

# INFORMASI INTERAKTIF

JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – FAKULTAS TEKNIK -UNIVERSITAS JANABADRA

## SIMULASI GERAK UALAR MENGGUNAKAN METODE INVERSE KINEMATICS

Agung Dwi Saputro, M. Suyanto, Sukoco

## PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA DIGITAL OUT OF HOME ADVERTISING UNTUK TEMPLATE VIDEOTRON

Hafidh Rezha Maulana, Ema Utami, Hanif Al Fatta

## PROTOTYPE SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KAMERA DIGITAL

Yumarlin MZ

## ANALISIS JARINGAN VLAN UNTUK MENGURANGI CONGESTION & BROADCAST DOMAIN DI JARINGAN LOCAL AREA NETWORK (STUDI KASUS : SMK NEGERI TAKERAN)

Septian Ditama, Wing Wahyu Winarno, Eko Pramono

## ANALISIS RANCANGAN PENGEMBANGAN WEBSITE ALUMNI MENGGUNAKAN METODE CUSTOMER KNOWLEDGE MANAGEMENT DI UNIVERSITAS YAPIS PAPUA JAYAPURA

Joko Prayitno, Kusrini, Sudarmawan

## EVALUASI WEBSITE DENGAN E-GOV QUAL

Agustin Setiyorini, Kusrini, Hanif Al Fatta

## PERANCANGAN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT BERBASIS CROSS PLATFORM MEMANFAATKAN WEB SERVICE PADA PERUSAHAAN SOFTWARE HOUSE

M. Nuraminudin, Ema Utami, Hanif Al Fatta

## PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN ARSITEKTUR PELAYANAN INFORMASI ALUMNI PADA UNIVERSITAS YAPIS PAPUA - JAYAPURA

Riandi Widiantoro, Kusrini, Sudarmawan

## APLIKASI SITE LOCATOR BERBASIS ANDROID

Mohammad Adiwisanghani, M. Suyanto, Sudarmawan



**DEWAN EDITORIAL**

- Penerbit** : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra
- Ketua Penyunting (Editor in Chief)** : Fatsyahrina Fitriastuti, S.Si., M.T. (Universitas Janabadra)
- Penyunting (Editor)** : 1. Selo, S.T., M.T., M.Sc., Ph.D. (Universitas Gajah Mada)  
2. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom. (Universitas Amikom Yogyakarta)  
3. Jemmy Edwin B, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)  
4. Ryan Ari Setyawan, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)  
5. Yumarlin MZ, S.Kom., M.Pd., M.Kom. (Universitas Janabadra)
- Alamat Redaksi** : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Janabadra  
Jl. Tentara Rakyat Mataram No. 55-57  
Yogyakarta 55231  
Telp./Fax : (0274) 543676  
E-mail: [informasi.interaktif@janabadra.ac.id](mailto:informasi.interaktif@janabadra.ac.id)  
Website : <http://e-journal.janabadra.ac.id/>
- Frekuensi Terbit** : 3 kali setahun

**JURNAL INFORMASI INTERAKTIF** merupakan media komunikasi hasil penelitian, studi kasus, dan ulasan ilmiah bagi ilmuwan dan praktisi dibidang Teknik Informatika. Diterbitkan oleh Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra di Yogyakarta, tiga kali setahun pada bulan Januari, Mei dan September.

