

**ANALISIS USABILITY WEBSITE BERITA MULTI MEDIA CENTER  
DI KABUPATEN MURUNG RAYA PROVINSI KALIMANTAN TENGAH**

Wella Aldesia Kelvina

NPP. 31.0699

*Asdaf Kabupaten Murung Raya, Provinsi Kalimantan Tengah*

*Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan*

Email: welllaaldesia@gmail.com

Pembimbing Skripsi: Ruth Roselin E.Nainggolana, S.P, M.Si

**ABSTRACT**

**Problem Statement/Background (GAP):** The majority of Indonesian people get news from online sources. Since 2021, the majority of Indonesian people prefer internet media as their main news source. *Berita.murungrayakab.go.id* is a forum for the Murung Raya Regency Government to disseminate information to the public regarding current events as well as publications on the realization of regional government work programs. Data on visitors to the Murung Raya Regency Communication and Information Service website shows that only 1,316 visitors out of the 2020 Murung Raya Regency population of 123,363 people. Only 1.67% is the percentage of visitors to the *Berita.murungrayakab.go.id* website. This is a problem that must be addressed. **Purpose:** The reason this research needs to be carried out is because firstly, based on the results of the literature review, there has been no research that has examined the usability analysis of the MMC news website in Murung Raya Regency. Second, the public's interest in accessing websites to obtain public information is decreasing. Third, there has never been any socialization from the Murung Raya Regency Communications and Informatics Service. And fourth, there are very few visitors to the MMC news website. This research method uses quantitative research methods. The reason for this research is using quantitative research to test hypotheses and calculate the level of usefulness using formulas from existing theories. Quantitative data collection techniques were carried out by distributing questionnaires to 100 respondents. **Method :** The sampling technique used was random sampling. Data analysis techniques were carried out using validity tests, reliability tests, multiple linear regression tests and using calculation formulas from the webuse method (website usability evaluation tool). **Results :** of the research that has been carried out, it can be concluded that variable  $t < 5\%$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on all variables  $Y$  on variable  $X$ . Furthermore, the regression coefficient has the equation  $Y = -0.396 + 0.020 X_1 + 0.128 X_2 + 0.091 X_3$  has an influence on the level of usability. This research was conducted to analyze the level of appropriateness percentage on the usability level of the MMC News website

which is at a very good level with usability points of 0.83. The usability level in the User Interface Design category is the category with the highest usability points, namely 0.84. Meanwhile the lowest usability level was in the Navigation and links category, namely 0.82. **Conclusion:** The MMC News website received a very good response from respondents and has met the website standards for public information disclosure. By paying attention to several indicators that must be evaluated.

**Keywords:** Website [berita.murungrayakab.go.id](http://berita.murungrayakab.go.id), Usability, Public Information.

## ABSTRAK

**Latar Belakang :** Mayoritas masyarakat Indonesia mendapatkan berita dari sumber online. Sejak tahun 2021, sebagian besar masyarakat Indonesia lebih memilih media internet sebagai sumber berita utama. [Berita.murungrayakab.go.id](http://Berita.murungrayakab.go.id) merupakan salah satu wadah Pemerintah Kabupaten Murung Raya dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat mengenai kejadian terkini juga publikasi yang terealisasikannya program kerja pemerintah daerah. Data pengunjung website Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Murung Raya menunjukkan bahwa hanya 1.316 pengunjung dari jumlah penduduk Kabupaten Murung Raya tahun 2020 sebanyak 123.363 jiwa. Hanya 1,67% persentase pengunjung website [berita.murungrayakab.go.id](http://berita.murungrayakab.go.id). Hal ini menjadi masalah yang harus dibenahi. **Tujuan :** Alasan penelitian ini perlu dilakukan karena yang pertama, berdasarkan hasil kajian literatur belum ada penelitian yang mengkaji terkait analisis kegunaan website berita MMC di Kabupaten Murung Raya. Kedua, berkurangnya minat masyarakat mengakses website untuk mendapatkan informasi publik. Ketiga, belum pernah dilakukannya sosialisasi dari pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Murung Raya. Dan yang keempat, pengunjung website berita MMC yang sangat sedikit. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Alasan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif untuk menguji hipotesis dan menghitung tingkat kegunaan menggunakan rumus dari teori yang sudah ada. Teknik pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang berjumlah 100 orang. **Metode :** Teknik pengambilan sampel yang digunakan random sampling. Teknik analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linier berganda dan menggunakan rumus perhitungan dari metode webuse (alat evaluasi kegunaan website). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menarik kesimpulan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. **Hasil :** Telah diuji menggunakan Uji Hipotesis (Uji T) bahwa nilai Sig.  $t < 5\%$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap semua variabel Y terhadap variabel X. Selanjutnya, koefisien regresi memiliki persamaan  $Y = -0,396 + 0,020 X_1 + 0,128 X_2 + 0,091 X_3 + 0,831 X_4$  dan hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 85,4 % memiliki pengaruh terhadap tingkat kegunaan. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat kelayakan presentase pada Tingkat kegunaan website Berita MMC yang berada pada tingkat sangat baik dengan poin kegunaan 0,83. Tingkat usability pada kategori User Interface Design menjadi kategori dengan poin usability tertinggi yaitu 0,84. Sedangkan, tingkat kegunaan terendah berada pada kategori Navigasi dan tautan yaitu 0,82. **Kesimpulan:** Website Berita MMC mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari responden dan sudah memenuhi standar ketentuan website dalam keterbukaan informasi publik. Dengan memperhatikan beberapa indikator yang harus dievaluasi.

