

**ANALISIS SISTEM PROMOSI BUDAYA
DI KABUPATEN PACITAN BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE USABILITY**

Nurul Hidayati¹⁾, Wing Wahyu Winarno²⁾, Henderi³⁾

¹⁾ Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

^{2),3)} Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : ershafa@gmail.com¹⁾, wing@amikom.ac.id²⁾, henderi@amikom.ac.id³⁾

Abstrak

Kabupaten Pacitan adalah sebuah daerah yang terletak dipesisir timur pantai selatan, karena letaknya yang berada diujung pulau jawa diperlukan sebuah sarana promosi untuk memperkenalkan potensi wisata dan budaya didaerah tersebut, dalam hal ini kabupaten Pacitan melalui Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olah Raga untuk mempromosikan Potensi wisata dan budaya dengan menggunakan system berbasis web yang dikenal dengan nama url www.pacitantourism.net.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan system promosi budaya penerimaan dan penggunaan sistem promosi budaya berbasis web dikabupaten Pacitan menggunakan metode usability dengan lima komponen yaitu learnability, efisiensi, memorability, error dan satisfaction. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode SEM sebagai metode analisis data dengan dibantu menggunakan PLS, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi berupa informasi faktor-faktor Usability apa yang mempengaruhi penerimaan system promosi budaya dikabupaten pacitan. Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan akan memberikan masukan dalam proses pengembangan system promosi budaya berbasis web dikabupaten pacitan menggunakan metode usability.

Kata kunci: USABILITY, SEM, PLS

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sangatlah cepat karena didorong oleh kebutuhan akan data dan informasi berbasis komputer. Data dan informasi dibutuhkan untuk kelangsungan suatu perusahaan, lembaga ataupun kemajuan sebuah instansi baik yang berskala besar, sedang, dan kecil. Sistem Informasi terbukti mampu mempercepat kinerja, pada akhirnya akan meningkatkan keuntungan bagi pemakai. Pengolahan data yang tepat akan menghasilkan manfaat yang besar bagi masyarakat jika diolah dengan benar.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, menjelaskan tentang peningkatan Daya Tarik Wisata yaitu segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Kabupaten Pacitan memiliki daya tarik wisata yang luar biasa dan mempunyai

peluang yang cukup prospektif untuk dikembangkan menjadi industri pariwisata yang mampu bersaing dengan pariwisata di daerah lain. Potensi pariwisata tersebut meliputi wisata pantai, wisata goa, wisata minat khusus dan wisata budaya, Kabupaten Pacitan juga memiliki banyak kebudayaan dan potensi wisata yang menarik dan unik tetapi karena letak geografisnya kurang mendukung serta promosi yang kurang maksimal menyebabkan kurangnya minat wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pacitan.

Dari data jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Pacitan tahun 2011 total jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Pacitan mencapai 598,690. Jumlah PAD Kabupaten Pacitan untuk saat ini mencapai 6,5M hal ini dipengaruhi oleh faktor penunjang pengembangan pariwisata di suatu daerah diantaranya adalah obyek dan daya tarik wisata, sarana wisata, pelayanan, keamanan, dan kenyamanan serta masyarakat dan lingkungan sekitar.

Sistem promosi budaya Kabupaten Pacitan saat ini sudah mampu memberikan informasi tentang wisata dan budaya Kabupaten Pacitan, Namun untuk melakukan promosi di bidang Budaya sistem promosi yang sudah ada belum memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendapatkan informasi detail mengenai Budaya tersebut. Dalam promosinya masih menggunakan cara konvensional seperti brosur, Baliho, dan Pamflet. Pemerintah Daerah dalam hal ini adalah Dinas pariwisata, kepemudaan dan olah raga kabupaten Pacitan telah meluncurkan sebuah situs dengan nama www.pacitantourism.net guna mendukung promosi wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Pacitan.