## DAFTAR ISI

*halaman*

Simulasi Gerak Ular Menggunakan Metode Inverse Kinematics <b>Agung Dwi Saputro, M. Suyanto, Sukoco</b>	77 - 83
Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Digital Out Of Home Advertising Untuk Template Videotron <b>Hafidh Rezha Maulana, Ema Utami, Hanif Al Fatta</b>	84 - 94
Prototype Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kamera Digital <b>Yumarlin MZ</b>	95 - 103
Analisis Jaringan VILAN Untuk Mengurangi <i>Congestion &amp; Broadcast Domain</i> di Jaringan Local Area Network (Studi Kasus : SMK Negeri Takeran) <b>Septian Ditama, Wing Wahyu Winarno, Eko Pramono</b>	104 - 111
Analisis Rancangan Pengembangan Website Alumni Menggunakan Metode Customer Knowledge Management di Universitas Yapis Papua Jayapura <b>Joko Prayitno, Kusrini, Sudarmawan</b>	112 - 120
Evaluasi Website dengan E-Gov Qual <b>Agustin Setiyorini, Kusrini, Hanif Al Fatta</b>	121 - 127
Perancangan <i>E-Customer Relationship Management</i> Berbasis Cross Platform Memanfaatkan Web Service Pada Perusahaan Software House <b>M. Nuraminudin, Ema Utami, Hanif Al Fatta</b>	128 - 137
Perencanaan dan Pengembangan Arsitektur Pelayanan Informasi Alumni pada Universitas Yapis Papua - Jayapura <b>Riandi Widiantoro, Kusrini, Sudarmawan</b>	138 - 146
Aplikasi <i>Site Locator</i> Berbasis Android <b>Mohammad Adiwisanghagni, M. Suyanto, Sudarmawan</b>	147 - 153

**PENGANTAR REDAKSI**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya JURNAL INFORMASI INTERAKTIF Volume 3, Nomor 2, Edisi Mei 2018. Pada edisi kali ini memuat 9 (sembilan) tulisan hasil penelitian dalam bidang teknik informatika.

Harapan kami semoga naskah yang tersaji dalam JURNAL INFORMASI INTERAKTIF edisi Mei tahun 2018 dapat menambah pengetahuan dan wawasan di bidangnya masing-masing dan bagi penulis, jurnal ini diharapkan menjadi salah satu wadah untuk berbagi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan kepada seluruh akademisi maupun masyarakat pada umumnya.

Redaksi

## EVALUASI WEBSITE DENGAN E-GOV QUAL

*Agustin Setiyorini<sup>1</sup>, Kusrini<sup>2</sup>, Hanif Al Fatta<sup>2</sup>*

<sup>1,2,3</sup>Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta  
Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email :<sup>1</sup>*agustin@janabadra.ac.id*,<sup>2</sup>*kusrini@amikom.ac.id*,<sup>3</sup>*hanif.a@amikom.ac.id*

### ABSTRACT

*The Education Office of Youth and Sports is one of the institutions in KulonProgo Regency Government which is engaged in education, youth, sports and quality improvement of human resources education in KulonProgo Regency. The Office of Youth and Sports Education has developed an information system online through the website. But since the beginning of the website has not been evaluated, so the Office of Youth and Sports Education does not know how the quality of the website from the user. The purpose of this study is to evaluate the website of the Education Office of Youth and Sports KulonProgo District and provide advice to improve the quality of the Education Office of Youth and Sports KulonProgo. Limitation of variables in this study is the method used to complete this evaluation is the E-GovQual Method. This research is empirical contribution research. This research only produces data which is then processed.*

*The user data is obtained by spreading the questionnaire based on 6 dimension on E-GovQual which is the dimension of ease of use, trust, functionality of environmental interaction, reliability, content and appearance of onformation and supporting. Then the results of the questionnaire are analyzed by Importance Performance Analysis (IPA) method.*

*From the analysis of conformity level, the result shows that the level of conformity shows the value of <100% that is 81.90% That is, the website of the Education Office of Youth and Sports KulonProgo regency has not met the expectations of users. Priority for website improvement or website address attributes (EG4), loading time (EG9), all links work well (EG13), user friendly (EG16) views and user queries are answered quickly (EG20).*

**Keyword :** evaluation, quality, website, e-government, e-GovQual, IPA

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan infomasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (*e-government*) akan meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan. Sesuai dengan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government*. Dalam instruksi itu dijelaskan bahwa untuk mencapai tata kelola IT Pemerintahan atau *E-Government* yang baik perlu adanya evaluasi yang kontinu.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga merupakan salah satu instansi di

Pemerintah Kabupaten Kulon Progo yang bergerak di bidang pendidikan, pemuda, olahraga dan peningkatan mutu pendidikan Sumber daya manusia di Kabupaten Kulon Progo. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga mengembangkan sebuah sistem informasi secara online melalui website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo yang beralamat :

[www.pendidikan.kulonprogokab.go.id](http://www.pendidikan.kulonprogokab.go.id).