**Kata Kunci :** Website [berita.murungrayakab.go.id](http://berita.murungrayakab.go.id), Usability, Informasi Publik.

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berdampak di berbagai aspek kehidupan dalam media penyampaian informasi.<sup>1</sup> Industri media yang bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi sangat terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Salah satu pilihan yang populer adalah media online seperti website, yang dapat diakses dengan cepat dan mudah. Situs *website* adalah publikasi online yang dapat ditemukan di banyak lokasi di seluruh *world wide web*.<sup>2</sup> Situs website sejenis sistem informasi yang menyimpan berbagai jenis file multimedia termasuk teks, foto, audio, video, dan lainnya. Pemerintah salah satu sektor yang memanfaatkan situs web untuk menyebarkan informasi secara online.<sup>3</sup>

Di Indonesia total pengguna internet berjumlah 202,7 juta pengguna internet per januari 2022. Dengan perkembangan dan penggunaan internet yang begitu besar, pemerintah memanfaatkan hal dengan mengaplikasikan kedalam pelayanan pemerintah berbasis teknologi informasi melalui media website. Pengelolaan website untuk pemerintah di Indonesia adalah suatu bentuk dari penerapan suatu instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003<sup>4</sup>, berisi bahwa pemanfaatan teknologi informasi yaitu internet untuk mewujudkan *E-Government* dalam menunjang kinerja pemerintahan, baik pemerintah pusat maupun daerah. Selain itu *e-government* bertujuan untuk mendukung menuju pemerintahan yang baik (*good governance*) Undang-Undang Nomor 23 tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah, menyebutkan bahwa penyelenggaraan otonomi daerah dilaksanakan dengan memberikan kewenangan yang luas, nyata dan bertanggung jawab kepada daerah, agar pelaksanaan pemerintahan dan pembangunan tersebut benar-benar memiliki manfaat dan dampak jangka panjang bagi masyarakat luas, pelaksanaan pemerintahan dan pembangunan itu sendiri memerlukan suatu upaya keberlanjutan dan kesinambungan. Kemudian perubahan demi perubahan mulai tercipta. Kebijakan *E-government* mulai diberlakukan di beberapa instansi pemerintah dari tingkat Departemen hingga Kabupaten/Kota. Instansi pemerintah seakan berlomba-lomba menciptakan pelayanan publik yang efektif dan efisien. Kemudian sudah mulai menggunakan teknologi informasi sebagai alat yang memudahkan mereka dalam bekerja sesuai kebutuhan dan tujuan pembangunan yang telah mereka rencanakan.

Mayoritas masyarakat Indonesia mendapatkan berita dari sumber online. Sejak tahun 2021, mayoritas masyarakat Indonesia lebih memilih media internet sebagai sumber berita utama. Namun tren tersebut telah melemah dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2021, 89% responden melaporkan sebagian besar mendapatkan berita dari sumber internet. Pada tahun 2022 jumlahnya turun menjadi 88%, dan pada tahun 2023 turun drastis menjadi 84%.

---

<sup>1</sup> Guo, Y. (2024). Investigating the impact of culture dimensions on Chinese citizens' continuous use of e-government websites: A cultural model-based study. *Acta Psychologica*, 244(March), 104196.

<sup>2</sup> Porumbescu, G. A. (2016). Linking public sector social media and e-government website use to trust in government. *Government Information Quarterly*, 33(2), 291–304. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2016.04.006>.

<sup>3</sup> Matheus, R., Faber, R., Ismagilova, E., & Janssen, M. (2023). Digital transparency and the usefulness for open government. *International Journal of Information Management*, 73(December 2019), 102690. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102690>

<sup>4</sup> Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government.

Menurut jajak pendapat lain yang dilakukan oleh *Reuters Institute*, 39% masyarakat Indonesia mengatakan bahwa mereka sangat percaya pada berita yang beredar. Detik.com, Kompas.com, dan TribunNews.com adalah tiga situs teratas yang sering digunakan masyarakat Indonesia dan sekitar 2.012 warga Indonesia yang berpartisipasi dalam penelitian tersebut. Survei pendapat ini dilakukan pada akhir Januari – awal Februari 2023 dengan menggunakan kuesioner online. Hal ini tentu menjadi cerminan bahwa masyarakat lebih mempercayai situs berita online, untuk itu situs berita yang dipegang oleh perangkat daerah juga harus menjadi media yang populer dan terpercaya di kalangan masyarakat daerah tersebut.

Berita.murungrayakab.go.id merupakan salah satu wadah Pemerintah Kabupaten Murung Raya dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat mengenai kejadian terkini juga publikasi terealisasikannya program kerja pemerintah daerah. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang berbagai program kerja dan kebijakan Pemerintah Kabupaten Murung Raya. Kepuasan masyarakat terhadap pengelola layanan informasi website berhubungan langsung dengan kualitas pelayanan yang diberikan dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat melalui website.

Data pengunjung website Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Murung Raya menunjukkan bahwa hanya 1.316 pengunjung dari jumlah penduduk Kabupaten Murung Raya tahun 2020 sebanyak 123.363 jiwa. Hanya 1,67% persentase pengunjung website berita.murungrayakab.go.id. Hal ini menjadi masalah yang harus dibenahi dari segi performa dan fitur-fitur terkini, agar website tetap menjadi sumber media online terpercaya bagi masyarakat Murung Raya. Performa, konten dan jendela website tersebut mungkin dianggap kurang menarik bagi masyarakat, Juga beberapa Menu yang berisi link-link utama yang mengarah pada halaman tertentu pada website beritamurungrayakab.go.id tidak berfungsi dengan baik, sehingga masyarakat masih sangat sedikit yang tertarik mengakses website tersebut. Oleh karena itu, Perlu adanya analisis terhadap website beritamurungrayakab.go.id agar website tersebut dapat menunjukkan eksistensinya sebagai program pemerintah dalam keterbukaan informasi publik di Kabupaten Murung Raya.

Menganalisis kualitas suatu website, khususnya website pemerintah daerah merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan karena dari website tersebut dapat dinilai kualitas pelayanan yang diberikan pemerintah kepada masyarakat. Analisis *usability* juga dapat digunakan untuk merujuk pada langkah-langkah yang diambil meningkatkan kegunaan sistem dari sudut pandang pengguna. Dalam rangka menyebarkan informasi memastikan kualitas situs terhadap aksesibilitas pengguna dan memeriksa kesalahan yang ada pada website. Selain itu, dimungkinkan untuk memeriksa potensi peningkatan fitur-fitur pada situs web berdasarkan analisis yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode *WEBUSE (website usability evaluation tools)* untuk melakukan pemeriksaan terhadap kegunaan dan tampilan website berita.murungrayakab.go.id. Metode ini menggunakan 4 dimensi sebagai kriteria usability : (1) *Content, organization and readability*; (2) *Navigation and links*; (3) *User Interface Design*; (4) *Performance and effectiveness*.<sup>5</sup> Pengguna dapat memberikan tanggapan mengenai aspek usability pada situs web yang akan dievaluasi. Hasil dari umpan balik dari pengguna inilah yang nantinya dapat digunakan untuk membuat informasi berupa rekomendasi mengenai tidak lanjut yang harus dilakukan pada sistem Informasi yang dihasilkan yaitu, bisa berupa perbaikan atau pergantian sistem. Selain itu dengan

---

<sup>5</sup> Chew dan Salim (2013)

adanya evaluasi dapat membantu dalam penyusunan program berikutnya maupun penyusunan kebijakan yang terkait dengan sistem yang dikembangkan.