Dengan jumlah PAD tersebut diharapkan Kabupaten Pacitan bisa meningkatkan kualitas layanan informasi promosi wisatanya dikemudian hari, dengan kualitas teknologi sistem promosi yang lebih baik lagi, terutama pada layanan www.pacitantourism.net. Berdasarkan fakta tersebut diperlukan adanya evaluasi terhadap implementasi Sistem Promosi Budaya dilihat dari sudut pandang pengguna Penerapan Sistem promosi dengan memperhatikan pengguna sehingga diharapkan dapat menciptakan suatu sistem yang sesuai dan tepat bagi pengguna. Sistem yang tepat bagi pengguna akan memberikan kenyamanan kepada bagi pengguna di dalam menggunakan sistem, dengan demikian tujuan penerapan sistem akan dapat dicapai dan tidak akan mengalami kegagalan (Prihati, dkk, 2012). Menurut Prihati, (2012), teknologi informasi dibuat dengan tujuan untuk membantu kehidupan manusia supaya menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Sistem harus dirancang se-ergonomis mungkin dengan prinsip Human-Centered Design, sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Semua kelebihan dan kekurangan pengguna harus diperhatikan dalam merancang suatu sistem agar dapat bersifat *usable*.

Studi mengenai usability website telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya adalah Dix (1993) yaitu Effectiveness, Efficiency, Satisfaction, Learnability, Nielsen (1994), menurut Preece et al. (1994) kriteria utama yang harus diperhatikan dalam merancang suatu website yang usable adalah effectiveness, appearance, navigation, dan

satisfaction. Consolidated Usability Model (2000) yaitu Effectiveness, Efficiency, Satisfaction, Learnability, Security. Ketiga penelitian tersebut seluruhnya mencantumkan perlunya pengukuran terhadap satisfaction sebagai bagian dari parameter usability. Penelitian tersebut juga memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, yaitu dari segi kelengkapan variabel usability yang dibahas. Oleh sebab itu, diperlukan suatu penelitian yang meneliti seluruh variabel usability secara komprehensif (Jumeno, dkk, 2010).

Menurut Sahfitri, dkk (2014), Faktor utama yang dapat dijadikan pedoman dalam pengukuran tingkat keberhasilan implementasi suatu sistem atau perangkat lunak adalah *usability*, tinggi rendahnya hasil pengukuran usability suatu sistem dapat menjadi tolak ukur untuk menggambarkan kemanfaatan sistem atau penerimaan user. Manfaat sistem dapat diukur berdasarkan parameter-parameter kepuasan pengguna (user satisfaction) terhadap sistem. Pengukuran terhadap keberhasilan dari implementasi suatu sistem dapat dilakukan dengan mengetahui kemampuan pengguna menggunakan sistem tersebut sehingga dapat tercapai tujuan dari penggunaan sistem yang nantinya menggambarkan secara empiris kepuasan (*Satisfaction*) pengguna terhadap suatu sistem. Selain itu, pendapat dan keluhan dari pengguna sebagai pengguna sistem juga dapat menjadi bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk memberikan rekomendasi guna memperbaiki atau mengembangkan sebuah sistem.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur variabel-variabel penentu dalam pengukuran *usability* system, dalam hal ini adalah sistem promosi budaya pada www.pacitantourism.net yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna, mengetahui hubungan antar faktor *usability* sehingga dapat mempengaruhi pengguna sistem serta membuat rekomendasi perbaikan atas aplikasi tersebut berdasarkan hasil akhir dari pengukuran menggunakan *usability*

2. METODE PENELITIAN

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan pada Website *pacitantourism.net*. Sedangkan kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari pengguna. Pengambilan datanya menggunakan teknik *random sampling* dengan jumlah sampel 100 responden [6]. Pengumpulan data dari responden dilakukan dengan mengisi jawaban kuesioner yang diukur berdasarkan skala *likert* (Sugiyono, 2012)

Tabel 1. Skala Likert

Item	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Pemilihan pengguna pemula sebagai responden didasari dari hasil penelitian Gerardo dan Sarmiento (2007), yaitu: pengguna pemula cenderung lebih banyak mengungkap masalah kegunaan dari pada pengguna ahli dalam uji *usability* dan untuk mendapatkan hasil maksimum pemilihan responden pengguna pemula lebih tepat. Sebelum mengisikan kuesioner, responden pemula terlebih dahulu melakukan tugas yang diskenariokan. Setelah melakukan skenario, responden diperkenankan untuk mengisi kuesioner.