Pegawai yang bernaung di bawah Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga maupun masyarakat luas dapat memperoleh informasi secara online. Tetapi sejak pengembangan informasi secara *online* website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga tersebut digunakan, sampai saat ini Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga belum melakukan evaluasi mana website tersebut berguna (*usability*) dalam menyajikan informasi dan kepuasan pelayanan kepada masyarakat umum

dan pegawai di bawah naungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.

Pengembangan sebuah website harus melalui beberapa pedoman *usability* untuk memastikan bahwa tujuan website dapat



Gambar 1. Tampilan Website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga

dicapai. Oleh karena itu harus dilakukan evaluasi *usability* website dari kebutuhan pengguna yang dilayaniinya, tampilan Website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga dapat di lihat pada gambar 1.

Banyak metode yang digunakan untuk mengukur kualitas sebuah website. Seperti dalam beberapa penelitian terdahulu yaitu menggunakan metode *webqual* untuk mengukur kualitas website Pemerintah Daerah Organ Ilir [3], dalam melakukan penelitian berdasarkan kriteria evaluasi untuk *software open source Eprints*, menggunakan *golden rules of user interface* [10], [5] menggunakan metode *usability testing* dalam mengukur kualitas website Universitas Janabadra. [2] menggunakan metode *E-Govqual* untuk mengevaluasi kualitas layanan e-government pemerintah kota Yogyakarta dan [6] menggunakan pendekatan *user centered design* dalam mengevaluasi website Universitas Janabadra.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan metode *E-GovQual* dirasa cocok untuk digunakan dalam evaluasi website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo. Penelitian dengan metode *E-GovQual* digunakan untuk mengukur kualitas layanan website di bidang *e-government* [7]. *E-GovQual* merupakan *framework* yang digunakan untuk mengukur kualitas layanan website, khususnya website insitusi pemerintah yang telah menerapkan *e-Government*. *E-GovQual* adalah kerangka dimensi untuk penilaian kualitas pelayanan yang merupakan

hasil beberapa penelitian tentang kualitas *e-Government*.

Beberapa atribut yang ada dalam setiap dimensi *E-GovQual* dapat di lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Atribut Dimensi *E-GovQual*

No	Dimensi	Atribut
1	<i>Ease of use</i> (kemudahan pengguna)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Struktur situs web</li> <li>2) Fungsi pencarian yang disesuaikan</li> <li>3) Peta situs</li> <li>4) Mengatur link dengan mesin pencari</li> <li>5) Mudah diingat URL</li> <li>6) Personalisasi informasi</li> <li>7) Kemampuan kustomisasi</li> </ol>
2	<i>Trust</i> (kepercayaan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tidak berbagi informasi pribadi dengan orang lain</li> <li>2) Melindungi anonimitas</li> <li>3) Amankan pengarsipan data pribadi</li> <li>4) Memberikan penjelasan dan persetujuan</li> <li>5) Penggunaan data pribadi</li> <li>6) Tidak melakukan penolakan autentifikasi pihak-pihak yang terlibat</li> <li>7) Adanya prosedur untuk mendapatkan user nam edan password</li> <li>8) Melakukan transaksi yang benar</li> <li>9) Enkripsi pesan</li> <li>10) Tandatangan digital</li> <li>11) Kontrol akses</li> </ol>
3	<i>Functionality of the interaction environment</i> (fungsiinteraksilokasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Adanya bantuan dalam bentuk online</li> <li>2) Menggunakan kembali informasi untuk memfasilitasi interaksi di masa depan</li> <li>3) Perhitungan dalam bentuk otomatis bentuk</li> <li>4) Format respon yang memadai</li> </ol>
4	<i>Reliability</i> (keandalan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mampu melakukan pelayanan yang dijanjikan secara akurat</li> <li>2) Waktu pelayanan</li> </ol>