## 1.2. Kesenjangan Masalah

Ada beberapa permasalahan terkait esistensi penggunaan website sebagai platform informasi publik pada pemerintah daerah. Khususnya terkait dengan kualitas dari website tersebut layak atau tidak layak digunakan sebagai media komunikasi dan informasi. Munculnya website membuat pemerintah mengeluarkan inovasi baru seperti website berita pemerintah daerah kabupaten Murung Raya, yang di dalamnya terdapat informasi terkait program kerja pemerintah. Hal ini tentu bukti bahwa pemerintah mengikuti perkembangan zaman. Namun, disisi lain media ini belum sepenuhnya di nikmati oleh Masyarakat. Data pengunjung website Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Murung Raya menunjukkan bahwa hanya 1.316 pengunjung dari jumlah penduduk Kabupaten Murung Raya tahun 2020 sebanyak 123.363 jiwa. Hanya 1,67% persentase pengunjung website berita.murungrayakab.go.id. Kurangnya minat masyarakat untuk mengakses platform tersebut mungkin karena kurang menariknya tampilan website tersebut. Sehingga perlu dilakukannya riset berupa analisis *usability* website dan riset ini dilakukan agar bisa menjadi evaluasi untuk website tersebut.

## 1.3. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian terdahulu dalam konteks *usability*. Penelitian Andiputra dan Rinabi Tanamal berjudul *Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.com* (Andiputra & Rinabi, 2020), menemukan semua aplikasi atau Website diatas memiliki tampilan dan fungsi yang berbeda beda dan cara penggunaan yang berbeda juga, namun aplikasi atau Website yang baik harus memiliki *usability* yang baik juga agar user yang mennggunakannya tidak dibingungkan dan dapat menggunakan nya dengan mudah, aspek dari *usability* ini sangat beragam seperti tampilannya apakah mudah dipahami atau tidak dan juga fiturnya apakah berjalan sesuai atau tidak. Penelitian Ruth Roselin dan Muhammad Hafizh berjudul *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna Aplikasi Pemerintah Kota Pagar Alam* (Ruth Roselin & Muhammad Hafizh, 2023), Dari studi pendahuluan yang dilakukan penulis, menemukan beberapa permasalahan dan kekurangan pada website Pemerintah Kota Pagar Alam sehingga diperlukannya evaluasi. Kekurangan dalam hal tampilan pengguna atau user interface yang ditemukan diantaranya adalah penempatan kotak pencarian yang terlalu menjorok keatas, tata letak konten yang belum sesuai seperti banyak konten yang terlihat berimpitan dan menumpuk, dan ada menu yang masih belum memiliki konten. Penelitian Hovely Wahyu berjudul *Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode Webuse* (Hovely Wahyu, 2020), menemukan hasil penelitian ini adanya beberapa kekurangan website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu pengguna kesulitan dalam menemukan informasi, fitur-fitur yang dibutuhkan tidak ditemukan pada website hal inimenyebabkan pengguna kesulitan dalam menemukan informasi. Penelitian Fransiska Tebay dan Ike Pertiwi berjudul *Analisis Usability Website Pacedukcapil Kota Jayapura Menggunakan Metode Webuse* (Fransiska & Ike Pertiwi, 2023), menemukan bahwa aplikasi ini digunakan oleh warga kota jayapura untuk mendaftarkan dokumen untuk keperluan tertentu. Level *usability* pada variabel Content, Organization & Readability dikatakan Sangat baik dengan poin Usability 0.82. Kemudian level Usability pada variabel Variabel User Interface Design dan Variabel Performance and Effectiveness dikatakan Sangat Baik dengan poin *usability* 0.80. Level *usability* untuk Variabel

Navigation and Links dikatakan baik dengan poin usability 0,79. Penelitian Dessanti Putri dan Latifah Hanum berjudul *Pengaruh Kualitas Pelayanan Website DJP Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Modifikasi E-Govqual*, menemukan bahwa Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing dimensi signifikan membentuk variable kualitas system. Dan variabel kualitas Sistem berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (Dessanti & Latifah, 2023).

#### 1.4. Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Peneliti melakukan penelitian yang berbeda dan belum dilakukan oleh penelitian terdahulu. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada konteks penelitian yang membahas analisis manajemen pada sebuah sistem informasi/aplikasi ditinjau dari segi kelembagaan yang lebih meninjau latar belakang pembentukan aplikasi dari sisi organisasional. Selain itu metode dalam analisis aplikasi ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan metode *WEBUSE (website usability evaluation tools)* untuk melakukan pemeriksaan terhadap kegunaan dan tampilan website berita.murungrayakab.go.id. Metode ini menggunakan 4 dimensi sebagai kriteria usability menurut (Salim 2023) (1) *Content, organization and readability*; (2) *Navigation and links*; (3) *User Interface Design*; (4) *Performance and effectiveness*.

#### 1.5. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk memeriksa kegunaan dan tampilan website berita.murungrayakab.go.id dari masing-masing variabel Webuse yaitu, (1) *Content, organization and readability*; (2) *Navigation and links*; (3) *User Interface Design*; (4) *Performance and effectiveness*. Selain itu, bertujuan agar website lebih menarik, kebutuhan masyarakat terhadap informasi terpenuhi, dan masyarakat merasa puas dengan berita yang ditampilkan mengenai program-program kerja pemerintah daerah Kabupaten Murung Raya.

