maka akan menampilkan detail berita yang di posting di dalam halaman tersebut agar berita yang ditampilkan akurat dan hanya fokus ke dalam 1 jenis berita yang dipilih oleh pengguna pada gambar 4.31 sebagai berikut:



Gambar 4.31 Sketsa detail berita utama

Pada menu terakhir terdapat testimoni yang mengarahkan langsung dari *home* yang tersedia menu testimoni ke halaman testimoni, berisi tentang nama, asal dari instansi mana, testimoni nya seperti apa, serta ada kode verifikasi bahwa yang mengisi adalah *human* bukan sistem, jika selesai maka klik *send*, testimoni yang diberikan akan di posting oleh admin jika layak posting di halaman *home website* BLC pada gambar 4.32 sebagai berikut:

The sketch shows a web form for submitting testimonials. At the top left is a 'Logo' placeholder. The main heading is 'Testimonial' with the subtext 'Ceritakan Pengalaman & Pendapat tentang BLC'. The form contains several input fields: 'Nama', 'Email', 'Asal Testimoni', and a large text area for the testimonial itself. Below the text area is a 'Captcha' field containing the number '1395' and a 'Send' button. To the right of the testimonial form is a 'Kontak' (Contact) section with three horizontal lines, and below that, a 'Jam kerja' (Working hours) section with two horizontal lines. The top navigation bar includes 'Home', 'About us', 'Informasi', and 'Kontak'. A large watermark for 'stikom SURABAYA' is overlaid on the form.

Gambar 4.32 Sketsa testimoni

Pada bagian *back-end* berfungsi sebagai sistem pengaturan website seperti manajemen dan monitoring data yang ada pada *front-end* website. Langkah awal untuk membuat *back-end* adalah halaman *login* untuk *admin*, berfungsi sebagai keamanan data agar tidak semua user bisa mengakses halaman *admin*, berisi *username* dan *password*, kemudian ketika selesai mengisi klik *login* pada gambar 4.33 sebagai berikut:



Masuk Admin

username

password

Remember Me

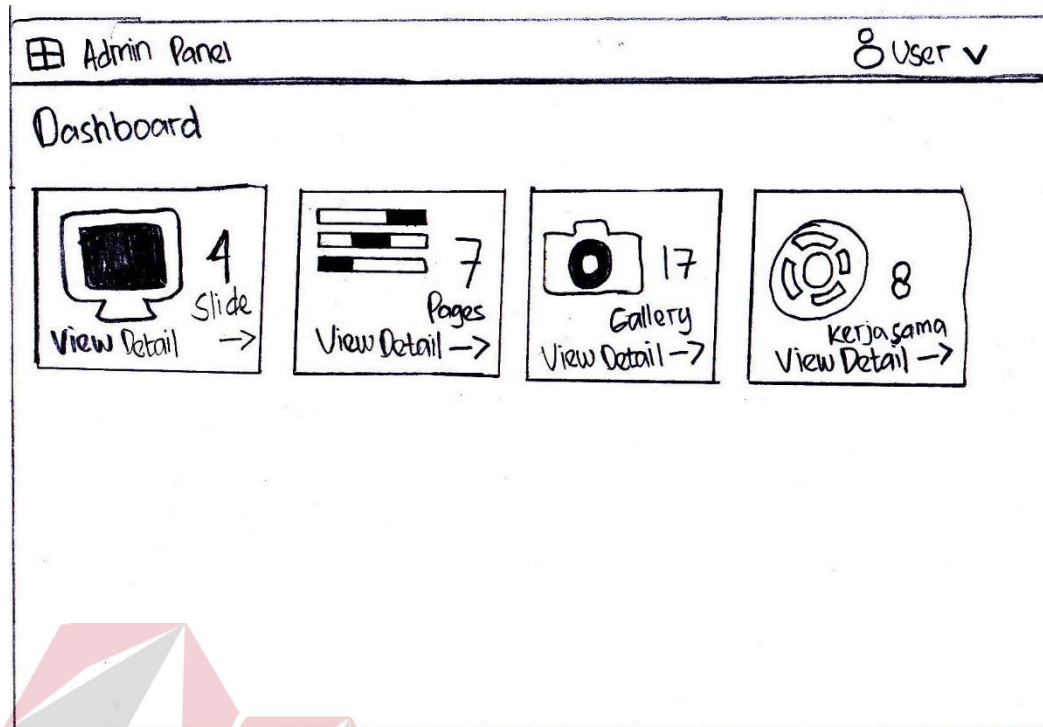
Login

Panel Admin - Dinas Kominfo

Gambar 4.33 Sketsa login admin

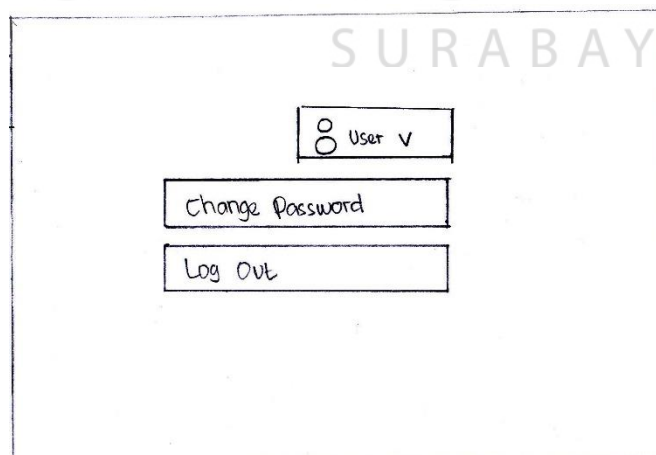
Setelah login, maka halaman yang pertama kali muncul adalah halaman *dashboard* yang berisi tentang monitoring data pada *front-end web* seperti jumlah halaman, jumlah kerjasama, jumlah testimoni, dan jumlah slide pada gambar 4.34 sebagai berikut:

SURABAYA



Gambar 4.34 Sketsa *dashboard* admin

Halaman admin juga tersedia pengaturan *user* seperti *logout* untuk keluar dari halaman admin, dan *change password* untuk merubah password admin pada gambar 4.35 sebagai berikut:



Gambar 4.35 Sketsa menu bar *user*

Di dalam profil identitas BLC perlu di atur oleh admin sehingga optimasi dan pengaturan profil BLC bisa dilakukan di dalam set profile *website*, di dalamnya memiliki nama, alamat, telepon, email, fax, jam aktif dari senin sampai jumat, sabtu dan minggu, alamat *web* facebook, linkedin, google+, twitter, dan youtube, serta adanya pengaturan optimasi *search engine* yang berfungsi jika di cari di dalam mesin pencari web seperti google dan yahoo bisa ditemukan website BLC dengan cepat pada gambar 4.36 sebagai berikut:

The sketch shows an 'Admin Panel' interface for editing BLC profile information. At the top left is a grid icon and the text 'Admin Panel'. At the top right is a user icon and 'User V'. Below this is a section titled 'Informasi' with an 'edit' button. The main content area is divided into two columns. The left column contains: 'Nama' with a text input field, 'Alamat' with a text input field, 'SEO Optimasi' with a sub-section for 'Deskripsi meta' (text input) and 'Keywords' (text input). The right column contains: 'Sosial Media' with sub-sections for 'Facebook', 'Twitter', and 'Google', each with a text input field. Below these is 'Jam Kerja' with sub-sections for 'Senin - Jumat' and 'Sabtu', each with a text input field. At the bottom left are 'Save' and 'Reset' buttons. A large watermark 'STIKOM SURABAYA' is overlaid on the sketch.

Gambar 4.36 Sketsa informasi BLC

Menu *slide home* berfungsi sebagai pembuka dengan tampilan yang responsif, dengan menjelaskan secara singkat mengenai visi, misi, sejarah BLC, serta profil BLC itu sendiri. Ditampilkan dalam bentuk tabel agar memudahkan admin dalam manajemen *slide home*, kemudian *sorting* atau pengurutan sesuai

kolom masing-masing tabel agar bisa memudahkan admin dalam mencari *slide* yang diinginkan pada gambar 4.37 sebagai berikut:

Title	Image	URL	Posisi	Aksi
_____	Foto	_____	3 ↑ ↓	<input type="checkbox"/> X
_____	Foto	_____	2 ↑ ↓	<input type="checkbox"/> X
_____	Foto	_____	1 ↑ ↓	<input type="checkbox"/> X

Gambar 4.37 Sketsa pengaturan slide *home*

Pengaturan slide *home* ditambahkan dengan fitur tambah dan edit agar memudahkan admin untuk mengubah maupun menambah slide *home* yang diinginkan. Fitur yang ada pada tambah atau edit slide berupa judul, foto dengan minimal file 5 mb, target yang akan dilihat menuju kemana, serta posisi letak slide pada gambar 4.38 sebagai berikut:

Admin Panel User v

New Slide

Slide Banner

Title

Gambar (format file : jpg, jpeg, png, gif)

Pilih Gambar No file choosen

URL

Posisi

Save Reset

Gambar 4.38 Sketsa tambah dan edit slide

Selanjutnya ada fitur tambah galeri yang berfungsi sebagai manajemen data foto kegiatan yang ada di BLC, seperti kegiatan sosial, dan kegiatan pembelajaran. Menampilkan secara tabel agar memudahkan admin untuk manajemen data serta sorting data sesuai dengan nama kolom tabel masing-masing pada gambar 4.39 sebagai berikut:

Admin Panel User v

New Photo

Galeri

Show 10 Entry

ID	Title	Image	URL	Aksi
1	Project 1	Foto	localhost://foto/gambar 1	<input checked="" type="checkbox"/> X

Previous Next

Gambar 4.39 Sketsa pengaturan galeri

Pada galeri ditambahkan dengan fitur tambah dan update jika ada penambahan foto baru ataupun edit foto yang diinginkan, berisi tentang judul fotonya, *button* untuk menyimpan. Pada gambar 4.40 sebagai berikut:

The sketch shows a web interface for an 'Admin Panel'. At the top left, there is a menu icon and the text 'Admin Panel'. At the top right, there is a user profile icon and the text 'User v'. Below this is a section titled 'New Photo'. Inside this section, there is a sub-section titled 'Galery'. Under 'Galery', there is a 'Title' label followed by an empty text input field. Below the input field is the text 'Upload Photo (Format file : jpg, jpeg, gif, png)'. Underneath that is a button labeled 'Pilih Gambar' and the text 'No file Chosen'. At the bottom of the form are two buttons: 'Save' and 'Cancel'.

Gambar 4.40 Sketsa tambah dan edit galeri

Kemudian ada fitur manajemen halaman untuk mengatur dan menambah halaman yang diinginkan pada bar *about us* dan informasi. Berbentuk tabel agar memudahkan admin dalam mengatur halaman, tujuan dibuatnya pengaturan halaman adalah untuk memudahkan admin dalam menambah halaman yang diinginkan sehingga tidak perlu lagi untuk memanggil programmer dalam mengatur halaman yang diinginkan. Pada gambar 4.41 sebagai berikut:

Admin Panel User V

Site Setting

Information

Site color  
Blue

Logo (jpg, png, gif)  
Chosen file No file chosen

Favicon (jpg, png, gif)  
Chosen file No file chosen

Head Line

Deskripsi

Gambar 4.41 Sketsa pengaturan halaman

Kemudian ada fitur manajemen berita untuk mengatur berita apa saja yang akan ditampilkan pada *web* BLC, berbentuk tabel yang berfungsi untuk memudahkan admin dalam mengatur berita yang ada pada *web* BLC pada gambar 4.42 sebagai berikut:

Admin Panel User v

Add News

News

Show  Entry

ID	Date	Title	Image	Action
1	10 Januari 2018	Pentingnya Organisasi	foto	<input type="checkbox"/> x
2	10 Maret 2017	Sosialisasi	foto	<input type="checkbox"/> x
3	5 Juni 2017	Pendapat Kami	foto	<input type="checkbox"/> x

Gambar 4.42 Sketsa pengaturan berita

Dalam pengaturan berita terdapat fitur tambah dan edit berita untuk admin agar bisa menambah berita tidak harus memanggil seorang programmer lagi, dengan fitur seperti judul, gambar yang di upload maksimal 5 mb, kemudian memuat isi konten pada gambar 4.43 sebagai berikut:

Admin Panel User v

Add News

News

Title

Image (Format file : jpg, jpeg, png, bmp) max 5 mb

 No Chosen file

Konten

Gambar 4.43 Sketsa tambah dan edit berita



Kemudian fitur manajemen dan pengaturan testimoni, agar testimoni yang masuk merupakan hal-hal yang bermuatan positif bagi BLC, jika ada pelecehan nama baik BLC maka testimoni akan ditambahkan dengan keamanan persetujuan publikasi dari admin, digambarkan dengan tabel agar admin bisa mudah untuk mengatur testimoni yang terkumpul pada gambar 4.44 sebagai berikut:

ID	Nama	Email	Asal	Publish	Aksi
1	Nina	nina@stikom.edu	STIKOM	No	<input checked="" type="checkbox"/> x
2	Budi	budi@stikom.edu	STIKOM	Yes	<input checked="" type="checkbox"/> x

Previous Next

Gambar 4.44 Sketsa pengaturan testimoni

Dalam pengaturan testimoni, agar bisa menambahkan secara manual melalui admin, ditambahkan fitur tambah dan edit testimoni pada pengaturan testimoni, berisi tentang nama, email, asal, isi testimoni, dan persetujuan publikasi dengan opsi *yes* atau *no* pada gambar 4.45 sebagai berikut:

Admin Panel User V

New Testimony

Testimony

Client name

Client email

Company

Testimony

Publish

Gambar 4.45 Sketsa tambah dan edit testimoni

Selanjutnya terdapat pengaturan untuk melihat video apa saja yang tersimpan pada admin, digambarkan dengan tabel agar memudahkan admin dalam mengatur video yang sudah disimpan dan ditampilkan di halaman *home website* dan sorting atau pengurutan melalui nama kolom masing-masing tabel pada gambar 4.46 sebagai berikut:

Admin Panel User V

Add Video

Video

Show 100 Entry

ID	Video Description	URL	Action
1	BLE Mojo	http://www.youtube.com	<input type="button" value="i"/> <input type="button" value="x"/>