No	Dimensi	Atribut
5	<i>Content and appreance of information</i> (isi dan tampilan informasi)	3) Aksesibilitas lokasi 4) Kompatibilitas <i>browser</i> 5) Kecepatan loading / transaksi 1) Kelengkapan data 2) Ketepatan data 3) Relevansi data 4) Informasiterbaru 5) Keterkaitan 6) Kemudahan memahami / menafsirkan data 7) Warna 8) Grafis 9) Animasi 10) Ukuran halaman web
6	<i>Citizen support</i> (pendukung)	1) Pedoman ramah pengguna 2) Halaman bantuan 3) Pertanyaan yang Sering Diajukan 4) Fasilitas pelacakan berita 5) Detail Kontak Informasi 6) Pemecahan masalah 7) Segera membalsas pertanyaan 8) Pengetahuan tentang karyawan 9) Pengetahuan karyawan 12) Kemampuan karyawan dalam menyampaikan berita

Di dalam metode *E-GovQual* terdapat atribut tiap dimensi penilaian yang sudah mencakup semua faktor-faktor yang mempengaruhi penilaian kualitas pelayanan yang dibutuhkan oleh masyarakat sebagai konsumen Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.

Dari beberapa uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kualitas website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kulon Progo dengan menggunakan metode *e-govQual* dan saran apa yang bisa diberikan dari hasil evaluasi kualitas website dengan menggunakan metode *e-govQual*.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi website dan meningkatkan kualitas website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif.

Sifat penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan data-data yang dikumpulkan agar bisa memecahkan masalah penelitian [8]. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang

menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui [4]. Dimana data-data yang dikumpulkan berupa angka kemudian dianalisis dan dideskripsikan untuk mendapatkan kesimpulan yang benar dan akurat.

Sedangkan untuk mendapatkan data sebagai bahan penelitian, penulis akan melakukan pengumpulan data dengan berbagai metode. Metode tersebut adalah :

### 1) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan teori-teori yang relevan dengan topik masalah yang diteliti. Dalam tahap ini penulis akan mengkaji tentang apa yang sudah dikerjakan oleh peneliti sebelumnya mengenai evaluasi website, literatur tersebut akan dapat membantu dalam penelitian ini.

### 2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data.

### 3) Penentuan Responden

Panduan untuk menentukan ukuran sampel [9], yaitu :

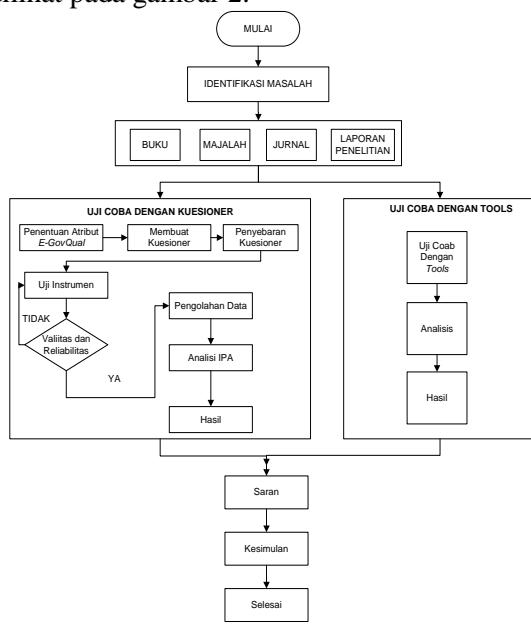
- Ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian
- Jika sampel dipecah ke dalam sub sampel (pria/wanita, junior/senior, dan sebagainya), ukuran sampel minimum 30 untuk tiap kategori adalah tepat
- Dalam penelitian multivariate (termasuk analisis regresi berganda), ukuran sampel sebaiknya 10x lebih besar dari jumlah variabel dalam penelitian
- Untuk penelitian eksperimental sederhana dengan kontrol eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah mungkin dengan ukuran sampel kecil antara 10 sampai dengan 20

### 4) Penyebaran Kuesioner

Penyebaran kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Pengisian kuesioner bisa dilakukan secara manual maupun online. Respondennya adalah user yang pernah mengunjungi website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo. Data yang diperoleh kemudian akan diolah dan dianalisis.

Untuk teknik yang digunakan untuk analisis data adalah Importance Performance Analysis. Metode IPA ini merupakan sebuah teknik analisis deskriptif [1]. Metode IPA digunakan untuk menidentifikasi faktor apa saja yang harus ditingkatkan kinerjanya untuk memenuhi kepuasaan pengguna pada sebuah organisasi atau perusahaan. Penggunaan metode IPA sendiri terus berkembang seiring berkembangan zaman. Awalnya metode ini hanya digunakan dalam bidang pemasaran, namun sekarang metode ini telah digunakan diberbagai bidang seperti instansi pemerintahan, sekolah hingga pariwisata.