## II. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Kajian numerik merupakan istilah umum untuk kajian kuantitatif dikemukakan oleh Sugiyono : Analisis *Usability* Pada Website Diskominfo Kabupaten Murung Raya Dalam Mengakses Informasi Publik sehingga variabel indikator dari penelitian ini adalah *usability* yaitu mengenai konten, tautan atau menu, desain antarmuka dan efektifitas website.<sup>6</sup> Variabel yang digunakan adalah Isi, struktur, dan keterbacaan (X1); tautan dan navigasi (X2); desain antarmuka pengguna (X3); dan tampilan dan kinerja (X4) empat variabel ini merupakan variabel independent (bebas). Sebagai variabel dependen (kunci), diukur derajat kegunaannya (Y) dan level *usability* (Y) digunakan sebagai variabel dependen (terikat).

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer yang diambil langsung dari masyarakat setempat yang tercakup dalam kategori penelitian melalui kuesioner. Populasi yang diambil peneliti pada penelitian kali ini adalah jumlah pengunjung website dari bulan Juni 2023 sampai Oktober 2023. Prosedur pengambilan sampel menggunakan Teknik sampling *probability* yang melibatkan sampel acak sederhana. Dalam penelitian ini, menggunakan salah satu metodologi: pengambilan sampel secara acak atau *random sampling*. Setiap anggota populasi menerima probabilitas yang sama ketika sampel diambil. Kuesioner website dibuat berdasarkan standar kuesioner yang ada pada metode Webuse yang berisi 24 pertanyaan dengan 4 kategori yang setiap

<sup>6</sup> Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

kategori memiliki 6 pertanyaan. Hasil data yang terkumpul dari kuesioner kemudian diolah dengan aplikasi SPSS versi 25 dan Microsoft Excel. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas data dan regresi linear berganda.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Pengujian Instrumen

##### a. Uji Validitas

**Tabel 3.1**  
**Hasil Uji Validitas**

| No | Variabel                               | Item Pertanyaan | Rhitung | Rtabel | Keterangan |
|----|--|-----------------|---------|--------|------------|
| 1  | Content, Organization, and Readability | X1.1            | 0,566   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X1.2            | 0,697   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X1.3            | 0,561   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X1.4            | 0,657   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X1.5            | 0,659   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X1.6            | 0,770   | 0,1654 | VALID      |
| 2  | Navigation and links                   | X2.1            | 0,645   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X2.2            | 0,648   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X2.3            | 0,694   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X2.4            | 0,644   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X2.5            | 0,543   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X2.6            | 0,632   | 0,1654 | VALID      |
| 3  | User Interface Design                  | X3.1            | 0,672   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X3.2            | 0,614   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X3.3            | 0,609   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X3.4            | 0,559   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X3.5            | 0,661   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X3.6            | 0,541   | 0,1654 | VALID      |
| 4  | Performance and Effectiveness          | X4.1            | 0,700   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X4.2            | 0,634   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X4.3            | 0,516   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X4.4            | 0,631   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X4.5            | 0,565   | 0,1654 | VALID      |
|    |  | X4.6            | 0,647   | 0,1654 | VALID      |

Ada empat variabel yang diuji validitasnya yaitu dengan membandingkan Rhitung dengan tabel Product-moment. Apabila Rhitung > Rtabel maka item dari pertanyaan disebut valid.<sup>7</sup> Namun, Uji validitas dengan alat SPSS versi 25 dan hasil lengkap dari perhitungan SPSS tersebut dapat dilihat pada Lampiran. Pada tabel 4.2 menunjukkan hasil dari pengujian validitas dapat diambil kesimpulan bahwa semua item pertanyaan kuesioner dikatakan valid karena Rhitung > Rtabel dan bisa dilanjutkan ke tahap pengujian reliabilitas.

##### b. Uji Reliabilitas

Dengan memakai evaluasi cronchbach alpha, suatu alat ukur dinyatakan dapat diandalkan selama memenuhi batas minimal skor *alpha cronhbach* sebesar 0,6.<sup>8</sup> Dengan interpretasi berikut :

<sup>7</sup> Ghozali (2011)

<sup>8</sup> Siregar (2013)

**Tabel 3.2**  
**Daftar Interpretasi Koefisien r**

| Koefisien r   | Interpretasi  |
|---------------|---------------|
| 0,8000-1,0000 | Sangat Tinggi |
| 0,6000-0,7999 | Tinggi        |
| 0,4000-0,5999 | Sedang/cukup  |
| 0,2000-0,3999 | Rendah        |
| 0,0000-0,1999 | Sangat Rendah |

*Sumber : Diolah Menggunakan SPSS,2024*

Di bawah ini adalah hasil dari uji Reliabilitas dilihat di tabel berikut :

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

| No | Variabel                              | Cronbach's Alpha | Keterangan | Hasil    | Interpretasi |
|----|---------------------------------------|------------------|------------|----------|--------------|
| 1  | Content,organization,and read ability | 0,707            | 0,6        | Reliabel | Tinggi       |
| 2  | Navigation and link                   | 0,911            | 0,6        | Reliabel | Tinggi       |
| 3  | User Interface design                 | 0,916            | 0,6        | Reliabel | Tinggi       |
| 4  | Performance and effectiveness         | 0,866            | 0,6        | Reliabel | Tinggi       |

*Sumber : Diolah Menggunakan SPSS,2024*

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25 tersebut bisa dilihat di Lampiran.Bahwa hari hasil uji reliabilitas tersebut memperlihatkan nilai *Alpha Cronbach* setiap pertanyaan dari variabel yang digunakan memperoleh nilai lebih tinggi dari 0,6. Untuk itu dapat disimpulkan seluruh pertanyaan yang ada pada seluruh variabel dapat dikatakan sebagai alat ukur yang reliabel untuk dipakai pada penelitian ini.

c. Uji Normalitas

|                                  |                |                   |
|----------------------------------|----------------|-------------------|
| N                                |                | 100               |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | .0599604          |
|                                  | Std. Deviation | .28609848         |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | .086              |
|                                  | Positive       | .064              |
|                                  | Negative       | -.086             |
| Test Statistic                   |                | .086              |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                | .066 <sup>c</sup> |

*Sumber : Diolah Menggunakan SPSS,2024*

**Gambar 3.1**  
**Uji Normalitas Data**

Berdasarkan Gambar di atas dapat dipantau bahwa nilai Sig. bernilai 0,066 serta nilai tersebut dinyatakan lebih dari 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data pada penelitian ini dinyatakan terdistribusi secara normal.Secara keseluruhan hasil uji asumsi klasik pada penelitian ini yang telah dideskripsikan sebelumnya,dapat dikatakan bahwa uji asumsi klasik pada penelitian ini dinyatakan terpenuhi, dimana pada tahap selanjutnya yakni dengan melakukan uji hipotesis dengan metode analisis regresi.