Tabel 2. Skenario responden pada pengumpulan data

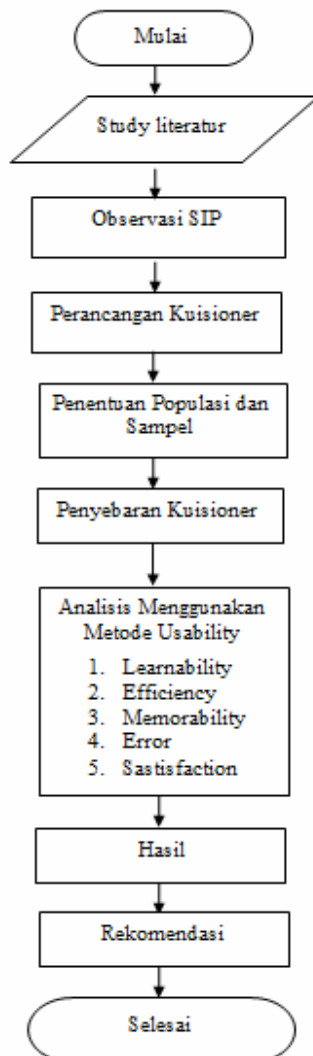
No	Skenario
1	responden melaukan mengisi formulir yang disediakn oleh peneliti
2	Responden kemudian mengisi pernyataan yang disediakan, isi dari pernyataan ini adalah mulai dari mengisi Gender / jenis kelamin, mengisi jenis pekerjaan, mengisi jabatan jika ada, mengisi umur responden, dan mengisi pengalaman bekerja
3	Responden mengisi kuisisioner yang sudah di sediakan oleh peneliti, responden mengisi kuisisioner berdasarkan pengalaman ketika responden mengakses website <i>www.pacitantourism.net</i>

Analisis data hasil pengambilan data responden teknik analisis data terbagi ke dalam dua bagian, yakni analisis kuantitatif dan kualitatif, yang membedakan kedua teknik tersebut hanya terletak pada jenis datanya. Untuk data yang bersifat kualitatif (tidak dapat diangkakan) maka analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif, sedangkan terhadap data yang dapat dikuantitatifkan dapat dianalisis secara kuantitatif, bahkan dapat pula dianalisis secara kualitatif.

Dalam penelitian ini menggunakan metode PLS (Patrial Least Square). Menurut Tanenhaus dkk, (2010), PLS merupakan metode analisis yang powerfull oleh karena tidak didasarkan banyak asumsi, metode PLS mempunyai keunggulan diantaranya, data tidak harus normal multivariate (indicator dengan skala kategori, ordinal, interval sampai rasio dapat digunakan pada model yang sama) dan ukuran sampel tidak harus besar. Metode PLS tersebut digunakan untuk menguji pola hubungan 5 variabel eksogen yaitu *learnability*, *memorability*, *satisfaction*, *error*, dan *efficiency* dalam satu variable endogen yaitu *Usability*

b. Alur Penelitian

Alur langkah penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi Website pacitantourism.net menggunakan prinsip *usability*



Gambar 2. Alur Penelitian.

3. TINJAUAN PUSTAKA

a. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya oleh Istiana, tahun (2012) mengevaluasi terhadap situs *web* yang telah dibangun perlu dilakukan salah satunya untuk mengetahui bagaimana kegunaan (*usability*) situs *web* tersebut bagi pengguna. Evaluasi akan sangat bermanfaat bagi perpustakaan, sebagai salah satu dasar pengembangan situs *web* yang dimiliki. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah mahasiswa merasakan *efektifitas*, *efisiensi* dan kepuasan penggunaan situs *web* Perpustakaan

UGM. Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa UGM yang sedang dan atau pernah menggunakan situs *web* Perpustakaan UGM. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *kuantitatif* dengan metode survei. Hasil analisis menunjukkan bahwa situs *web* Perpustakaan UGM bermanfaat bagi mahasiswa. Artinya tingkat *usability* situs *web* perpustakaan dinilai baik. Faktor *effectiveness* dan *efficiency* berpengaruh signifikan terhadap *usability* situs *web* Perpustakaan. Sedangkan faktor *satisfaction* tidak berpengaruh signifikan terhadap *usability* situs *web* perpustakaan. Artinya tingkat *satisfaction* menggunakan situs *web* perpustakaan, tidak mempengaruhi secara nyata terhadap tingkat *usability*-nya.