Alur penelitian merupakan serangkaian proses yang sistematis. Setiap tahapan proses tersebut akan saling berhubungan, di mana suatu proses yang dilakukan merupakan bagian dari tahapan yang menentukan proses selanjutnya. Serangkaian proses tersebut digambarkan dalam diagram alur yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Penelitian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Penentuan Atribut *E-govQual*

Dari 47 atribut e-GovQual yang ada hanya 30 atribut yang akan digunakan dalam evaluasi. Ada 17 atribut yang tidak digunakan dalam evaluasi karena dirasakan kurang pas dengan keadaan website. Selain itu Kepala Sub Bagian Perencanaan meminta agar pertanyaan dibuat lebih sederhana, mudah dimengerti oleh responden dan pertanyaan agar di ringkas menjadi 20 pertanyaan. Adapun pertanyaan

yang diajukan dalam kuesioner dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Tabel Pertanyaan Kuesioner

No	Atribut	Var. Indikator	Keterangan
1	Mudah dalam menentukan konten (Struktur Website)	EG1	
2	Menu Pencarian	EG2	Penggabungan dari Fungsi pencarian yang disesuaikan dan fasilitas pelacakan berita
3	Peta Situs	EG3	
4	Alamat website/URL	EG4	
5	Penggunaan Data Pribadi	EG5	
6	Format Respon yang memadai	EG6	
7	Layanan informasi akurat, jelas dan tepat waktu	EG7	Penggabungan antara mampu melakukan pelayanan yang dijanjikan secara akurat dan waktu pelayanan
8	Bisa di akses semua browser	EG8	
9	Waktu loading	EG9	
10	Kelengkapan data dan informasi	EG10	
11	Ketepatan dan relevansi data/informasi	EG11	Penggabungan ketepatan data dan relevansi data
12	Informasi jelas dan diperbarui secara berkala	EG12	
13	Semua link dapat bekerja dengan baik	EG13	
14	Warna, grafis dan animasi menarik	EG14	Penggabungan antara warna, grafis dan animasi
15	Ukuran halaman website sesuai	EG15	
16	Tampilan yang user friendly	EG16	Penggabungan pedoman ramah pengguna dan kemampuan kustomisasi
17	Terdapat halaman bantuan	EG17	
18	Pertanyaan yang sering muncul	EG18	
19	Detail Kontak Informasi	EG19	Penggabungan kontak informasi dan personalisasi informasi
20	Pertanyaan pengguna dijawab dengan cepat	EG20	Penggabungan pemecahan masalah dan segera membela pertanyaan

#### 3.2 Penyebaran Kuesioner

Dalam penelitian ini menggunakan 50 responden yang terdiri dari pegawai, kepala

sekolah, guru, operator dalam lingkungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo dan masyarakat umum. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* agar mudah dalam perekapan datanya.

### 3.3 Uji Instrumen

Uji instrumen yang dilakukan adalah uji validitas dan uji realibilitas. Dari hasil uji validitas dinyatakan 19 item pertanyaan yang dianggap valid dan 1 pertanyaan yang dianggap invalid yaitu pertanyaan tentang penggunaan data pribadi (EG5). Untuk selanjutnya pertanyaan tersebut tidak dimasukkan dalam pengolahan data selanjutnya. Sedangkan dari hasil uji reliabilitas didapat *Cronbach Alpha* (*a*) bernilai 0,826 untuk tingkat harapan dan 0,901 untuk tingkat kinerja berarti pertanyaan dianggap reliabel.