### 3.2 Regresi Linear Berganda

#### a. Uji signifikansi individu (parsial)

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized      | t      | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|-------------------|--------|------|
|       |            | B                           | Std. Error | Coefficients Beta |        |      |
| 1     | (Constant) | -.396                       | .262       |                   | -1.510 | .134 |
|       | X1         | .020                        | .042       | .021              | .478   | .034 |
|       | X2         | .128                        | .048       | .156              | 2.683  | .009 |
|       | X3         | .091                        | .040       | .133              | 2.305  | .023 |
|       | X4         | .831                        | .057       | .734              | 14.578 | .000 |

Sumber : Diolah Menggunakan SPSS,2024

**Gambar 3.2**

#### Pengaruh Variabel Independent Secara Parsial Terhadap Variabel Dependent

Dengan kriteria Keputusan :

Jika : Sig.  $t < 5\%$  , maka Ho ditolak dan H1 diterima

Jika : Sig.  $t > 5\%$  , maka Ho diterima dan H1 ditolak

Maka dapat diputuskan dengan pemaparan uji hipotesis berikut ini:

1) Antara variabel X1 terhadap Y

Diperoleh Sig = 0,00 dan terlihat bahwa Sig = 0,034 < 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga dapat diputuskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara Content, organization, and readability terhadap level *usability*.

2) Antara variable X2 terhadap Y

Diperoleh Sig = 0,00 dan terlihat bahwa Sig = 0,009 < 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga dapat diputuskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara Navigation and links terhadap level *usability*.

3) Antara variable X3 terhadap Y

Diperoleh Sig = 0,00 dan terlihat bahwa Sig = 0,023 < 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga dapat diputuskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara User interface design terhadap level *usability*.

4) Antara variabel X4 terhadap Y

Diperoleh Sig = 0,00 dan terlihat bahwa Sig = 0,00 < 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga dapat diputuskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara Performance and effectiveness terhadap level *usability*.

#### b. Uji signifikansi secara Bersama-sama (simultan)

| ANOVA <sup>a</sup> |            |                |    |             |         |                   |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| Model              |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig.              |
| 1                  | Regression | 48.671         | 4  | 12.168      | 138.534 | .000 <sup>b</sup> |
|                    | Residual   | 8.344          | 95 | .088        |         |                   |
|                    | Total      | 57.015         | 99 |             |         |                   |

Sumber : Diolah Menggunakan SPSS,2024

**Gambar 3.3**

#### Pengaruh Variabel Independent Secara Simultan T Terhadap Variabel Dependent

Dasar pengambilan keputusan uji F menggunakan Sig vs Alpha Penelitian:

- Jika Sig > Alpha Penelitian, maka Terima H0 (Tidak Signifikan).
- Jika Sig < Alpha Penelitian, maka Tolak H0 (Signifikan).

Sig(0,000) < Alpha(0,05) sehingga Ho ditolak. Dengan Keputusan terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan (bersama-sama) antara Content, organization, and readability; Navigation and links; User interface design, dan Performance and effectiveness terhadap level *usability*.

c. Interpretasi Model Regresi Linier

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |              |        |      |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|--------------|--------|------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized | t      | Sig. |
|                           |            | B                           | Std. Error | Coefficients |        |      |
| 1                         | (Constant) | -.396                       | .262       |              | -1.510 | .134 |
|                           | X1         | .020                        | .042       | .021         | .478   | .034 |
|                           | X2         | .128                        | .048       | .156         | 2.683  | .009 |
|                           | X3         | .091                        | .040       | .133         | 2.305  | .023 |
|                           | X4         | .831                        | .057       | .734         | 14.578 | .000 |

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Diolah Menggunakan SPSS ,2024

**Gambar 3.4**  
**Pengaruh Variabel Secara Simultan**

Dari hasil menunjukkan bahwa model persamaan regresi berganda untuk memperkirakan level *usability* (Y) yang dipengaruhi oleh Content, Organization, and Readability, Navigation and links, User interface design, Performance and effectiveness adalah:

$$Y = -0,396 + 0,020 X1 + 0,128 X2 + 0,091 X3 + 0,831 X4$$

1. Besarnya  $\alpha = -0,396$  hal ini menunjukkan bahwa nilai kurang dari 0 maka hasil ini tidak signifikan pada alpha 0,05.
2. Besarnya koefisien regresi  $\beta_1$  adalah 0,020 hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya variabel X1 maka akan meningkatkan Variabel Y sebesar 0,020. Hasil ini signifikan pada Alpha 0,05 dari hasil uji t.
3. Besarnya koefisien regresi  $\beta_1$  adalah 0,128 hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya variabel X1 maka akan meningkatkan Variabel Y sebesar 0,128. Hasil ini signifikan pada Alpha 0,05 dari hasil uji t.
4. Besarnya koefisien regresi  $\beta_1$  adalah 0,091 hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya variabel X1 maka akan meningkatkan Variabel Y sebesar 0,091. Hasil ini signifikan pada Alpha 0,05 dari hasil uji t.