Showing 1 to 6 entries  1

Gambar 4.46 Sketsa pengaturan video

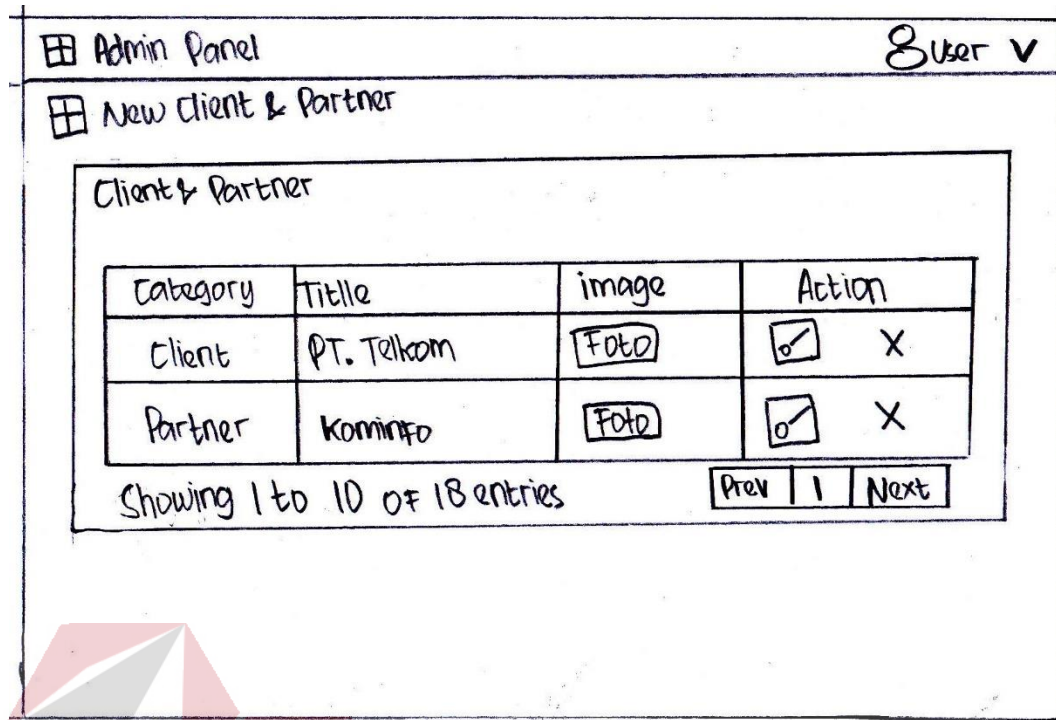
Dalam sketsa pengaturan video terdapat fitur tambah dan edit agar bisa menambah sesuai dengan keinginan admin dan tidak memanggil programmer lagi untuk menambahkan fitur video yang akan ditampilkan pada *web* BLC, berisi tentang deskripsi video dan URL video dengan contoh “<https://www.youtube.com/embed/HmEkIJNeo20>”, pada gambar 4.47 sebagai berikut:

The sketch shows a web form titled "New Video" within an "Admin Panel". The form contains the following elements:

- A header bar with "Admin Panel" on the left and "User v" on the right.
- A title "New Video" above the form area.
- A "Video" label above a text input field.
- A "Description" label above a text input field.
- A "URL" label above a text input field.
- An example URL: "Example: <https://www.youtube.com/eksb/E154B>".
- Two buttons: "Save" and "Reset".

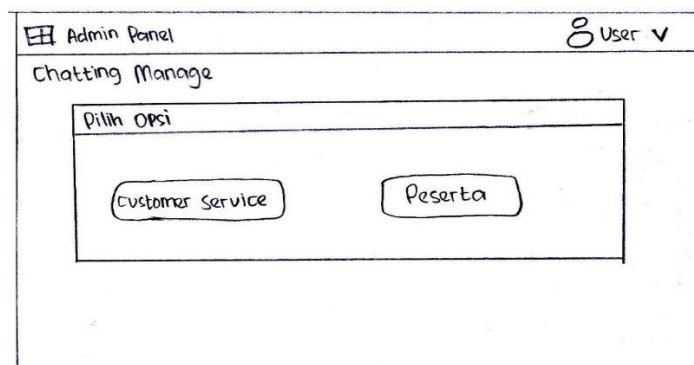
Gambar 4.47 Sketsa tambah dan edit video

Selanjutnya terdapat pengaturan halaman kerjasama yang berisi tentang kerjasama diluar BLC seperti PT. Telkom, Dinas Kominfo, dan Dinas Perhubungan dalam bentuk tabel agar memudahkan admin dalam mengatur halaman kerjasama yang diinginkan, ditambah fitur sorting dalam setiap kolom tabel pada gambar 4.48 sebagai berikut:



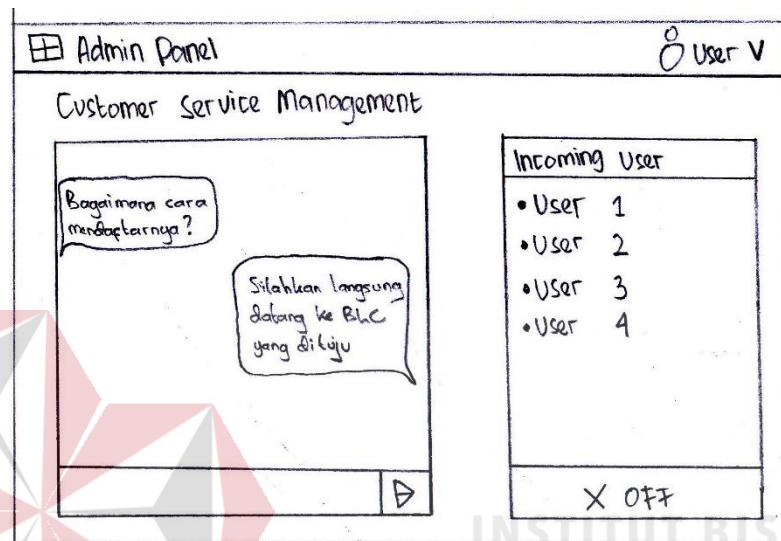
Gambar 4.48 Sketsa pengaturan kerjasama

Selanjutnya ada fitur chat *manage* yang berfungsi sebagai manajemen dan pengaturan fitur chat yang ada pada web BLC. Dengan opsi pilihan *Customer Service* atau *Peserta* yang akan ditinjau sebagai pengaturan lebih lanjut untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dalam fitur chat tersebut pada gambar 4.49 sebagai berikut:



Gambar 4.49 Sketsa manajemen dan pengaturan chat

Dalam pengaturan chat *customer service* terdapat pengaturan antrian user dan tampilan percakapan dengan user, jika admin off maka sudah di sediakan tombol off dan user otomatis tidak bisa menghubungi admin pada gambar 4.50 sebagai berikut:



Gambar 4.50 Sketsa pengaturan chat *customer service*

Selain itu juga, ada fitur untuk mengatur dan optimasi agar chat tetap nyaman dan aman ketika melakukan percakapan dengan peserta. Maka pengaturan chat peserta memiliki opsi lokasi, opsi pilihan chat, dan disamping kanan terdapat optimasi chat per user minimal 1 kali percakapan memiliki 3 detik, pengaturan block chat seperti kata-kata ujaran kebencian dan kata-kata kotor di dalam chat otomatis akan terhapus, background chat dengan maksimal besar file gambar 5 mb dan warna chat yang ditampilkan agar tampilan selalu beda pada gambar 4.51 sebagai berikut:

**Admin Panel** User ✓

**Peserta Manage chatting**

**Lokasi**

⊕ Tambah

BLC klakah (X) (pencil)

BLC karah (X) (pencil)

▶

**Opsi chat**

⊕ Tambah

Pelajaran (X) (pencil)

Jadwal (X) (pencil)

Modul (X) (pencil)

Umum (X) (pencil)

▶

**Filter chat**

Duration user send  
3 sec ✓

Filter word

Jelek x

bodoh x

+ [input]

Color chat  
Blue ✓

Background chat (jpg)

Choose file

No file chosen

Gambar 4.51 Sketsa pengaturan chat peserta

Selanjutnya ada fitur untuk mengatur *web* BLC itu sendiri seperti warna dasar *web*, logo *web* yang ditampilkan di pojok kiri atas *web*, dan icon *web* yang ditampilkan di slide *browser*, logo input gambar *web* dengan format jpg, png, dan gif dengan maksimal ukuran file 5 mb, sedangkan logo icon yang akan ditampilkan di slide *browser* memiliki format gambar jpg, png, dan fid dengan maksimal ukuran file 5 mb, deskripsi *head line* yang akan ditampilkan pada slide *browser*, kemudian kalimat pembuka yang akan ditampilkan di halaman *home* pada gambar 4.52 sebagai berikut:

Admin Panel User V

### Site Setting

#### Information

Site Color  
 v

Logo (jpg, png, gif)  
 No file chosen

Favicon (jpg, png, gif)  
 No file chosen

Head Line

Deskripsi

Gambar 4.52 Sketsa pengaturan web

Selanjutnya adalah fitur tambah modul pembelajaran, yang berfungsi sebagai modul peserta untuk belajar dalam menghadapi *post-test* dan *pre-test*, digambarkan dengan bentuk tabel agar memudahkan admin dalam menambah dan menghapus modul pada gambar 4.53 sebagai berikut:

Admin Panel User v

### Modul Manage

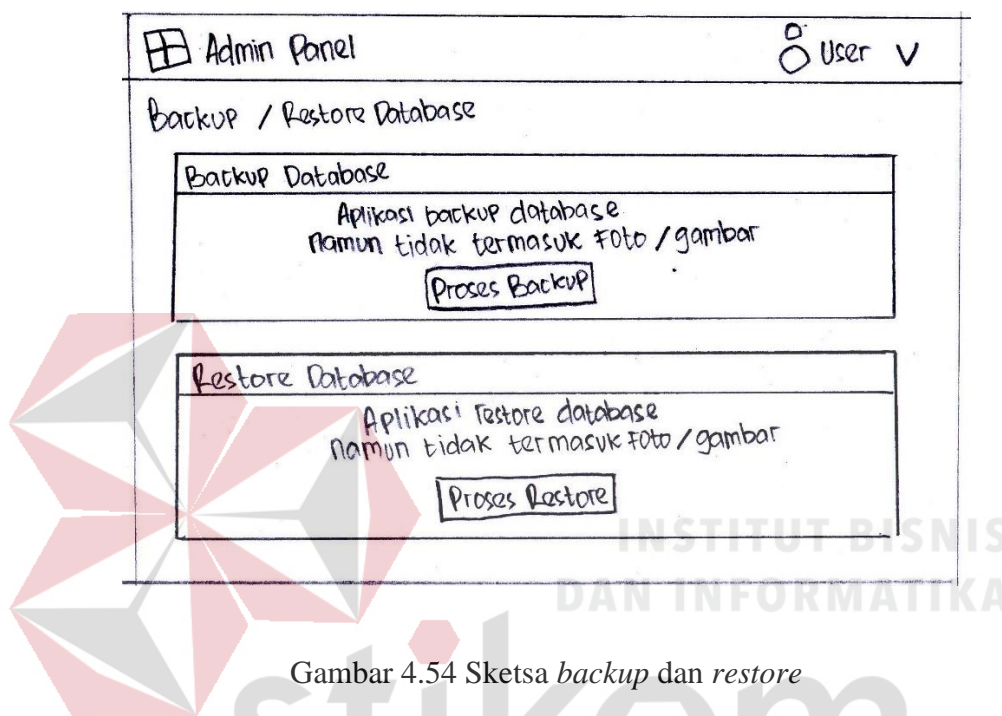
Bagian  +

\*File Format .pdf dan .doc

Nama Modul	Bagian	Action
Teknik Algoritma	TIK	(X)
Akuntansi	Adm Perkantoran	(X)
Dasar Desain	Desain	(X)

Gambar 4.53 Sketsa tambah modul

Terakhir adalah halaman *backup* dan *restore* database yang otomatis akan download *database* yang tersimpan, akan tetapi tidak dengan file gambar ataupun foto. Format file disimpan berbentuk SQL (*Structure Query Language*) yang tersimpan pada database server pada gambar 4.54 sebagai berikut:



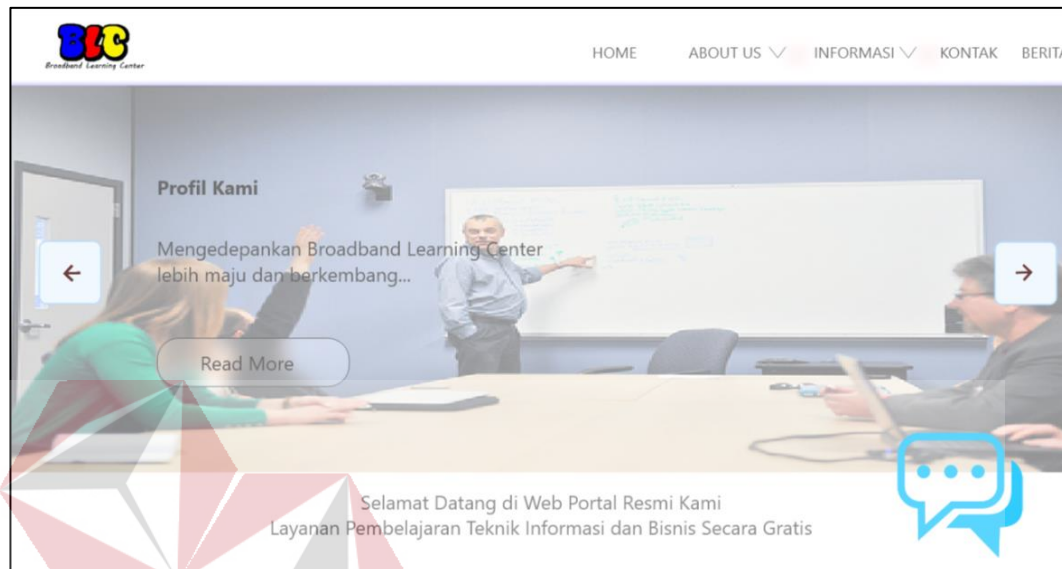
Gambar 4.54 Sketsa *backup* dan *restore*

Setelah melakukan langkah *produce paper-based design prototype* maka selanjutnya adalah *design prototype* dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Adobe X Design, dengan menggambarkan sesuai dengan apa yang sudah di konsepskan melalui sketsa *produce paper-based design prototype*. Dijelaskan pada langkah *design prototype* yang dibedakan 2 jenis prototipe yaitu bagian *front-end* dan *back-end*.