### 3.4. Analisis Penilaian Tingkat Harapan dan Kinerja

Hasil perolehan data dari tingkat harapan dan kinerja akan diolah untuk mencari nilai dari setiap jawaban kemudian dicari rata-rata untuk setiap atribut yang ada. Nilai diperoleh dari hasil perkalian skala nilai dengan jumlah jawaban setiap atributnya. Hasil analisis penilaian tingkat harapan dan kinerja dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Penilaian Tingkat Harapan dan Kinerja

No	Variabel Indikator	Tingkat Harapan	Tingkat Kinerja
1	EG1	4,1	3,66
2	EG2	4,16	3,3
3	EG3	3,88	3,18
4	EG4	4,54	3,48
5	EG6	4,22	3,3
6	EG7	4,48	3,64
7	EG8	4,54	3,56
8	EG9	4,34	3,42
9	EG10	4,2	3,7
10	EG11	4,2	3,48
11	EG12	4,36	3,76
12	EG13	4,48	3,38
13	EG14	4,22	3,44
14	EG15	4,18	3,62
15	EG16	4,28	3,44
16	EG17	4,02	3,32
17	EG18	4,48	3,54
18	EG19	4,18	3,86
19	EG20	4,28	3,3
Rata-rata		4,27	3,49

No	Variabel Indikator	Tingkat Harapan	Tingkat Kinerja
15	EG16	4,28	3,44
16	EG17	4,02	3,32
17	EG18	4,48	3,54
18	EG19	4,18	3,86
19	EG20	4,28	3,3
Rata-rata		4,27	3,49

### 3.5 Analisis Tingkat Kesesuaian

Untuk analisis tingkat kesesuaian dilakukan dengan cara membandingkan nilai tingkat kinerja dengan tingkat harapan. Semakin tinggi tingkat kesesuaian berarti semakin besar kepuasan pengunjung website. Hasil analisis tingkat kesesuaian dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Analisis Tingkat Kesesuaian

No	Variabel Indikator	Tingkat Harapan	Tingkat Kinerja	Tingkat Kesesuaian(%)
1	EG1	4,1	3,66	89,27
2	EG2	4,16	3,3	79,33
3	EG3	3,88	3,18	81,96
4	EG4	4,54	3,48	76,65
5	EG6	4,22	3,3	78,20
6	EG7	4,48	3,64	81,25
7	EG8	4,54	3,56	78,41
8	EG9	4,34	3,42	78,80
9	EG10	4,2	3,7	88,10
10	EG11	4,2	3,48	82,86
11	EG12	4,36	3,76	86,24
12	EG13	4,48	3,38	75,45
13	EG14	4,22	3,44	81,52
14	EG15	4,18	3,62	86,60
15	EG16	4,28	3,44	80,37
16	EG17	4,02	3,32	82,59
17	EG18	4,48	3,54	79,02
18	EG19	4,18	3,86	92,34
19	EG20	4,28	3,3	77,10
Rata-Rata Tingkat Kesesuaian				81,90

Hasil akhir rata-rata tingkat kesesuaian pada tabel 4 menunjukkan nilai <100% yaitu 81,90%. Artinya, website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo dinilai masih belum memenuhi harapan pengguna.

### 3.6 Analisis Kesenjangan

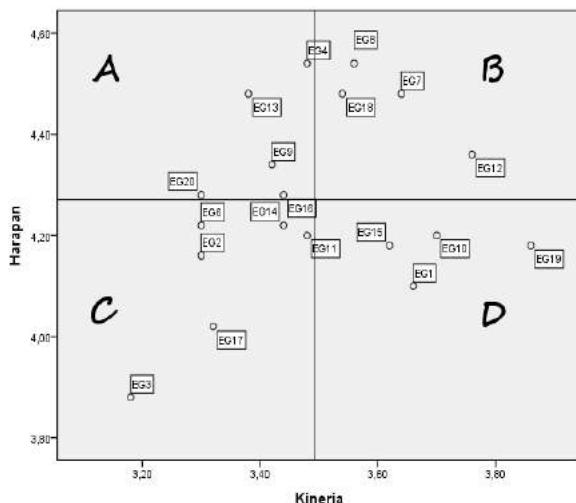
Hasil akhir rata-rata tingkat kesenjangan (gap) menunjukkan nilainya < 0 yaitu -0,78 dengan interval netral. Artinya, website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten

Kulon Progo belum bias memenuhi harapan pengguna.

### 3.7 Analisis Kuadran

Analisis kuadran atau analisis diagram kartesius bertujuan untuk memetakan atribut-

atribut tingkat harapan dan kinerja yang telah di analisis. Untuk rata-rata nilai tingkat harapan dan tingkat kinerja digunakan sebagai koordinat untuk memplotkan atribut-atribut individu pada matriks dua dimensi atau sumbu perpotongan dalam diagram.