Besarnya koefisien regresi  $\beta_1$  adalah 0,831 hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya variabel X1 maka akan meningkatkan Variabel Y sebesar 0,0831. Hasil ini signifikan pada Alpha 0,05 dari hasil uji t.

d. Koefisien Determinasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .924 <sup>a</sup> | .854     | .847              | .29636                     |

a. Predictors: (Constant), X4 , X1 , X3 , X2

b. Dependent Variable: Y

**Gambar 3.5**  
**Model Summary**

Pada gambar 3.5 di atas juga telah didapatkan hasil dari nilai R Square atau disebut juga koefisien determinasi yang artinya nilai tersebut memperlihatkan seberapa baik model regresi yang terbentuk oleh antar hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Selanjutnya nilai koefisien determinasi yang didapat yakni 0,854 atau setara dengan 85,4% kemudian dianalisis jika variabel bebas (X) mempunyai pengaruh kontribusi sebesar 85,4% terhadap variabel terikat (Y) serta 14,6% sisanya berkemungkinan dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Nilai tersebut menjelaskan bahwa nilai R Square pada penelitian ini masuk ke dalam kategori kuat terhadap variabel Y.

### 3.3 Deskripsi Hasil Pengujian Data Kuesioner

Data deskripsi Responden dan kuesioner penelitian diawali dengan pertanyaan mengenai data diri Responden pengisian kuesioner website beritamurungraya.kab.go.id. Selanjutnya akan ditampilkan pada pembahasan di bawah ini.

a. Deskripsi Responden

**Tabel 3.3**  
**Persentase Jenis Kelamin Responden**

| Jenis Kelamin | Jumlah | Persentase |
|---------------|--------|------------|
| Laki-Laki     | 38     | 38%        |
| Perempuan     | 62     | 62%        |

*Sumber : Kuesioner Peneliti, 2024*

Tabel 3.3 menunjukkan dari 100 data Responden, Sebagian besar didominasi jenis kelamin Perempuan sebanyak 62 Responden (62%). Sedangkan Responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 32 Responden (32%).

### 3.4 Analisis Data Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)

Data yang telah dikumpul dirubah menjadi merit dan dirata-ratakan. Artinya, itu disebut titik kegunaan untuk seluruh pertanyaan. Adapun Hasil penghitungan setiap pertanyaan adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.4**  
**Point dan Level Usability Setiap Pertanyaan**

| Variabel   | Indikator | Point Usability | Level Usability |
|--|-----------|-----------------|-----------------|
| <i>Content, Organization, and Readability (X1)</i> | X1.1      | 0.84            | Excellent       |
|  | X1.2      | 0.85            | Excellent       |
|  | X1.3      | 0.85            | Excellent       |
|  | X1.4      | 0.87            | Excellent       |
|  | X1.5      | 0.82            | Excellent       |
|  | X1.6      | 0.76            | Good            |
| <i>Navigation and Links (X2)</i>                   | X2.1      | 0.82            | Excellent       |
|  | X2.2      | 0.83            | Excellent       |
|  | X2.3      | 0.83            | Excellent       |
|  | X2.4      | 0.80            | Good            |
|  | X2.5      | 0.82            | Excellent       |
|  | X2.6      | 0.82            | Excellent       |
| <i>User Interface Design (X3)</i>                  | X3.1      | 0.86            | Excellent       |
|  | X3.2      | 0.84            | Excellent       |
|  | X3.3      | 0.86            | Excellent       |
|  | X3.4      | 0.85            | Excellent       |
|  | X3.5      | 0.81            | Excellent       |
|  | X3.6      | 0.87            | Excellent       |
| <i>Performance and Effectiveness (X4)</i>          | X4.1      | 0.83            | Excellent       |
|  | X4.2      | 0.83            | Excellent       |
|  | X4.3      | 0.86            | Excellent       |
|  | X4.4      | 0.82            | Excellent       |
|  | X4.5      | 0.83            | Excellent       |
|  | X4.6      | 0.84            | Excellent       |

*Sumber : Kuesioner Peneliti, 2024*

Selanjutnya merupakan perhitungan dari point *usability* dari seluruh kategori dengan rumus yaitu :

$$X = \frac{[\sum(\text{Merit untuk setiap pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]}$$

*Content, Organization, and Readability :*

$$x = \frac{0,84 + 0,85 + 0,85 + 0,87 + 0,82 + 0,76}{[6]} = \frac{4,99}{6} = 0,83$$

*Navigation and Links:*

$$x = \frac{0,82 + 0,83 + 0,83 + 0,80 + 0,82 + 0,82}{[6]} = \frac{4,92}{6} = 0,82$$

*User Interface and Design:*

$$x = \frac{0,86 + 0,84 + 0,86 + 0,85 + 0,81 + 0,87}{[6]} = \frac{5,09}{6} = 0,84$$

*Performance and Effectiveness:*

$$x = \frac{0,83 + 0,83 + 0,86 + 0,82 + 0,83 + 0,84}{[6]} = \frac{5,01}{6} = 0,83$$

**Gambar 3.6**  
**Perhitungan Usability**

Selanjutnya hasil perhitungan dari setiap Kategori di bawah ini :

**Tabel 3.11**  
**Point dan Level Usability Setiap Kategori**

| Variabel  | Point Usability | Level Usability |
|---|-----------------|-----------------|
| <i>Content, Organization, and Readabilty (X1)</i> | 0,83            | Excellent       |
| <i>Navigation and Links (X2)</i>                  | 0,82            | Excellent       |
| <i>User Interface Design (X3)</i>                 | 0,84            | Excellent       |
| <i>Performance and Efectiveness (X4)</i>          | 0,83            | Excellent       |

Sumber : Kuesioner Peneliti, 2024

Hasil-hasil di atas dapat menunjukkan dimana tingkat kegunaan *website* beritamurungraya.kab.go.id berdasarkan variabel *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE), seluruh nilai berada pada *level Excellent*. Setelah mendapatkan *point usability* masing-masing kategori selanjutnya dilakukannya perhitungan *point usability website*. Tabel 3.11 merupakan perhitungan *point usability website*.

$$x = \frac{\sum Usability Level}{Total Kategori} = \frac{0,83 + 0,82 + 0,84 + 0,83}{4} = \frac{3,32}{4} = 0,83$$

Untuk hasil dari perhitungan seluruh Kategori yang sudah dikelompokkan.