Pada bagian *front-end* pertama kali pengguna membuka halaman *home* yang berisi logo tentang BLC, bar menu yang terdapat menu *home*, *about us*, *informasi*, serta *kontak*, slide pembuka untuk menjelaskan secara singkat tentang visi misi, sejarah BLC, dan profil BLC, judul pembuka seperti ucapan “Selamat

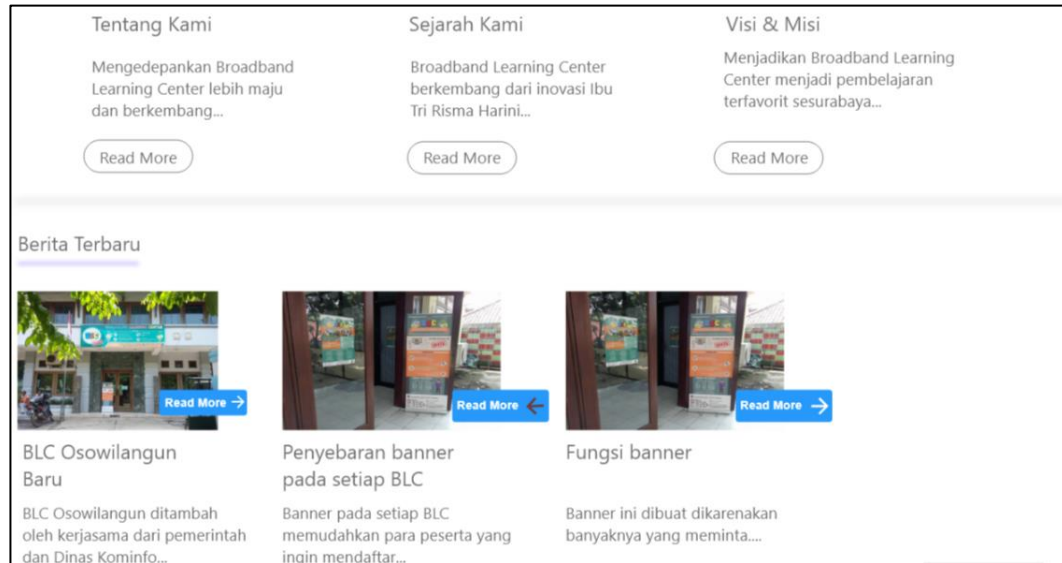


Datang di Web Portal Kami”, hasil dari *prototype home 1* adalah hasil dari saran “Peningkatan pada efektifitas web” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.55 sebagai berikut:



Gambar 4.55 *Prototype home 1*

Selanjutnya pada halaman *home 1* yang berisi tentang singkat penjelasan visi, misi, sejarah kami, profil BLC, berita terbaru di dalam BLC. Hasil dari *prototype home 2* adalah saran “Peningkatan pada efektifitas web” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.56 sebagai berikut:



Gambar 4.56 *Prototype home 2*

Selanjutnya pada sketsa *home 2* berisi tentang *about us*, testimoni yang sudah terisi oleh peserta BLC, video dari youtube. Hasil dari *prototype home 3* adalah saran dari “Peningkatan pada efektifitas web” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.57 sebagai berikut:



Gambar 4.57 *Prototype home 3*

Pada gambar 4.57 ketika gambar video di klik akan muncul layar baru, menampilkan seperti didalam gambar 4.58 sebagai berikut:



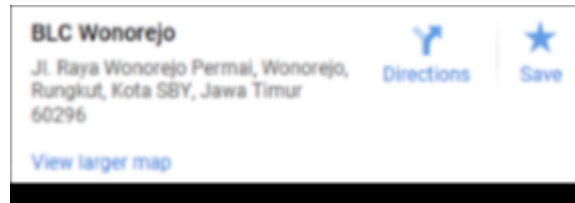
Gambar 4.58 *Prototype video youtube home 3*

Selanjutnya pada sketsa *home 3* yang berisi tentang lokasi kami ditampilkan dari *google maps*, serta logo kerjasama yang terikat dengan BLC. Hasil dari *prototype home 3* adalah saran “Peningkatan pada efektifitas web” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini gambar 4.59 sebagai berikut:



Gambar 4.59 *Prototype home 4*

Jika di klik salah satu pin merah yang ada dalam maps milik google, maka akan muncul pada gambar 4.60 sebagai berikut:



Gambar 4.60 *Prototype* klik *maps home 4*

Pada halaman *front-end* tersedia untuk bagian *footer* berisi tentang halaman twitter BLC, halaman facebook BLC, total jumlah pengunjung dalam hitungan hari, minggu, dan bulan, informasi singkat mengenai kontak BLC seperti alamat, nomor telepon, email, dan fax, dan logo media sosial BLC seperti Google+, twitter, facebook, linkedin, dan youtube. Hasil dari *prototype footer* adalah saran “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.61 sebagai berikut:



Gambar 4.61 *Prototype footer*

Pada halaman *home* tersedia chat berfungsi untuk menghubungkan pengguna yang sedang mengakses *website* BLC dengan *Customer Service* BLC dan sesama

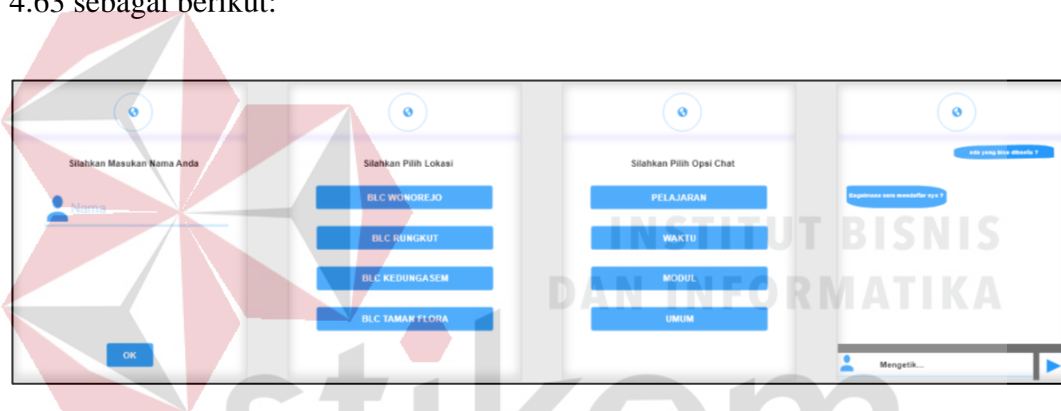
peserta yang ada dalam BLC dan sedang *online*. Di dalam chat yang nantinya menghubungkan dengan *Customer Service* berisi tentang keluhan apa saja yang dialami, kemudian diatasi dengan bantuan dari internet yang ditampilkan langsung di dalam chat, setelah tidak bisa teratasi pengguna akan dihubungkan dengan *Customer Service* dengan antrian yang sudah di urutkan oleh pihak admin. Hasil dari *prototype chat customer service* adalah saran “Penambahan fitur chat”, “Sesi tanya jawab”, “Waktu sesi tanya jawab”, dan “Keluhan sarana, prasarana” dengan variabel yang berpengaruh Faktor yang Berinteraksi → Kegunaan Sistem Informasi pada gambar 4.62 sebagai berikut:



Gambar 4.62 *Prototype* chat customer service

Pada saat mengakses ke dalam chat peserta, pengguna yang sedang mengakses *web* BLC tersebut akan diarahkan dashboard chat menuju bagian peserta yang akan ditampilkan pertama kali adalah nama dari pengguna untuk tanda nama yang akan ditampilkan di dalam chat, setelah itu pengguna akan memilih lokasi BLC, setelah memilih lokasi BLC menampilkan pilihan pelajaran, jadwal, modul, atau umum, jika pengguna memilih pelajaran maka chat yang dibahas

adalah tentang pelajaran, jika pengguna memilih jadwal maka membahas tentang apa saja jadwal yang ada di dalam lokasi BLC tersebut, jika pengguna memilih modul maka chat menampilkan tentang modul terbaru yang ditampilkan pada lokasi BLC, sedangkan jika pengguna memilih chat umum, maka chat menampilkan bahasan umum seperti tanda perkenalan ataupun mengobrol biasa. Hasil dari *prototype chat* peserta adalah saran “Penambahan fitur chat”, “Sesi tanya jawab”, “Waktu sesi tanya jawab”, dan “Keluhan sarana, prasarana” dengan variabel yang berpengaruh Faktor yang Berinteraksi → Kegunaan Sistem Informasi pada gambar 4.63 sebagai berikut:



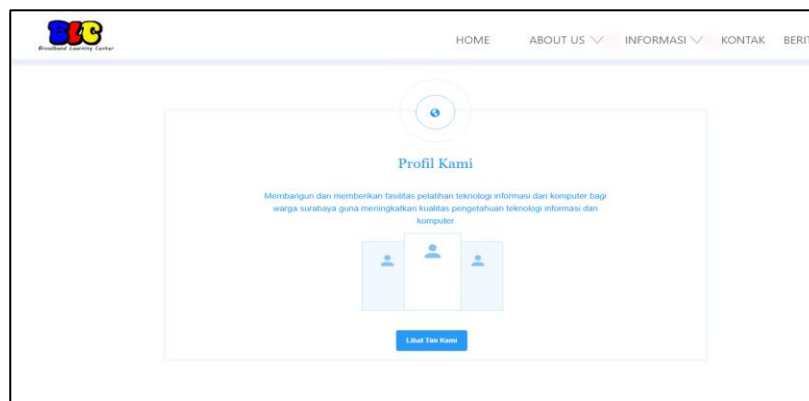
Gambar 4.63 *Prototype chat* peserta

Selanjutnya menu *about us* dan informasi pada bar menu *website* BLC. Menu *about us* berisi tentang visi, misi BLC, sejarah berdirinya BLC, serta profil BLC, sedangkan menu informasi berisi tentang wilayah BLC yang menampilkan lokasi BLC di seluruh bagian surabaya, foto kegiatan yang ada pada BLC, serta tim BLC yang menjadi instruktur dan koordinator mengajar di setiap BLC. Hasil dari *prototype slider about us* dan informasi adalah saran “Peningkatan pada efektifitas web” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.64 sebagai berikut:

PROFIL BLC	WILAYAH
SEJARAH BLC	FOTO KEGIATAN
VISI DAN MISI	TIM KAMI
	DOWNLOAD MODUL
	TESTIMONI

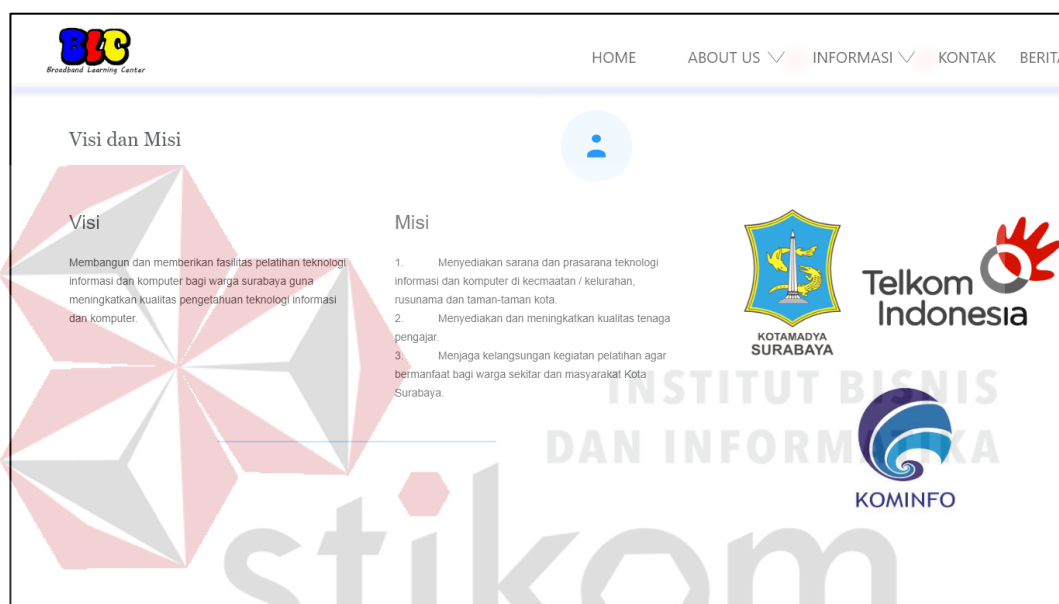
Gambar 4.64 *Prototype* slider about us & informasi

Pada menu *about us* berisi tentang profil kami, sejarah kami, visi, misi, terlebih dahulu menjelaskan tentang isi dari profil kami, yang menampilkan profil BLC seperti latar belakang, kerjasama, dan tujuan didirikan BLC. Hasil dari *prototype* profil kami adalah saran “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dan “Isi *website* sering diupdate” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.65 sebagai berikut:



Gambar 4.65 *Prototype* profil kami

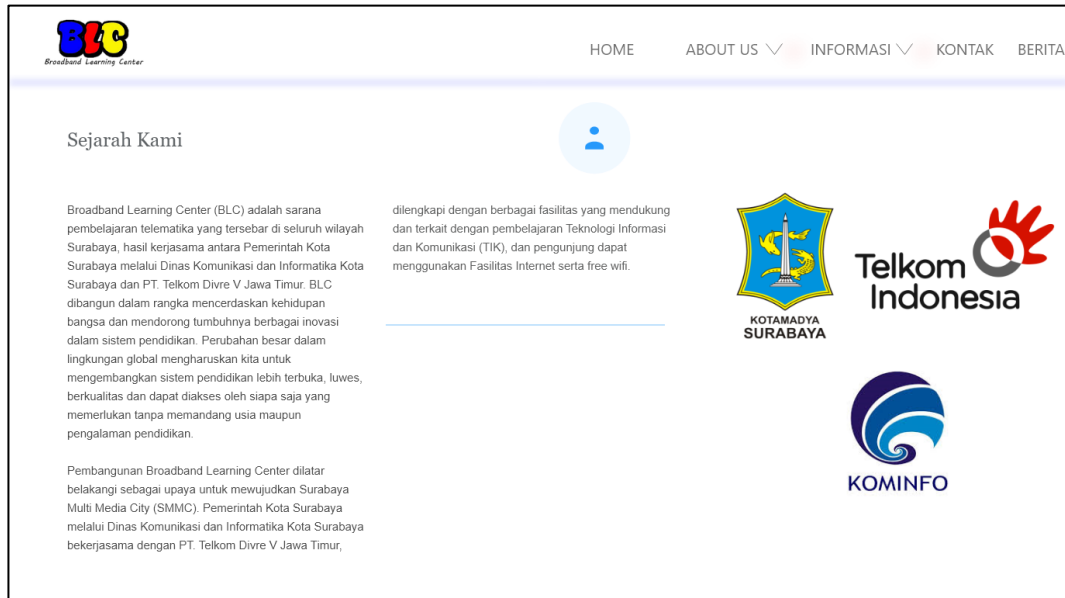
Pada menu *about us* setelah itu berisi tentang visi dan misi yang menjelaskan visi dan misi BLC untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui latar belakang secara singkat pada BLC. Hasil dari *prototype* visi, misi adalah saran “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dan “Isi *website* sering diupdate” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.66 sebagai berikut:



Gambar 4.66 *Prototype* sejarah kami

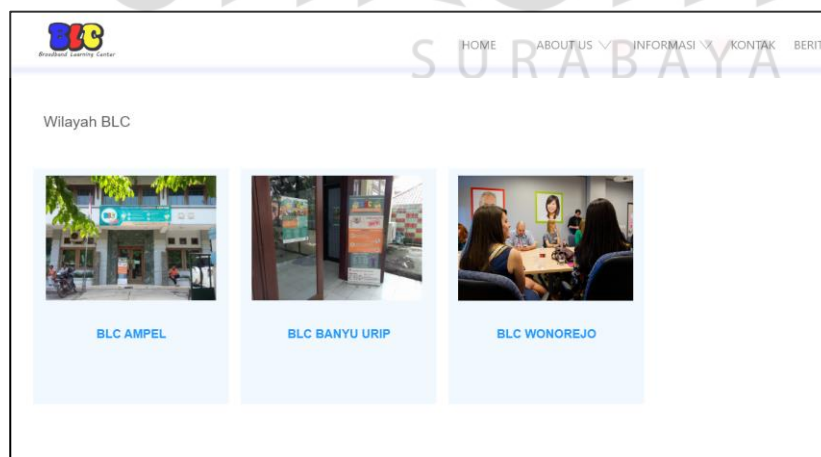
Terakhir dari menu *about us* adalah sejarah kami yang menjelaskan tentang awal mula berdirinya BLC dengan pihak walikota yang berkerjasama dengan PT. Telkom Divre V daerah khusus jawa timur untuk menanggulangi kekurangan pemahaman ilmu kepada masyarakat yang kurang mampu. Hasil dari *prototype* sejarah kami adalah saran “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dan “Isi *website* sering diupdate” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.67 sebagai berikut:





Gambar 4.67 *Prototype* sejarah kami

Pada menu informasi terdapat wilayah BLC, tim kami, dan download modul. Wilayah BLC akan menampilkan tentang foto lokasi BLC beserta nama BLC. Hasil dari *prototype* wilayah BLC adalah saran “Informasi terbaru setiap lokasi” dengan variabel yang berpengaruh Faktor yang Berinteraksi → Kegunaan Sistem Informasi pada gambar 4.68 sebagai berikut:



Gambar 4.68 *Prototype* wilayah BLC

Jika user klik pada salah satu wilayah BLC maka akan menampilkan detail dari wilayah BLC seperti foto kegiatannya seperti apa, jadwal yang tersedia, modul di download pada materi yang diajarkan pada wilayah BLC, serta instruktur yang mengajar pada BLC. Hasil dari *prototype* detail wilayah BLC adalah saran “Daftar download modul” dan “Menambah materi” dengan variabel yang berpengaruh Faktor yang Berinteraksi → Kemudahan yang Dirasakan, serta “Instruktur ditempatkan sesuai lokasi” dan “Materi yang diajarkan ditempatkan sesuai lokasi” dengan variabel yang berpengaruh Kondisi Objektif → Kemudahan yang Dirasakan pada gambar 4.69 sebagai berikut:

The screenshot displays a user interface for a Business Learning Center (BLC) detail page. It features a header with images of people in a meeting, a 'JADWAL' (Schedule) table, a 'MODUL' (Module) table with 'Download' buttons, and an 'INSTRUKTUR' (Instructor) section showing profiles for 'Desain' and 'TIK' categories.

JADWAL		
HARI	JAM	SISA PESERTA
Senin	08.00 - 10.00	12 Peserta
	11.00 - 13.00	10 Peserta
	14.00 - 16.00	3 Peserta

MODUL		
NAMA MODUL	BAGIAN	DOWNLOAD
Teknik Algoritma.pdf	TIK	<a href="#">Download</a>
Akuntansi.pdf	Perkantoran	<a href="#">Download</a>
Teknik Desain.pdf	Desain	<a href="#">Download</a>

**INSTRUKTUR**

**Desain**

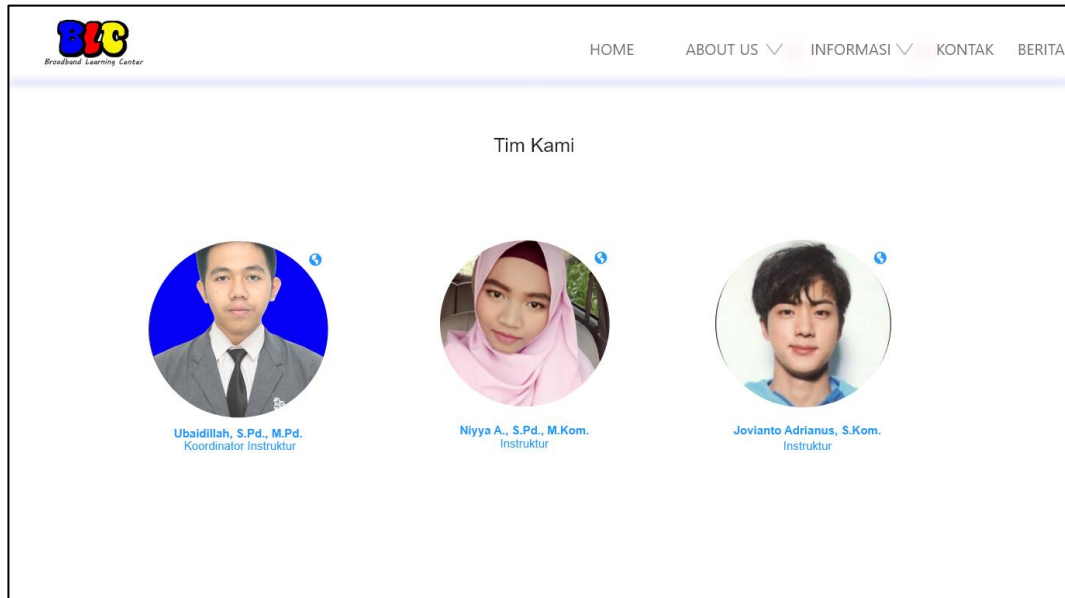
- Suryanto Aji, S.Kom., M.IT.
- Adji Susanto, S.Kom.

**TIK**

- Adji Susanto, S.Kom.

Gambar 4.69 *Prototype* detail wilayah BLC

Pada menu informasi, selanjutnya tim kami berisi tentang instruktur dan koordinator yang mengajar pada seluruh wilayah BLC. Hasil dari *prototype* tim kami adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.70 sebagai berikut:



Gambar 4.70 *Prototype* tim kami

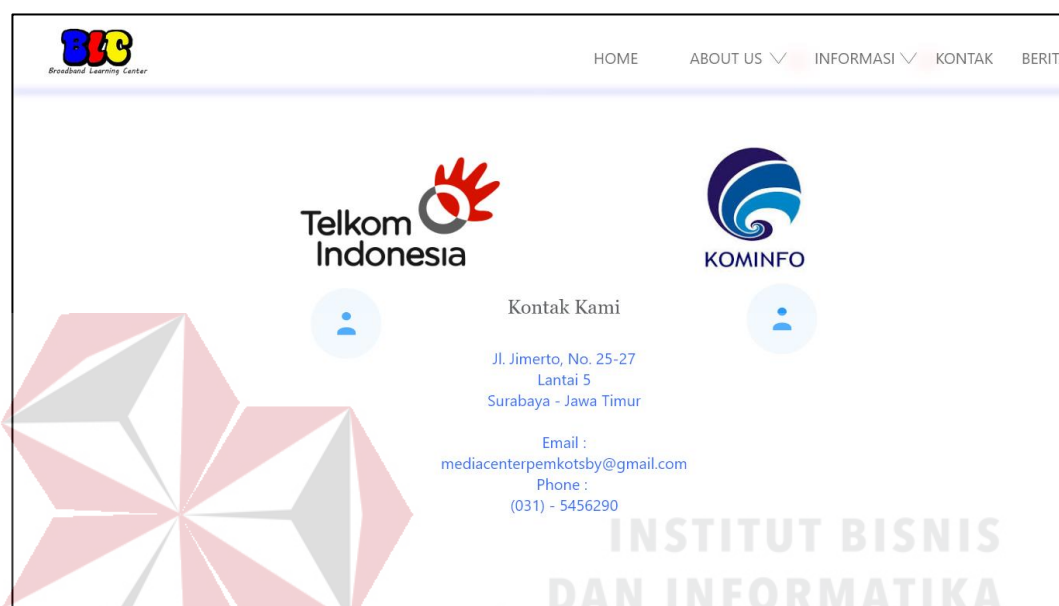
Jika pengguna klik salah satu tim kami, maka muncul detail tim kami dengan informasi nama, detail bidang mengajar, serta latar belakang dan misi mengajar pada gambar 4.71 sebagai berikut:



Gambar 4.71 *Prototype* detail informasi tim

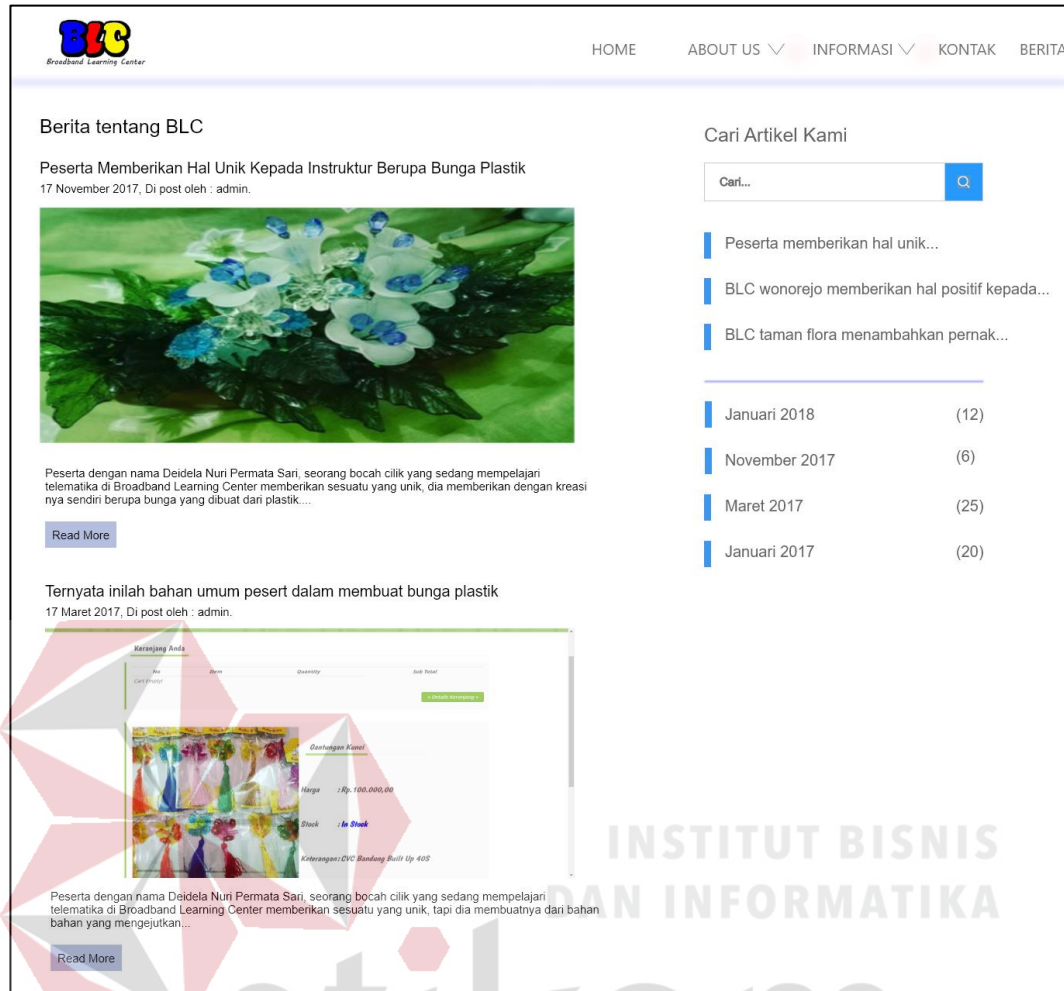
Pada menu bar kontak berisi tentang informasi singkat mengenai BLC seperti alamat, email, nomor telepon, serta fax yang bisa dihubungi untuk memudahkan pengguna yang mengakses *website* BLC bisa langsung mendatangi

koordinator BLC pusat untuk mendaftarkan diri menjadi peserta. Hasil dari *prototype* kontak kami adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *web*” dan “Isi *website* sering diperbarui” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.72 sebagai berikut:



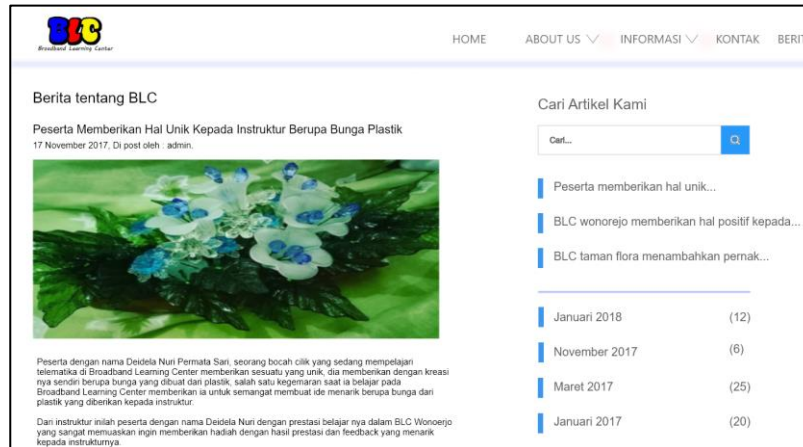
Gambar 4.72 *Prototype* kontak kami

*Website* BLC juga memiliki tentang berita terbaru pada BLC seperti sosialisasi mengenai anak pelajar di usia dini dan lansia, karya buatan peserta untuk mendukung prestasi belajar pada BLC Wonorejo. Tersedia menu pencarian berita, judul berita terbaru di samping kanan, serta berita pada masing-masing bulan dan tahun terbit berita. Hasil dari *prototype* berita utama adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *web*” dan “Isi *website* sering diperbarui” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.73 sebagai berikut:



Gambar 4.73 *Prototype* berita utama

Jika pengguna klik “Read More” maka menampilkan detil berita di dalam halaman tersebut agar berita yang ditampilkan akurat dan fokus pada 1 jenis berita yang dipilih oleh pengguna. Hasil dari *prototype* detil berita utama adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *web*” dan “Isi *website* sering diperbarui” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.74 sebagai berikut:



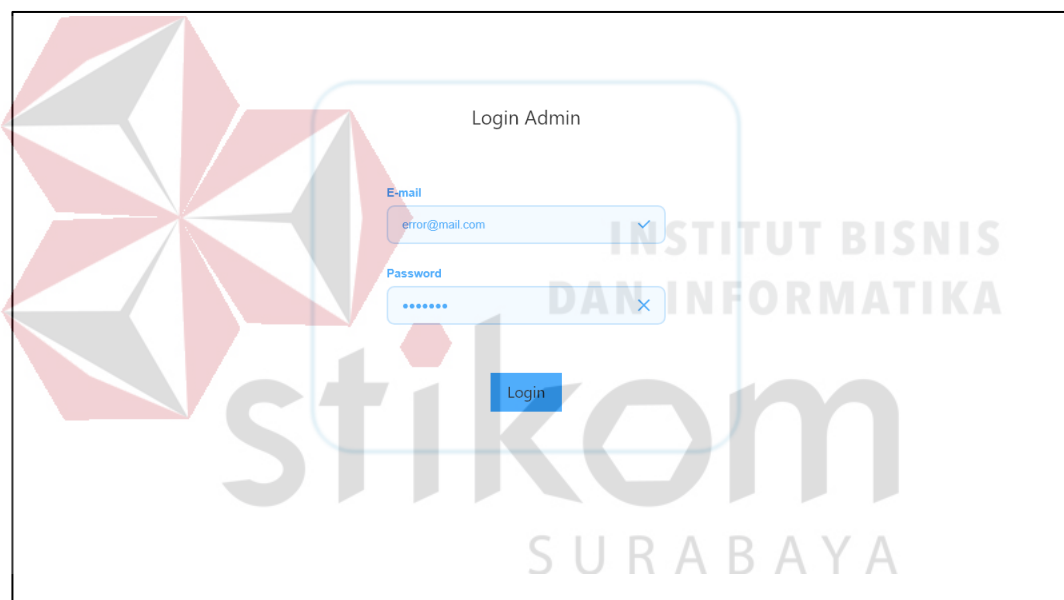
Gambar 4.74 *Prototype* detil berita utama

Pada menu terakhir terdapat testimoni yang mengarahkan langsung dari *home* tersedia menu testimoni ke halaman testimoni, berisi tentang nama, asal dari instansi mana, testimoni. Jika selesai maka klik *send*, testimoni yang diberikan di posting oleh admin jika layak posting pada halaman *home website* BLC. Hasil dari *prototype* testimoni adalah saran “Keluhan sarana, prasarana” dengan variabel yang berpengaruh Faktor yang Berinteraksi → Kegunaan Sistem Informasi pada gambar 4.75 sebagai berikut:

The screenshot shows the BLC website interface with a testimonial form. The form is titled "Testimoni" and includes a prompt: "Silahkan isi form dibawah ini untuk mengisi testimoni". The form fields are: "Nama" (Name), "Instansi" (Institution), and "Isi Testimoni" (Testimonial Content). A "Kirim Testimoni" (Send Testimonial) button is located at the bottom of the form.

Gambar 4.75 *Prototype* testimoni

Pada bagian *back-end* berfungsi sebagai sistem pengaturan *website* seperti manajemen dan monitoring data pada *front-end* website. Langkah awal untuk membuat *back-end* adalah halaman login untuk admin, berfungsi sebagai keamanan data agar tidak semua user bisa mengakses halaman admin, berisi *username* dan *password*, kemudian ketika selesai mengisi klik login. Hasil dari *prototype login admin* adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.76 sebagai berikut:



Gambar 4.76 *Prototype* login admin

Setelah melakukan login, maka halaman pertama kali muncul adalah halaman *dashboard* berisi tentang monitoring data pada *front-end web* seperti jumlah halaman, jumlah kerjasama, jumlah testimoni, dan jumlah slide. Hasil dari *prototype* halaman *dashboard* adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh

Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.77 sebagai berikut:



Gambar 4.77 Prototype dashboard admin

Pada halaman admin, tersedia juga halaman navigasi admin untuk menuju halaman yang diinginkan, ditampilkan di samping kiri layar agar memudahkan pengguna dalam mengakses halaman yang dituju. Hasil dari *prototype* navigasi bar admin adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.78 sebagai berikut:



Gambar 4.78 Prototype navigasi bar admin



Halaman admin tersedia pengaturan *user* seperti logout untuk keluar dari halaman admin, dan *change password* untuk merubah password admin. Hasil dari *prototype* menu bar *user* adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.79 sebagai berikut:



Gambar 4.79 *Prototype* menu bar *user*

Di dalam profil identitas BLC perlu di atur oleh admin sehingga optimasi dan pengaturan profil BLC bisa dilakukan di dalam set profile *website*, di dalamnya memiliki nama, alamat, telepon, email, fax, jam aktif dari senin sampai jumat, sabtu dan minggu, alamat *web* facebook, linkedin, google+, twitter, dan youtube, serta adanya pengaturan optimasi *search engine* yang berfungsi jika di cari di dalam mesin pencari web seperti google dan yahoo bisa ditemukan website BLC dengan cepat. Hasil dari *prototype* informasi BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.80 sebagai berikut:

Admin Panel User ▼

**Profil BLC**

**Nama**

**Alamat**

**Telepon**

**Email**

**Nama Domain**

**Optimasi SEO**

**Judul Halaman**

**Deskripsi Meta**

**Kata Kunci**

**Sosial Media**

**Facebook URL**

**Twitter URL**

**LinkedIn URL**

**Google+ URL**

**Youtube URL**

**Jam Kerja**

**Senin - Jumat**

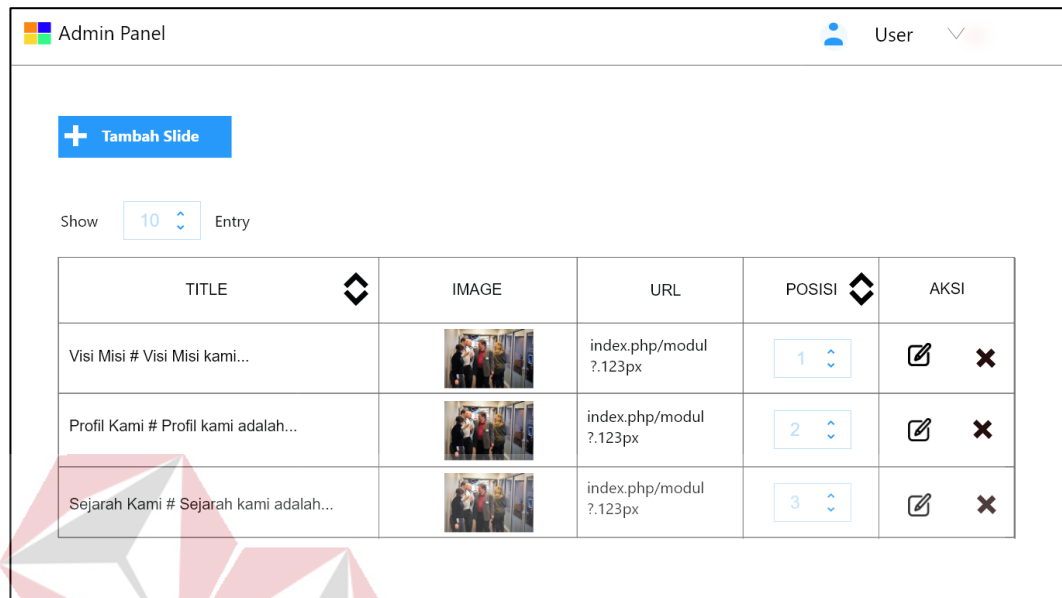
**Sabtu**

**Minggu**

Gambar 4.80 *Prototype* informasi BLC

Menu slide *home* berfungsi sebagai pembuka dengan tampilan responsif, dengan menjelaskan secara singkat mengenai visi, misi, sejarah BLC, serta profil BLC itu sendiri. Ditampilkan dalam bentuk tabel agar memudahkan admin dalam memanajemen slide *home*, kemudian *sorting* atau pengurutan sesuai kolom masing-masing tabel agar bisa memudahkan admin dalam mencari slide yang diinginkan. Hasil dari *prototype* pengaturan *slide home* BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan

variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.87 sebagai berikut:



Gambar 4.81 *Prototype* pengaturan slide *home*

Pengaturan slide *home* ditambahkan dengan fitur tambah dan edit agar memudahkan admin untuk mengubah maupun menambah slide *home* yang diinginkan. Fitur pada tambah atau edit slide berupa judul, foto dengan minimal file 5 mb, serta posisi letak slide. Hasil dari *prototype* tambah dan edit slide BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.82 sebagai berikut:

Admin Panel User ▼

Slide Baru

Judul dan Isi

Gambar (File berjenis : jpg, jpeg, png, gif, bmp) (max: 5 MB)

**PILIH GAMBAR** Tidak ada gambar yang dipilih

URL

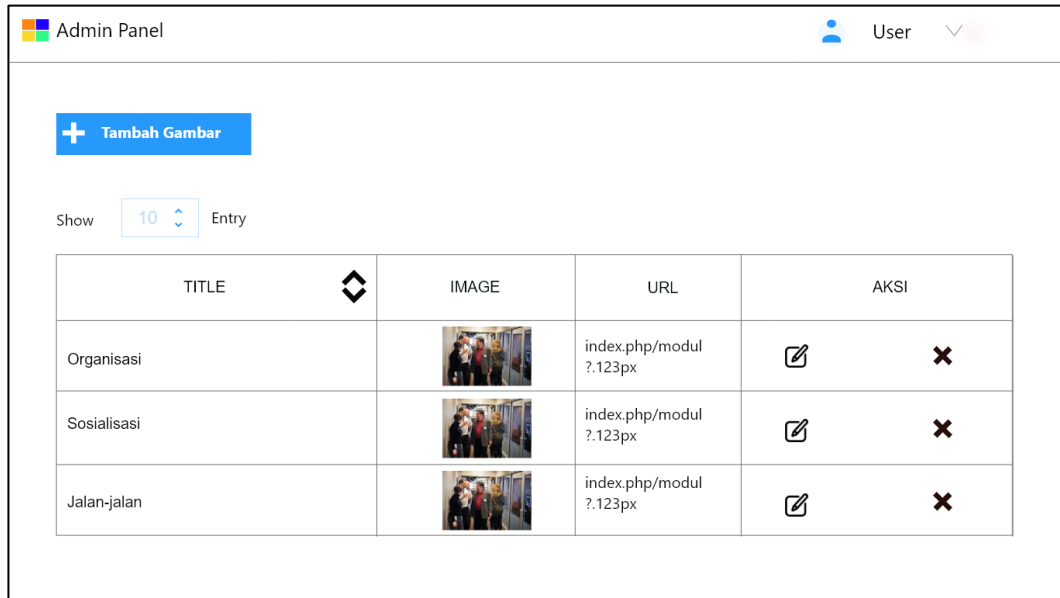
Posisi

10 ▼

**Save** **Cancel**

Gambar 4.82 *Prototype* tambah dan edit slide

Selanjutnya terdapat fitur tambah galeri berfungsi sebagai manajemen data foto kegiatan pada BLC, seperti kegiatan sosial, dan kegiatan pembelajaran. Menampilkan secara tabel agar memudahkan admin untuk manajemen data serta sorting data sesuai dengan nama kolom tabel masing-masing. Hasil dari *prototype* pengaturan galeri BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.83 sebagai berikut:



Gambar 4.83 *Prototype* pengaturan galeri

Pada galeri tersebut ditambahkan dengan fitur tambah dan *update* jika ada penambahan foto baru ataupun edit foto yang diinginkan, berisi tentang judul fotonya, *button* pilih gambar. Hasil dari *prototype* tambah dan *update* galeri BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.84 sebagai berikut:

Tambah Foto Baru

Title

Gambar (File berjenis : .jpg, .jpeg, .png, .gif, .bmp) (max: 5 MB)

**PILIH GAMBAR** Tidak ada gambar yang dipilih

**Save** **Cancel**

Gambar 4.84 *Prototype* tambah dan edit galeri

Selanjutnya terdapat fitur manajemen halaman untuk mengatur dan menambah halaman pada bar *about us* dan informasi. Berbentuk tabel agar memudahkan admin dalam mengatur halaman, tujuan pengaturan halaman adalah untuk memudahkan admin dalam menambah halaman yang diinginkan sehingga tidak perlu lagi untuk memanggil programmer dalam mengatur halaman. Hasil dari *prototype* pengaturan halaman BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.84 sebagai berikut:

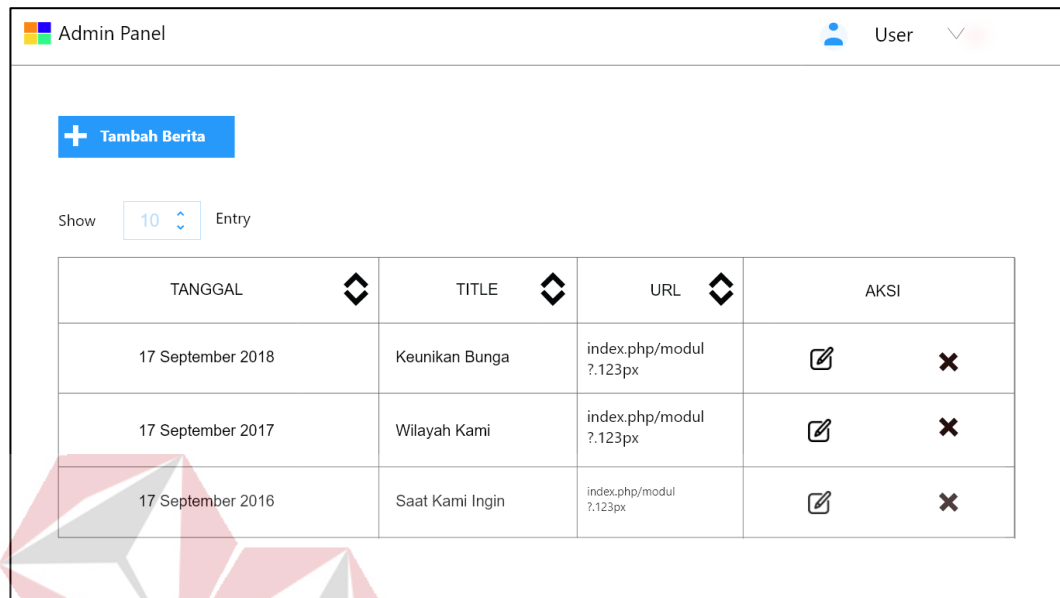
The screenshot shows an Admin Panel interface with a table for page management. The table has the following columns: GROUP, Nama, URL, ACTIVE, and AKSI. The data rows are as follows:

GROUP	Nama	URL	ACTIVE	AKSI
ABOUT US	VISI DAN MISI	index.php/modul?.123px	YES	
INFORMASI	WILAYAH	index.php/modul?.123px	YES	
INFORMASI	DOWNLOAD MODUL	index.php/modul?.123px	YES	

Gambar 4.84 *Prototype* pengaturan halaman

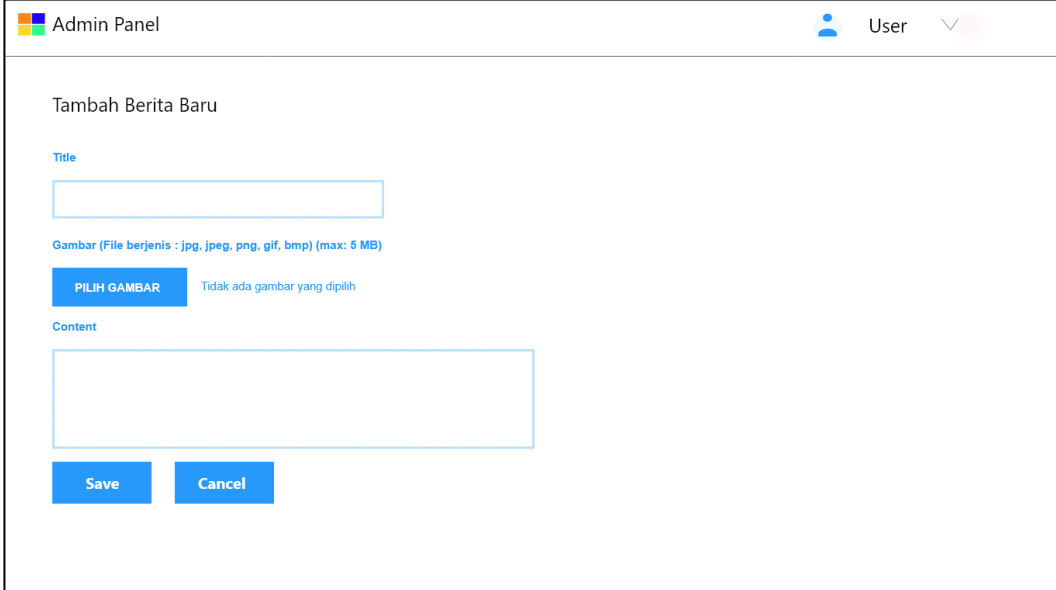
Selanjutnya terdapat fitur manajemen berita untuk mengatur berita apa saja yang akan ditampilkan pada *web* BLC, berbentuk tabel yang berfungsi untuk memudahkan admin dalam mengatur berita yang ada pada *web* BLC. Hasil dari *prototype* pengaturan berita BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang

berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.85 sebagai berikut:



Gambar 4.85 *Prototype* tambah berita

Dalam pengaturan berita terdapat fitur tambah dan edit berita untuk admin agar bisa menambah berita tidak harus memanggil seorang programmer lagi, dengan fitur seperti judul, gambar yang di upload maksimal 5 mb, kemudian kontennya berisi apa. Hasil dari *prototype* tambah berita BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.86 sebagai berikut:



The screenshot shows a web interface titled "Admin Panel" in the top left corner and "User" with a dropdown arrow in the top right. The main heading is "Tambah Berita Baru". Below this, there is a "Title" label followed by a text input field. Underneath is a "Gambar" label with the text "(File berjenis : jpg, jpeg, png, gif, bmp) (max: 5 MB)". A blue button labeled "PILIH GAMBAR" is positioned to the left of the text "Tidak ada gambar yang dipilih". Below the image section is a "Content" label followed by a large text area. At the bottom of the form are two blue buttons: "Save" and "Cancel".

Gambar 4.86 *Prototype* tambah berita

Selanjutnya terdapat fitur manajemen dan pengaturan testimoni, agar testimoni yang terkumpul merupakan hal-hal baik bagi BLC, jika ada pelecehan nama baik BLC maka testimoni ditambahkan dengan keamanan persetujuan publikasi dari admin, ditampilkan dengan tabel agar admin bisa mudah untuk mengatur testimoni yang terkumpul. Hasil dari *prototype* pengaturan testimoni BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.87 sebagai berikut:



Admin Panel User

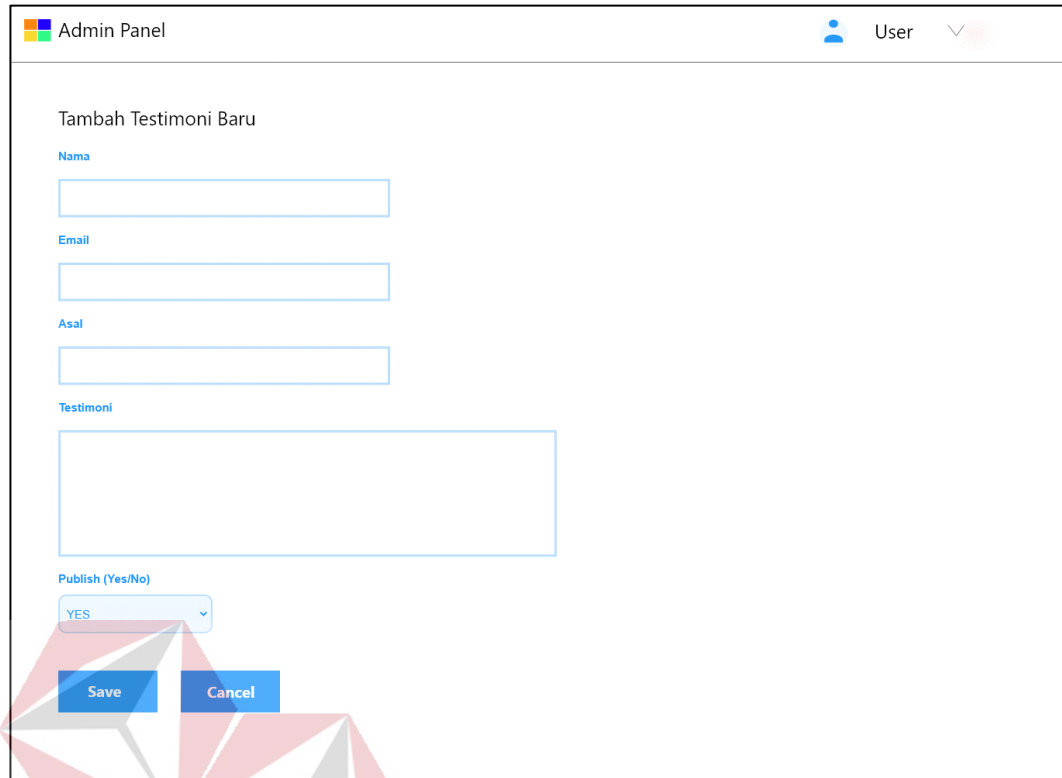
[+ Tambah Testimoni](#)

Show  Entry

NAMA	EMAIL	ASAL	PUBLISH	AKSI
Deha Permatasari	dehapermatasari@g...	STIKOM SBY	YES	
Putri Cantika Sri Wahyuni	putri@yahoo.com	UNAIR C	NO	
Muhammad Andi Noval	andinoyal@gmail.com	ITS	YES	

Gambar 4.87 *Prototype* pengaturan testimoni

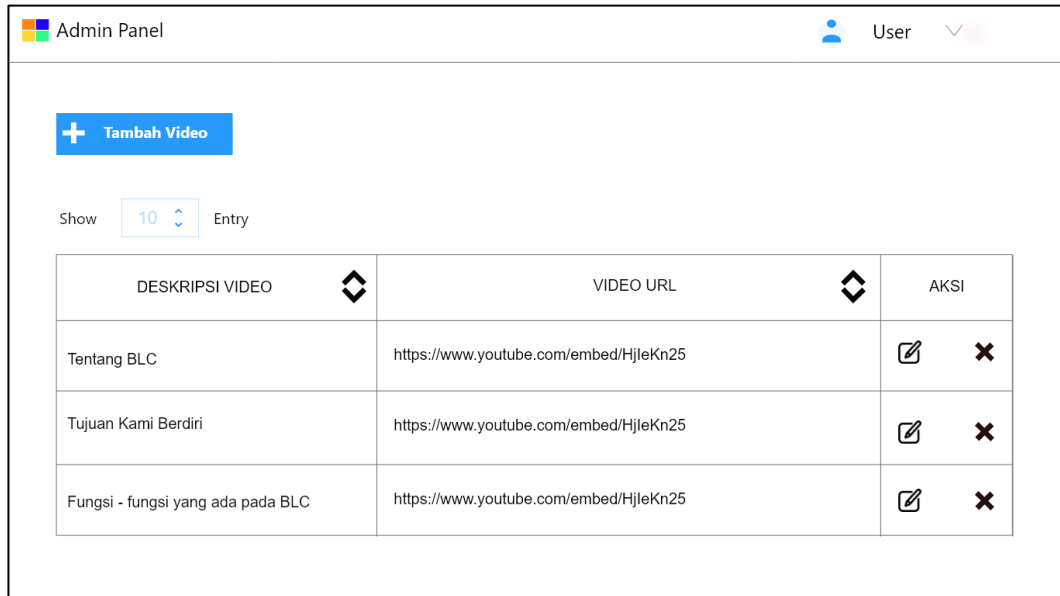
Dalam pengaturan testimoni, agar bisa menambahkan secara manual melalui admin, ditambahkan fitur tambah dan edit testimoni pada pengaturan testimoni, berisi tentang nama, email, asal, isi testimoni, dan persetujuan publikasi dengan opsi *yes* atau *no*. Hasil dari *prototype* tambah dan *edit* testimoni BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.88 sebagai berikut:



The image shows a web form titled "Tambah Testimoni Baru" (Add New Testimonial) within an "Admin Panel". The form includes several input fields: "Nama" (Name), "Email", "Asal" (Origin), and "Testimoni" (Testimonial). Below these fields is a "Publish (Yes/No)" dropdown menu currently set to "YES". At the bottom of the form are two buttons: "Save" and "Cancel". The interface also shows "Admin Panel" in the top left and "User" with a dropdown arrow in the top right.

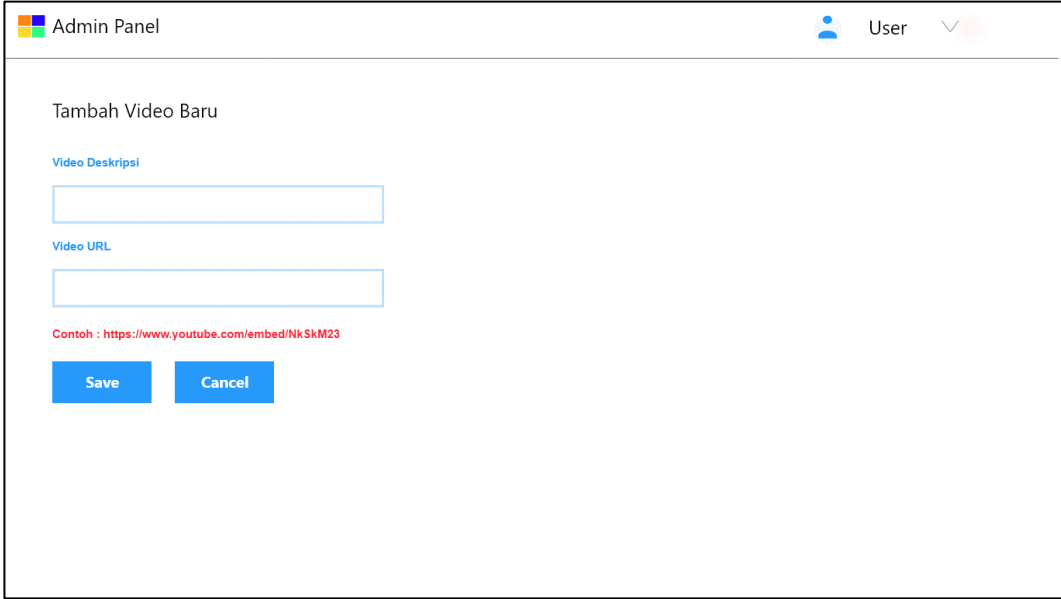
Gambar 4.88 *Prototype* tambah dan edit testimoni

Selanjutnya terdapat pengaturan untuk melihat video, digambarkan dengan tabel agar memudahkan admin dalam mengatur video yang sudah disimpan dan ditampilkan di halaman *home website* dan sorting atau pengurutan melalui nama kolom masing-masing tabel. Hasil dari *prototype* pengaturan video BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.89 sebagai berikut:



Gambar 4.89 *Prototype* pengaturan video

Dalam sketsa pengaturan video terdapat fitur tambah dan edit agar bisa menambah sesuai dengan keinginan admin untuk menambahkan fitur video yang ditampilkan pada *web* BLC, berisi tentang deskripsi video dan URL video dengan contoh “<https://www.youtube.com/embed/HmEkIJNeo20>”. Hasil dari *prototype* tambah dan edit video BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.90 sebagai berikut:



Admin Panel User ▼

Tambah Video Baru


Video Deskripsi

Video URL

Contoh : <https://www.youtube.com/embed/NkSkM23>











Gambar 4.90 *Prototype* tambah dan edit video

Selanjutnya terdapat pengaturan halaman kerjasama berisi tentang kerjasama diluar BLC itu sendiri seperti PT. Telkom, Dinas Kominfo, dan Dinas Perhubungan. Digambarkan dalam bentuk tabel agar memudahkan admin dalam mengatur halaman kerjasama, ditambah fitur sorting dalam setiap kolom tabel. Hasil dari *prototype* pengaturan kerjasama BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.91 sebagai berikut:

Admin Panel User 

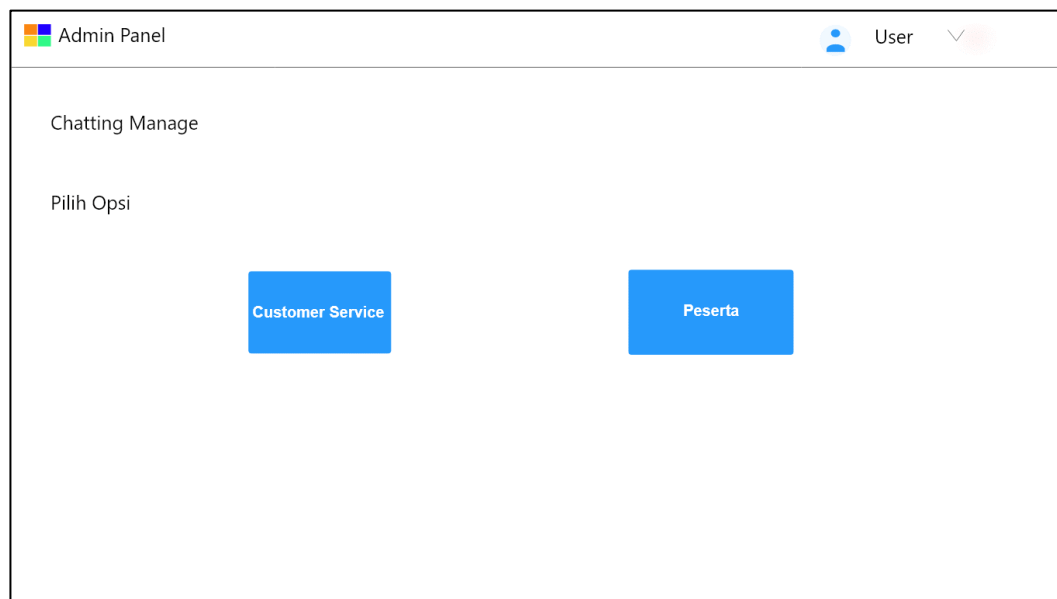
[+ Tambah Kerjasama](#)

Show  Entry

NAMA PERUSAHAAN 	IMAGE	URL	AKSI	
PT. Telkom Divre V Jawa - Timur		index.php/modul ?.123px		
Dinas Kominfo		index.php/modul ?.123px		
Broadband Learning Center		index.php/modul ?.123px		

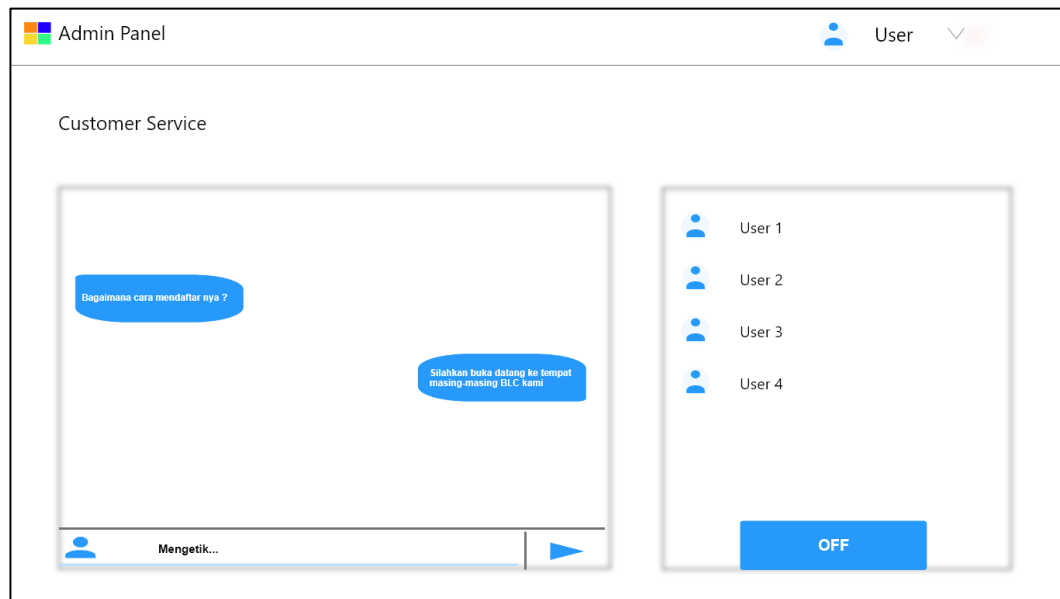
Gambar 4.91 *Prototype* pengaturan kerjasama

Selanjutnya terdapat fitur chat manage yang berfungsi sebagai manajemen dan pengaturan fitur chat yang ada pada *web* BLC. Dengan opsi pilihan *Customer Service* atau Peserta yang ditinjau sebagai pengaturan lebih lanjut untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dalam fitur chat. Hasil dari *prototype chatting manage* BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.92 sebagai berikut:



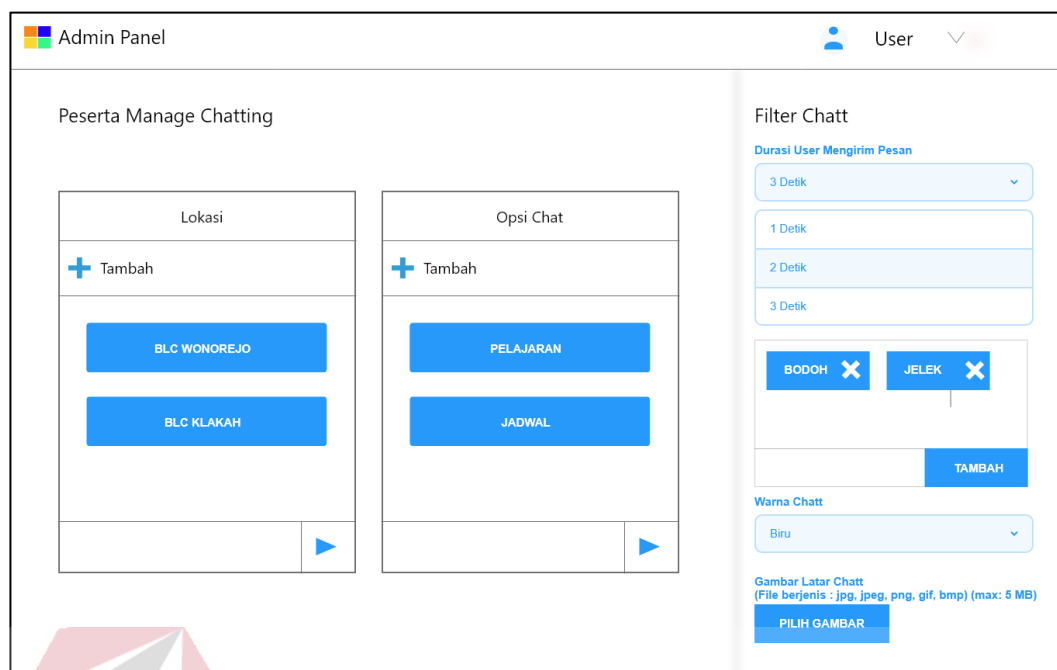
Gambar 4.92 *Prototype* manajemen dan pengaturan chat

Dalam pengaturan chat *customer service* terdapat pengaturan antrian *user* dan tampilan percakapan dengan *user*, jika admin off maka sudah di sediakan tombol off dan *user* otomatis tidak bisa menghubungi admin. Hasil dari *prototype chatting customer service* BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.93 sebagai berikut:



Gambar 4.93 *Prototype* pengaturan dan chat *customer service*

Selain itu, ada juga fitur untuk mengatur dan optimasi agar chat tetap nyaman dan aman ketika melakukan percakapan dengan peserta. Maka pengaturan chat peserta memiliki opsi lokasi, opsi pilihan chat, dan disamping kanan terdapat optimasi chat per user minimal 1 kali percakapan memiliki 3 detik, pengaturan block chat seperti kata-kata ungkapan kebencian dan kotor di dalam chat otomatis terhapus, background chat dengan maksimal besar file gambar 5 mb dan warna chat yang ditampilkan agar tampilan selalu beda. Hasil dari *prototype* pengaturan chat peserta BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.94 sebagai berikut:



Gambar 4.94 *Prototype* pengaturan chat peserta

Selanjutnya terdapat fitur untuk mengatur *web* BLC itu sendiri seperti warna dasar *web*, logo *web* yang ditampilkan di pojok kiri atas *web*, dan icon *web* yang ditampilkan di slide browser, logo input gambar *web* dengan format jpg, png, dan gif dengan maksimal ukuran file 5 mb, sedangkan logo icon yang akan ditampilkan di slide *browser* memiliki format gambar jpg, png, dan fid dengan maksimal ukuran file 5 mb, deskripsi *head line* yang akan ditampilkan pada slide *browser*, kemudian kalimat pembuka yang akan ditampilkan di halaman *home*. Hasil dari *prototype* pengaturan *website* BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.95 sebagai berikut:



Admin Panel User

### Pengaturan Web

**Warna Web**

Blue

Blue

Red

Yellow

**Gambar Logo** (File berjenis : jpg, jpeg, png, gif, bmp) (max: 5 MB)

PILIH GAMBAR Tidak ada gambar yang dipilih

**Gambar Favicon** (File berjenis : jpg, jpeg, png, gif, bmp) (max: 5 MB)

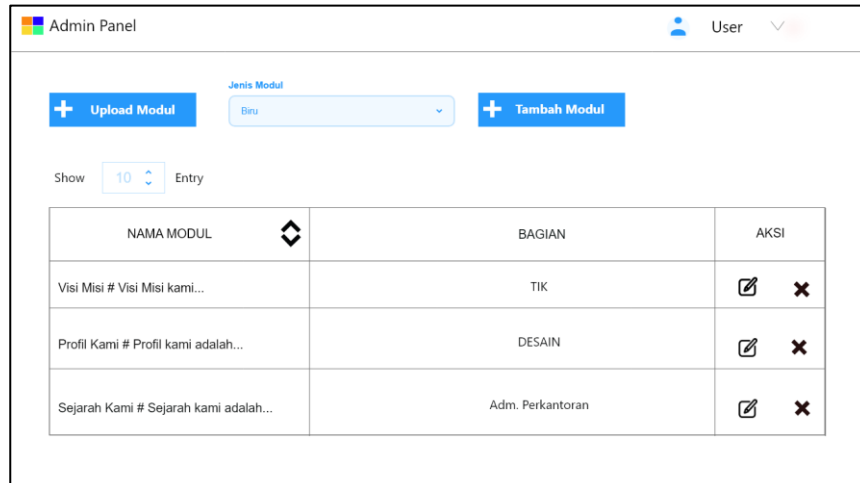
PILIH GAMBAR Tidak ada gambar yang dipilih

**Headline**

Save Reset

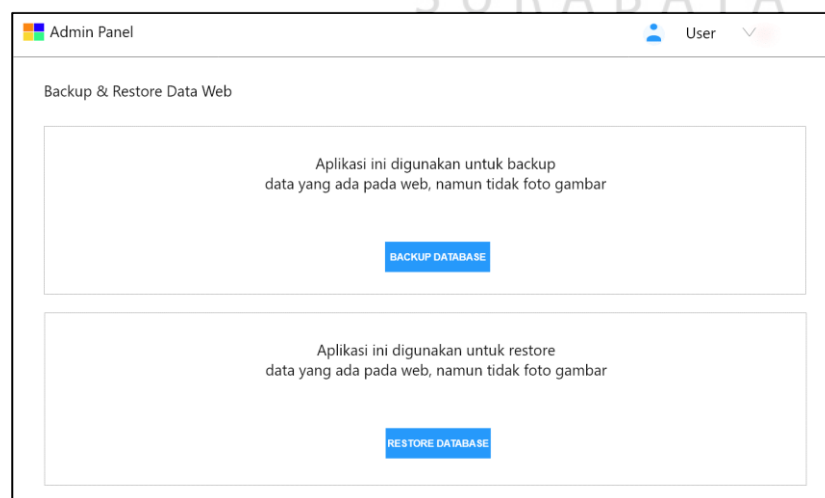
Gambar 4.95 *Prototype* pengaturan web

Selanjutnya adalah fitur tambah modul pembelajaran berfungsi sebagai modul peserta untuk belajar dalam menghadapi *post-test* dan *pre-test*, digambarkan dengan bentuk tabel agar memudahkan admin dalam menambah dan menghapus modul. Hasil dari *prototype* pengaturan website BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas website” dan “Lebih sering untuk memperbarui website” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.96 sebagai berikut:



Gambar 4.96 *Prototype* tambah modul

Terakhir adalah halaman *backup* dan *restore* database otomatis download *database* yang tersimpan, tetapi tidak dengan file gambar ataupun foto. Format file yang disimpan berbentuk SQL (*Structure Query Language*) tersimpan di database server. Hasil dari *prototype backup* dan *restore database* BLC adalah saran “Peningkatan pada efektivitas *website*” dan “Lebih sering untuk memperbarui *website*” dengan variabel yang berpengaruh Kemudahan yang Dirasakan → Penggunaan Saat Ini pada gambar 4.97 sebagai berikut:



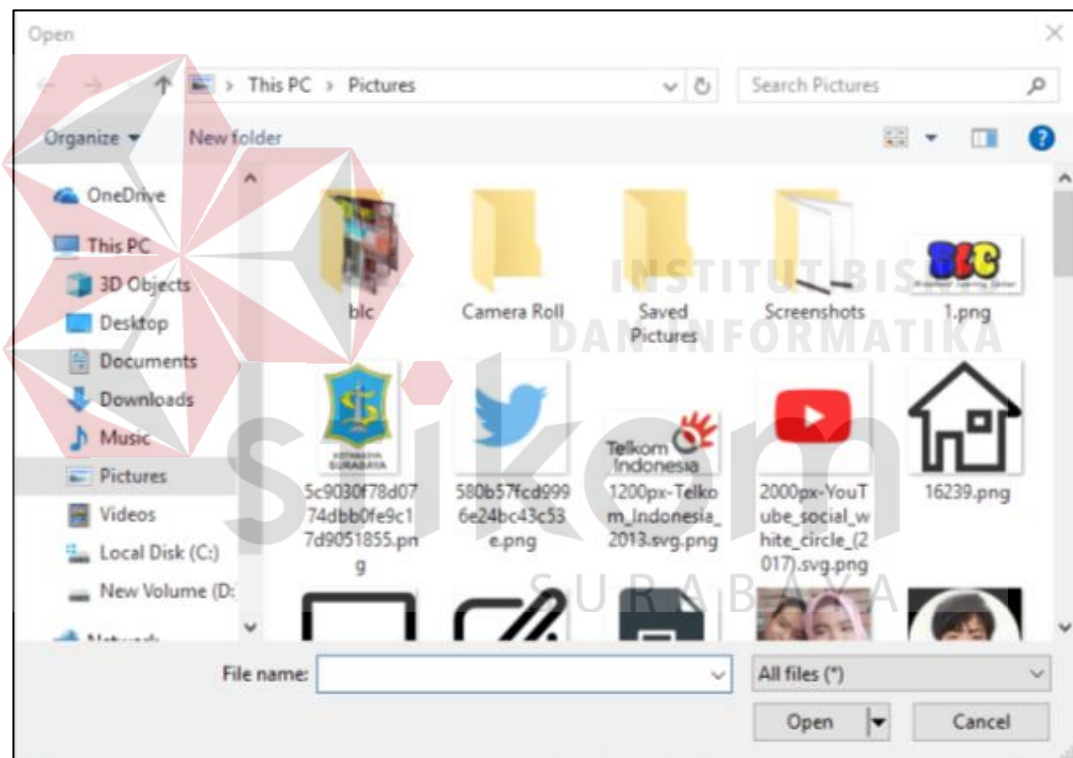
Gambar 4.97 *Prototype backup* dan *restore* database