Gambar 3. Hasil Diagram Kartesius

Gambar 3. menunjukkan beberapa dimensi atribut terletak pada kuadran yang berbeda-beda. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Kuadran A (Konsentrasi disini)

Atribut yang masuk dalam kuadran A pada diagram kartesius IPA adalah atribut EG 4 (alamat website), EG 9 (waktu loading), EG 13 (semua link dapat bekerja dengan baik), EG 16 (tampilan yang user friendly) dan EG 20 (pertanyaan pengguna dijawab dengan cepat) dimana pada kuadran ini belum sesuai dengan harapan pengguna atau memiliki tingkat kepentingan yang tinggi namun tingkat kinerjanya rendah. Atribut ini diharapkan menjadi prioritas utama dalam peningkatan kualitas layanan website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo.

#### b. Kuadran B (Pertahankan prestasi)

Atribut yang masuk dalam kuadran B pada diagram kartesius IPA adalah atribut EG 7 (Layanan informasi akurat, jelas dan tepat waktu), EG 8 (bisa diakses semua browser), EG 12 (Informasi jelas dan diperbaiki secara berkala) dan EG 18 (pertanyaan yang sering muncul) dimana atribut tersebut memiliki tingkat harapan yang tinggi serta tingkat kinerja yang baik pula sehingga atribut-atribut pada kuadran ini dianggap sudah sesuai dengan

keinginan pengguna dan harus dipertahankan bagi website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo.

#### c. Kuadran C (Prioritas rendah)

Atribut yang masuk dalam kuadran C pada diagram kartesius adalah atribut EG 2 (menu pencarian), EG 3 (peta situs), EG 6 (format respon yang memadai), EG 11 (ketepatan dan relevansi data/informasi), EG 14 (warna, grafis dan animasi menarik), EG 17 (terdapat halaman bantuan) dimana atribut-atribut ini memiliki tingkat harapan yang rendah dan tingkat kinerja yang rendah pula. Atribut pada kuadran ini dianggap telah sesuai dengan yang dikembangkan oleh website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo dan dirasa bukan menjadi prioritas utama perbaikan.

#### d. Kuadran D (Terlalu berlebih)

Atribut yang masuk dalam kuadran D pada diagram kartesius IPA adalah atribut EG 1 (Struktur website), EG 9 (kelengkapan data dan informasi), EG 15 (ukuran halaman website sesuai) dan EG 19 (detail kontak informasi) dimana atribut tersebut memiliki tingkat harapan yang rendah namun tingkat kinerjanya tinggi sehingga memiliki kualitas yang berlebihan.

### 3.8. Saran Untuk Perbaikan

Berdasarkan hasil dari diagram kartesius pada gambar 3. Maka atribut yang harus diperbaiki adalah di kuadaran A dan kuadaran C. adapun saran yang diberikan untuk perbaikan website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga adalah sebagai berikut :

- a. Mengganti alamat website.
- b. Menggunakan hosting dengan bandwidth internet dan kapasitas penyimpanan yang besar. Diusahakan penggunaan gambar dilakukan kompresi agar waktu user mengakses website tidak membutuhkan waktu *loading* yang lama.
- c. Mengecek kembali semua *link* yang ada, kemudian menghubungkan *link* dengan halaman yang dituju.
- d. Meredesain tampilan website agar lebih sederhana tetapi menarik, lebih responsive dan visualisasi dari website yang bagus.
- e. Menambah modul *live chat* sehingga dapat memberikan umpan balik secara *real time*.
- f. Menambah menu pencarian pada website
- g. Memperbaiki peta situs, menu sudah ada tetapi tidak terlink dengan halaman peta situs.
- h. Menambah modul *live chat* sehingga dapat memberikan umpan balik secara *real time*.
- i. Untuk data atau informasi yang di upload agar lebih diperhatikan lagi agar tepat sasaran.
- j. Merubah tampilan website sehingga lebih menarik dan mengubah perpaduan warna (menggunakan psikologi warna) website menjadi lebih kontras dengan perpaduan warna cerah namun tidak mencolok.
- k. Menambah menu bantuan pada website