**Tabel 3.5**  
**Point dan Level Usability Website**

| Variabel  | Point Usability | Point Usability Website | Level Usability |
|---|-----------------|-------------------------|-----------------|
| <i>Content, Organization, and Readabilty (X1)</i> | 0.83            | 0.83                    | Excellent       |
| <i>Navigation and Links (X2)</i>                  | 0.82            |                         |                 |
| <i>User Interface Design (X3)</i>                 | 0.84            |                         |                 |
| <i>Performance and Efectiveness (X4)</i>          | 0.83            |                         |                 |

Dari tabel 3.12 dapat di ambil kesimpulan website berita.murungrayakab.go.id mendapat point sangat baik. Variabel content organization and readability, link and navigation, User interface and design dan performance and effectiveness mendapatkan poin *usability* > 0,80 sehingga tingkat *usability* tiap variabel tersebut di tingkat *excellent*.

a. Content, Organization and Readability

*Content, Organization and Readability* berpengaruh terhadap level *usability* artinya variabel ini dapat menjadi patokan keberhasilan ukuran suatu level *usability*. Pada *Content, Organization and Readability* terdapat 6 indikator yang mana dari semua indikator terdapat satu indikator berada pada level good sehingga indikator tersebut mendapatkan prioritas perbaikan. Variabel ini mendapatkan poin *usability* 0,83 yang berarti dapat menyajikan konten yang dapat dilihat dengan jelas, mudah dipahami, serta terorganisir dengan baik. Pengguna juga merasa Fitur yang ada pada setiap konten berfungsi dengan baik dan benar serta menghasilkan informasi akurat yang sesuai dengan keinginan pengguna. Pada *Content, Organization and Readability* website mendapatkan poin *usability* 0,83 yang berarti dapat menyajikan konten yang dapat dilihat dengan jelas, mudah dipahami, serta terorganisir dengan baik. Pengguna juga merasa Fitur yang ada pada setiap konten berfungsi dengan baik dan benar serta menghasilkan informasi akurat yang sesuai dengan keinginan pengguna.

b. Navigation and Links

*Variabel Navigation and Link* berpengaruh terhadap level *usability* artinya variabel ini dapat menjadi patokan keberhasilan ukuran suatu level *usability*. Pada Variabel *ini* terdapat enam indikator yang mana dari semua indikator terdapat satu indikator berada pada level good yaitu 0,80 sehingga indikator tersebut harus mendapat prioritas perbaikan. Variabel ini mendapatkan poin *usability* paling rendah dari antara variabel yang lain yaitu, level good yang berarti cukup baik dalam peletakan menu tautan, keterangan pada icon jelas, dan mudahnya menjelajahi website berita MMC. Pengguna merasa cukup mudah untuk mencari, mendapatkan, dan mengakses informasi serta link yang disediakan dapat di akses pada website.

c. User Interface Design

*Variabel User Interface Design* berpengaruh terhadap level *usability* artinya variabel ini dapat menjadi patokan keberhasilan ukuran suatu level *usability*. Variabel ini memiliki enam indikator yang mana semua berada pada level Excellent yaitu 0,84. Sehingga variabel ini mendapatkan poin *usability* tertinggi yaitu 0,84 dibandingkan dengan variabel yang lain variabel ini hanya perlu di evaluasi lebih lanjut agar dapat di pertahankan atau di tingkatkan. Pengguna merasa website memiliki desain antarmuka yang konsisten, tidak terdapat fitur yang mengganggu, tampilan konsisten serta tidak membingungkan bagi pengguna.

d. Performance and Effectiveness

Pada variabel *Performance and Effectiveness* berpengaruh terhadap level *usability* artinya variabel ini dapat menjadi patokan keberhasilan ukuran suatu level *usability*. Pada variabel ini terdapat enam indikator yang mana semua berada pada level Excellent yaitu 0,83. Variabel ini hanya perlu di evaluasi lebih lanjut agar dapat di pertahankan atau di tingkatkan. Pengguna merasa website tersebut cukup cepat dan efisien dalam memproses permintaan pengguna juga tersedianya suatu informasi yang jelas dan akurat.

### 3.5 Diskusi Temuan Utama Penelitian

Analisis usability website berita multi media center memiliki level usability yang tinggi di setiap variabel yaitu berada pada point *excellent*. Sama halnya dengan Penelitian Andiputra dan Rinabi Tanamal berjudul Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.com (Andiputra & Rinabi,2020), menemukan bahwa variabel Content, Organization, and Readability memiliki skor tertinggi jadi dapat disimpulkan bahwa variabel ini adalah Content, Organization, and Readability dapat disimpulkan bahwa isi konten sudah menarik atau selalu terupdate dan juga pengkelompokan pada menu sudah baik dan mudah dibaca. Namun dari segi satisfaction berbeda dengan Penelitian Ruth Roselin dan Muhammad Hafizh berjudul Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna Aplikasi Pemerintah Kota Pagar Alam, menemukan bahwa dimensi-dimensi yang diajukan oleh Nielsen (1993) sebagai faktor yang mempengaruhi satisfaction terbukti berpengaruh positif. Namun hal yang khusus ditemukan pada faktor error menunjukkan pengaruh yang tidak signifikan terhadap satisfaction (Ruth Roselin & Muhammad Hafizh,2023). Level usability pada penelitian ini jauh lebih baik daripada level usability pada Penelitian Hovely Wahyu berjudul Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode Webuse (Hovely Wahyu,2020), menemukan hasil penelitian ini menunjukkan usability website saat ini berada pada level “Moderate” dengan nilai usability sebesar 0.56, sedangkan perbaikan website yang dilakukan telah meningkatkan level usability website menjadi level “Good” dengan nilai usability sebesar 0.78. Hasil performance (kinerja) website saat ini memiliki nilai rata-rata sebesar 3.25, sedangkan kinerja website hasil perbaikan mengalami peningkatan menjadi 4.10. Penelitian Fransiska Tebay dan Ike Pertiwi berjudul Analisis Usability Website Pacedukcapil Kota Jayapura Menggunakan Metode Webuse (Fransiska & Ike Pertiwi,2023), menemukan bahwa aplikasi ini digunakan oleh warga kota jayapura untuk mendaftarkan dokumen untuk keperluan tertentu. Level usability pada variabel Content, Organization & Readability dikatakan Sangat baik dengan poin Usability 0.82. Kemudian level Usability pada variabel Variabel User Interface Design dan Variabel Performance and Effectiveness dikatakan Sangat Baik dengan poin usability 0.80. Level usability untuk Variabel Navigation and Links dikatakan baik dengan poin usability 0,79. Penelitian Dessanti Putri dan Latifah Hanum berjudul Pengaruh Kualitas Pelayanan Website DJP Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Modifikasi E-Govqual, menemukan bahwa Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing dimensi signifikan membentuk variable kualitas system. Dan variabel kualitas Sistem berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (Dessanti & Latifah,2023). Semua penelitian yang telah dilakukan memiliki beberapa temuan tetapi pada penelitian pada website berita mmc tidak ditemukan sama sekali ada temuan *error* pada sistem website semua berada pada level *excellent*.