Jika di klik backup akan muncul bar aksi download seperti pada gambar 4.98 sebagai berikut:



Gambar 4.98 *Prototype* aksi download database

Jika pada setiap *button* membutuhkan *upload* gambar, maka muncul folder seperti pada gambar 4.99 sebagai berikut:

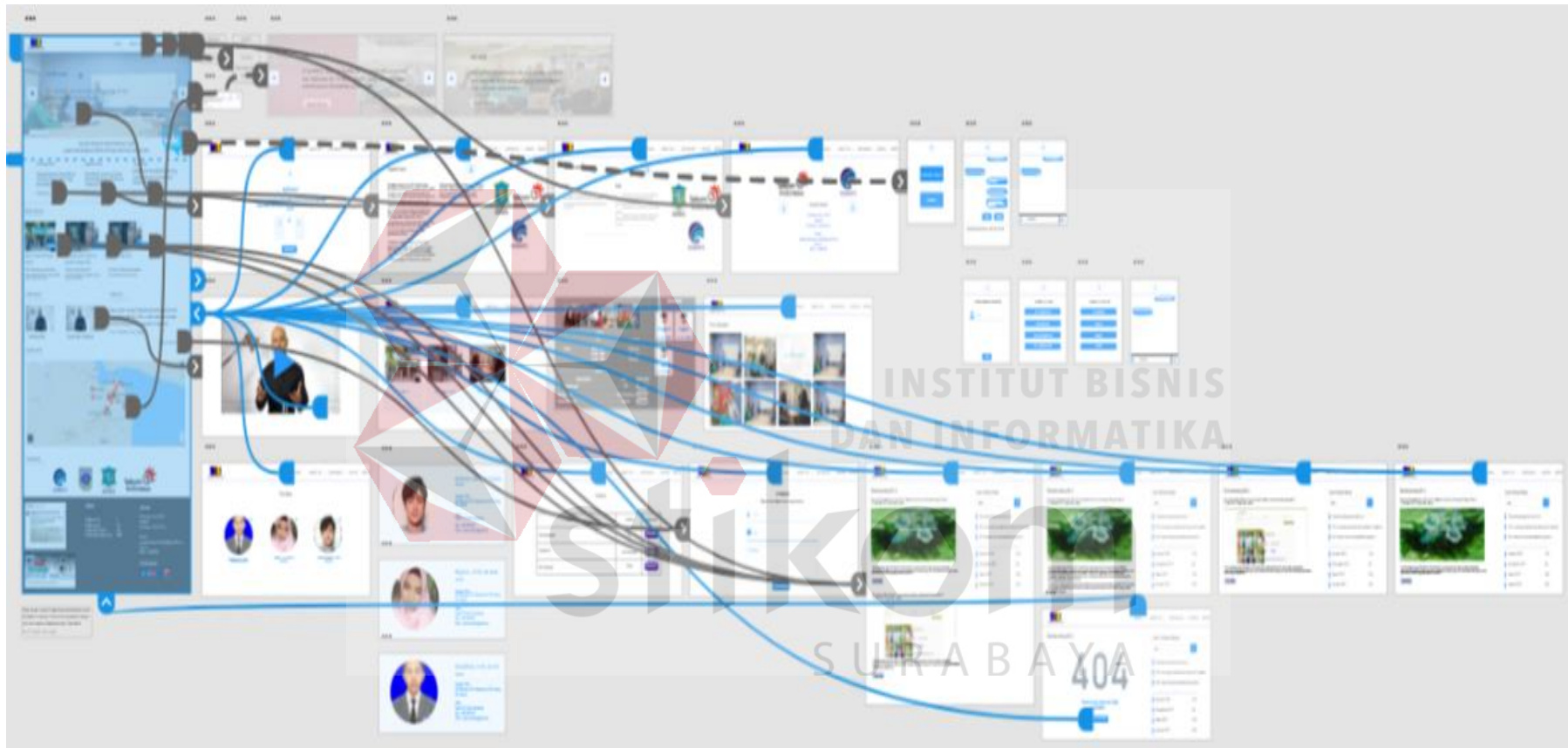


Gambar 4.99 *Prototype* aksi *upload* gambar

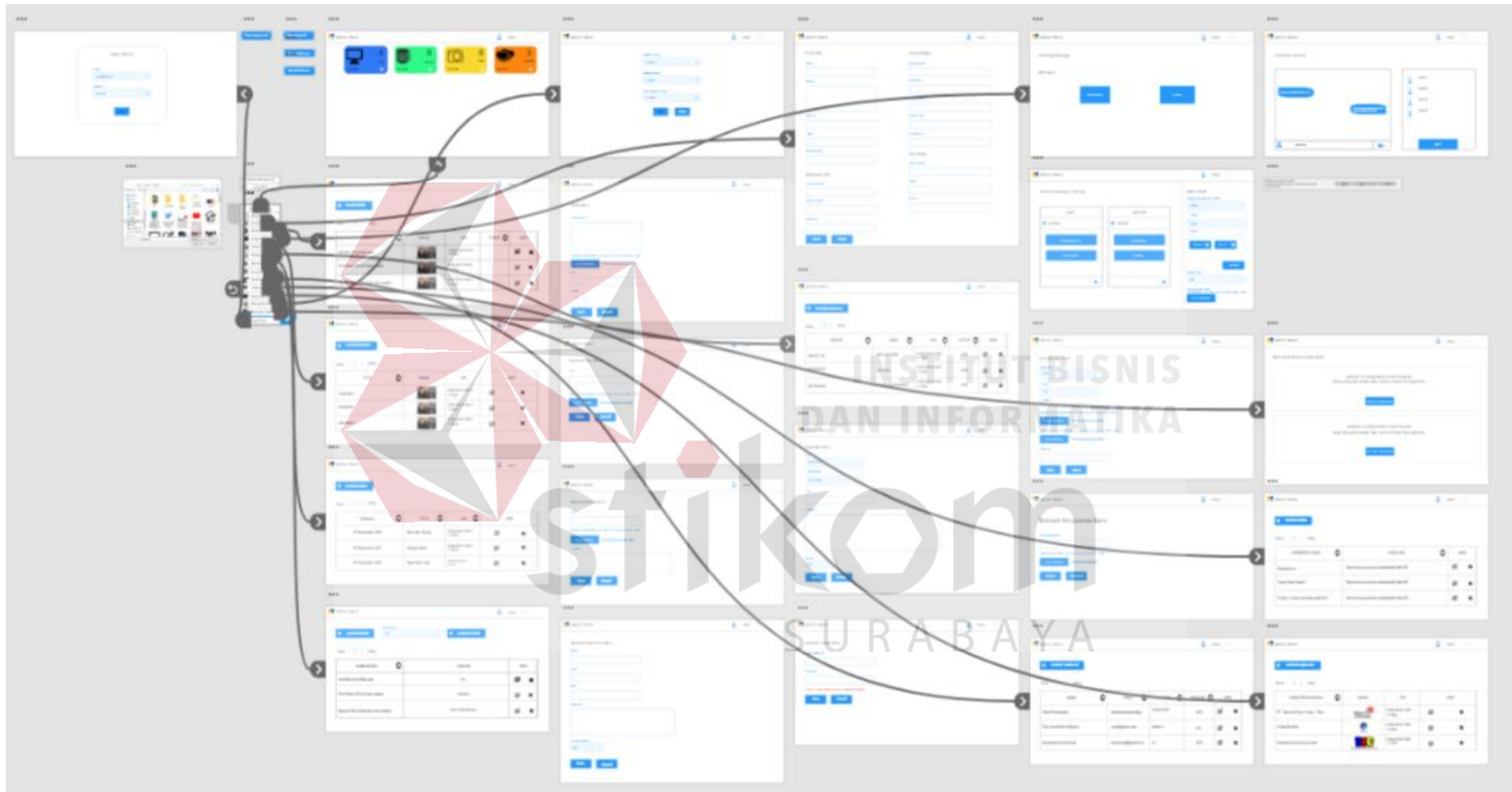
Setelah melakukan *design prototype* dan *produce paper-based design prototype* maka langkah selanjutnya adalah *produce dynamic design* dimana desain prototipe yang sudah digambar dan dibentuk di dalam Adobe X Design, maka dirancang secara dinamis dan diberikan *link* pada masing-masing perintah desain

*website* prototipe yang sudah dirancang agar desain bisa di klik di masing-masing tombol. *Link* diberikan pada desain *front-end* dan desain *back-end* sebagaimana pada gambar 4.100 dan gambar 4.101 :





Gambar 4.100 *Dynamic design front-end*



Gambar 4.101 *Dynamic design back-end*

Tahap selanjutnya setelah *produce dynamic design* yang memberikan *link* pada masing-masing perintah di *website* BLC adalah *evaluate design with end-user* yaitu evaluasi kepada pengguna langsung pada masing-masing BLC untuk menilai keberhasilan sebelum eksekusi desain ke tahap akhir.

Pada BLC Wonorejo mengatakan bahwa setuju dengan hasil dinamis desain *user interface front-end* untuk melihat seberapa penting pengguna dalam mengakses *front-end* website dan pada tingkat manakah kepuasan pengguna ketika mengakses *front-end*, kemudian dari *back-end* instruktur yang mengajar pada BLC wonorejo sudah puas akan hasil yang ditampilkan dari *dynamic design prototype web user interface* BLC untuk mengatur langsung dari panel admin.

Pada BLC Penjaringan Sari mengatakan bahwa setuju dengan hasil dinamis desain *user interface front-end*, menurut mereka sangat puas dan nyaman ketika melihat halaman *front-end* pada *dynamic design prototype user interface*. Kemudian dari *back-end* instruktur mudah memahami dalam alur proses yang terjadi untuk mengatur *website* BLC.

Setelah mengetahui hasil dari kedua tempat untuk *evaluate design with end-user*, maka hasil akhir pada tugas akhir ini telah selesai dan telah sampai ke tahap akhir yaitu *executable design* yaitu dilakukannya publikasi desain ke dalam proyek penelitian tugas akhir dengan judul “Perancangan Desain *User Interface Website Broadband Learning Center* pada Dinas Komunikasi dan Informatika Pemkot Surabaya”.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Variabel menunjukkan berpengaruh sebagai berikut:
  - a) Faktor yang berinteraksi berpengaruh terhadap variabel kegunaan sistem informasi.
  - b) Faktor yang berinteraksi dan kondisi objektif berpengaruh terhadap kemudahan yang dirasakan.
  - c) Kemudahan yang dirasakan berpengaruh terhadap penggunaan saat ini.
2. Berdasarkan hasil uji coba kepada pengguna BLC di Wonorejo dan di Penjarangan Sari, diperoleh bahwa pengguna di kedua wilayah tersebut sudah puas dengan hasil rancangan *website* yang sudah dibuat.

#### 5.2 Saran

Saran penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Desain *User Interface* dapat dikembangkan dan dapat diakses langsung oleh pihak TI pada Dinas Kominfo *website* dapat dikembangkan lebih lanjut desain *web* yang sudah peneliti buat untuk melengkapi kekurangan pada ada sistem *website* yang dibuat.
2. Desain dapat dikembangkan dengan menggunakan *mobile* perangkat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik) Edisi Revisi IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hargittai. (2018, January 30). *Princeton*. Retrieved from Princeton: <https://www.princeton.edu/-ezter/research/pubs/hargittai-digitaldivide>
- Hazriyanto, Susanto, A., & Maslan, A. (20016). Analisis Inner Model Variabel Insentif, Disiplin, dan Kinerja Pegawai. *Jurnal Benefita*, 12.
- Hussain, A., & Mkpojiogu, E. O. (2015). The Effect Of Responsive Web Design On The User Experience With Laptop And Smartphone Devices. *Jurnal teknologi*, 42.
- Malhotra. (2007). *Management Information Systems*. Pearson.
- Rahayu, S. K., Widilestariningtyas, O., & Rachmanto, A. (2015). Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) dan Persepsi Kemudahan (Perceived Ease Of Use) Atas Aplikasi Sistem Informasi Keuangan Daerah (Survey Pada Pemerintah Daerah Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah). *Universitas Komputer Indonesia*, 5.
- Risnita. (2012). Pengembangan Skala Model Likert. *Jurnal statistik*, 88.
- S., H. (2017). Metode SEM Untuk Penelitian Manajemen AMOS LISREL PLS. *Jurnal Manajemen*, 4.
- Sarwono, J. (2010). Mengenal PLS-SEM. *Jurnal statistik*, 11.
- Slovin. (1998). The Economics of Parent-Subsidiary Mergers: An Empirical Analysis. *Journal of financial economics*, 255.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. CV. Alfabeta.
- Suhendro. (2009). Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease Of Use Dalam Penggunaan Sistem Informasi Keuangan Daerah. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 16.
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). User Interface Design For e-Learning System. *Jurnal Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 2.
- Suyanto. (2009). Step By Step Web Design: Theory And Practices. *Jurnal Sistem Informasi*, 2.
- Tamara, & Leli. (2014). Hubungan Persepsi, Kepuasan dan Loyalitas Pemustaka di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal ekonomi*, 3.
- Windasari, I. P., & Surendro, K. (2011). Pengukuran Kesenjangan Digital di Institusi Pemerintah Daerah (Studi Kasus: Pemerintah Kota Semarang). *Jurnal Sistem Komputer*, 1.