## 4. KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Dari analisis tingkat kesesuaian didapat hasil rata-rata tingkat kesesuaian menunjukkan nilai <100% yaitu 81,90% Artinya, website Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kulon Progo dinilai belum memenuhi harapan pengguna.
2. Dari analisis kuadran, terdapat 4 atribut yang perlu dijadikan prioritas utama untuk

dilakukannya perbaikan dan/atau pengembangan website yaitu atribut alamat website (EG4), waktu *loading* (EG9), semua *link* dapat bekerja dengan baik (EG13), tampilan yang *user friendly* (EG16) dan pertanyaan pengguna di jawab dengan cepat(EG20).

3. Mengganti alamat website.
4. Menggunakan hosting dengan bandwidth internet dan kapasitas penyimpanan yang besar. Diusahakan penggunaan gambar dilakukan kompresi agar waktu user mengakses website tidak membutuhkan waktu *loading* yang lama.
5. Mengecek kembali semua *link* yang ada, kemudian menghubungkan *link* dengan halaman yang di tuju.
6. Meredesain tampilan website agar lebih sederhana tetapi menarik, lebih responsive dan visualisasi dari website yang bagus.
7. Menambah modul live chat sehingga dapat memberikan umpan balik secara *real time*.
8. Menambah menu pencarian pada website.
9. Memperbaiki peta situs, menu sudah ada tetapi tidak terlink dengan halaman peta situs.
10. Menambah modul live chat sehingga dapat memberikan umpan balik secara *real time*.
11. Untuk data atau informasi yang di upload agar lebih diperhatikan lagi agar tepat sasaran.
12. Merubah tampilan website sehingga lebih menarik dan mengubah perpaduan warna (menggunakan psikologi warna) website menjadi lebih kontras dengan perpaduan warna cerah namun tidak mencolok.
13. Menambah menu bantuan pada website.

### 4.2 Saran

Peneliti menyarankan kepada pihak Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga untuk lebih meningkatkan kinerja layanan website, disamping upaya memperkecil gap agar mencapai tingkat kesesuaian diatas 0,81sampai dengan 2,4 agar pengguna website bisa merasa puas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baiti, A. Al, Suprapto, & Rachmadi, A. (2017). Pengukuran Kualitas Layanan Website Dinas Pendidikan Kota Malang Dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan IPA.

- Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 1(9), 885–892.
- [2] Haryani, P. (2016). Evaluasi Kualitas Layanan e-Government Pemerintah Kota Yogyakarta Dengan Metode E-GOVQUAL Modifikasi. Simposium Nasional RAPI XV, 379–386.
- [3] Irawan, C. (2012). Evaluasi Kualitas Website Pemerintah Daerah Dengan Menggunakan Webqual (Studi Kasus Pada Kabupaten Ogan Ilir). *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, VOL. 4, No (2), 488–502.
- [4] Kuntjojo, Metodologi Penelitian, Universitas Nusantara PGRI, 2009, hlm.9, Kediri.
- [5] Mz, Y. (2017). Evaluasi Penggunaan Website. ResearchGate, (May 2016).
- [6] Putra, J. A., Nugroho, L. E., & Hartanto, R. (2017). Redesain serta Evaluasi Website Menggunakan Pendekatan User- Centered Design ( K asus : Universitas Janabadra Yogyakarta ). Citee, 243–250.
- [7] Papadomichelaki, X., & Mentzas, G. (2012). E-GovQual: A multiple-item scale for assessing e-government service quality. *Government Information Quarterly*, 29(1), 98–109. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2011.08.011>
- [8] Siti Nurhayati, Metodologi Penelitian Praktis Edisi 2, (Pekalongan: Fakultas Ekonomi Univ. Pekalongan, 2012), hlm.8.
- [9] Sekaran, U, 2006, Metodologi Penelitian untuk Bisnis, Edisi 4, Buku 1, Salemba Empat, Jakarta.
- [10] Ulum, A. (2015). Evaluasi Website Repository Institusi Universitas Surabaya. Pustakaloka, 7 (1), 15–28. Retrieved from <http://jurnal.stainponorogo.ac.id/index.php/pustakaloka/article/view/181/487>