## IV. KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil uji yang telah dianalisa serta pengolahan data yang telah dilakukan pada penelitian ini, selanjutnya menarik kesimpulan terkait Analisis *Usability* Pada Website Dinas Komunikasi Dan Informatika Dalam Keterbukaan Informasi Publik Pemerintah Daerah Kabupaten Murung Raya yakni sebagai berikut:

1. Menurut hasil uji yang telah didapatkan Terdapat hubungan dan pengaruh baik secara simultan maupun parsial antara variabel independent dan variabel dependent. Pada hubungan variabel secara parsial terlihat hubungan yang sangat kuat positif yaitu terjadi hubungan yang searah antara variabel independent (X) dengan variabel dependent dengan variabel dependent ( Y ) sehingga bila nilai variabel independent (X) naik maka level *usability* (Y) akan naik sangat signifikan. Dengan persamaan regresi linier berganda  $Y = -0,396 + 0,020 X1 + 0,128 X2 + 0,091 X3 + 0,831 X4$ . Content, organization and readability; Navigation and links; User Interface Design; Performance and effectiveness secara simultan (bersama-sama) dapat mempengaruhi level *usability* sebesar

- 85,4% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.
2. Level *usability* pada website berita.murungrayakab.go.id berada pada level Excellent dengan poin *usability* 0,83. Seluruh kategori *usability* berada pada level Excellent, Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan mengenai sedikitnya pengunjung website tersebut faktor utama yang membawahi bukan karena kurangnya standar tampilan, isi konten dan berbagai arsitektur yang ada. Namun ada permasalahan yang mungkin menjadi faktor utama sedikitnya pengunjung website berita.murungrayakab.go.id. Level *usability* pada kategori User Interface Design menjadi kategori dengan poin *usability* tertinggi yaitu 0,84. Sedangkan, level *usability* terendah berada pada kategori Navigation and links.
  3. Website berita.murungrayakab.go.id memiliki point *usability* sangat baik oleh sebab itu keterbukaan informasi publik melalui portal website berupa berita yang berisi informasi program dan kinerja pemerintah daerah kabupaten Murung Raya sudah sesuai dengan standar peraturan yang berlaku di Indonesia.

### **Keterbatasan Penelitian.**

Penelitian ini memiliki keterbatasan utama yakni waktu penelitian. Penelitian ini dilakukan hanya dengan waktu 2 minggu.

### **Arah Masa Depan Penelitian (*future work*).**

Penulis menyadari masih awalnya temuan penelitian, proses penelitian yang dilakukan masih belum sepenuhnya lengkap dan memerlukan pendalaman lebih lanjut. Namun demikian, pada temuan awal ini dapat memberikan inspirasi, saran, dan masukan bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Murung Raya untuk memaksimalkan peningkatan pengunjung website berita.murungrayakab.go.id dan menarik minat baca masyarakat.

### **V. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Murung Raya beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan pelaksanaan penelitian.

### **VI. DAFTAR PUSTAKA**

- Andiputra, K., & Tanamal, R. (2020). *Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.Com [Analysis Of Usability Using Webuse Method On Website Kitabisa.Com]*. *Business Management Journal*, 16(1). <https://journal.ubm.ac.id/index.php/business-management> <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1143460>
- Aziz, F., Irmawati, Riana, D., Mulyanto, J. D., Nurrahman, D., & Tabrani, M. (2020). *Usability Evaluation of the Website Services Using the WEBUSE Method (A Case Study: Covid19.go.id)*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1641(1).
- Guo, Y. (2024). *Investigating the impact of culture dimensions on Chinese citizens' continuous use of e-government websites: A cultural model-based study*. *Acta Psychologica*, 244(March), 104196.
- Kurniawan, F., Rakhmawati, N. A., Abadi, A. N., Zuhri, M., & Sugiyanto, W. T. (2017). *Indonesia local government information completeness on the web*. *Procedia Computer Science*, 124, 21–28.

- Lee, T., Lee, B. K., & Lee-Geiller, S. (2020). *The effects of information literacy on trust in government websites: Evidence from an online experiment*. *International Journal of Information Management*, 52(February). <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102098>
- Matheus, R., Faber, R., Ismagilova, E., & Janssen, M. (2023). *Digital transparency and the usefulness for open government*. *International Journal of Information Management*, 73(December 2019), 102690. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102690>
- Nainggolan, R. R. E., & Aqil, M. H. (2023). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna Aplikasi Pemerintah Kota Pagar Alam*. *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi Pemerintahan*, 5(2), 229–249. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v5i2.3837>
- Porumbescu, G. A. (2016). *Linking public sector social media and e-government website use to trust in government*. *Government Information Quarterly*, 33(2), 291–304. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2016.04.006>
- Putri Sekti Ari, D., & Hanum, L. (2021). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Website Djp Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Modifikasi E Govqual*. *Profit*, 15(01), 104–111. <https://doi.org/10.21776/ub.profit.2021.015.01.11>
- Paramita, D. R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Lumajang, Lumajang : Widya Gama Press.
- Shandy Juniantoro dkk. (2021). *Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan abad 21*.
- Siyoto, S., & Ali, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta, Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Simatupang, H., Widowati, S., & Riskiana, R. R. (2020). *Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA)*. [www.disbudpar.go.id](http://www.disbudpar.go.id)
- Tebay, F., Windasari, I. P., & Septiana, R. (2023). *Analisis Usability Website Aplikasi Pacedukcapil Kota Jayapura Menggunakan Metode Webuse*. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 11–15. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jtk>
- Intruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional.*