Menurut Kumadji dkk (2013) kualitas suatu website dapat berpengaruh signifikan terhadap loyalitas pelanggan melalui kepuasan pelanggan, Sari (2013) variabel yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna terhadap suatu *web* adalah konten, akurasi, format bentuk, kemudahan pengguna, ketepatan waktu, keamanan dan privasi serta kecepatan respon media sedangkan menurut Miftah Nasution Mudjahidin (2013) bahwa tiga atribut yaitu *respon time* tampilan *website*, update konten informasi serta kesulitan interaksi dengan *website* memiliki kesenjangan (*gap*) yang paling besar antara persepsi yang dirasakan pengguna saat ini dengan harapan ideal.

Ardhiyani dan Bachtiar (2014) mengatakan bahwa antarmuka yang baik merupakan jendela untuk melihat kemampuan sistem serta jembatan bagi kemampuan perangkat lunak dalam membantu memenuhi kebutuhan pengguna tidak terkecuali pengguna yang mengalami cacat (*disability*) salah satunya anak tunarungu. Berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Cicendo, proses pembelajaran menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan beberapa kosakata dengan mengucapkan kosakata dan dijelaskan dengan bantuan isyarat tangan. Setelah melakukan pengujian awal terhadap pemahaman kosakata, anak tuna rungu mengalami kesulitan memahami beberapa kosakata yang bersifat abstrak berupa kosakata kerja pokok dan kosakata keadaan pokok.

Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi, sebuah

website biasanya di bangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* (Yuhefizar, dkk 2009).

b. Usability

Menurut iso 9241-11 (1995), *Usability* merupakan hal terkait akan kesesuaian produk dengan pengunanya untuk mencapai efektif, efisiensi serta kepuasan pengguna terhadap suatu system sehingga dapat dicapai suatu tujuan dalam lingkungan tertentu. Dalam hal ini, efektifitas merupakan seberapa jauh tujuan yang diinginkan tercapai, sedangkan efisiensi adalah seberapa banyak usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tujuan tersebut, dan kepuasan pengguna meliputi tingkat kenyamanan yang dirasakan saat menggunakan suatu system. Secara singkat, *usability* adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan benar terhadap suatu produk, baik itu aplikasi perangkat lunak, *website*, ataupun teknologi lainnya.

Beberapa ukuran yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur usability :

1. *Learnability*
Learnability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna memenuhi task dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
2. *Efficiency*
Efficiency menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan task setelah mereka mempelajari perancangan.
3. *Memorability*.
Menjelaskan seberapa ingat pengguna terhadap system informasi yang dipergunakannya jika diakses pada waktu yang lain.
4. *Errors*
Menjelaskan jumlah error yang ditemukan oleh pengguna, tingkat kejengkelan terhadap error dan cara memperbaiki error.
5. *Satisfactions*
Menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan

Evaluasi

Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantupengambilan keputusan dan

didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program, produksi serta alternatif prosedur tertentu. Karenanya evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula. (Hasan, 2008:33).

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak *decision maker* untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan. (Arikunto, 2005:1).

Dari pendapat Arikunto dan Hasan maka dapat disimpulkan evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan, pengumpulan informasi untuk membantupengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program.

c. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya oleh Istiana, tahun (2012) mengevaluasi terhadap situs *web* yang telah dibangun perlu dilakukan salah satunya untuk mengetahui bagaimana kegunaan (*usability*) situs *web* tersebut bagi pengguna. Evaluasi akan sangat bermanfaat bagi perpustakaan, sebagai salah satu dasar pengembangan situs *web* yang dimiliki. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah mahasiswa merasakan *efektifitas*, *efisiensi* dan kepuasan penggunaan situs *web* Perpustakaan UGM. Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa UGM yang sedang dan atau pernah menggunakan situs *web* Perpustakaan UGM. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode survei.

Hasil analisis menunjukkan bahwa situs *web* Perpustakaan UGM bermanfaat bagi mahasiswa. Artinya tingkat *usability* situs *web* perpustakaan dinilai baik. Faktor *effectiveness* dan *efficiency* berpengaruh signifikan terhadap *usability* situs *web* Perpustakaan. Sedangkan faktor *satisfaction* tidak berpengaruh signifikan terhadap *usability* situs *web* perpustakaan. Artinya tingkat *satisfaction* menggunakan situs *web* perpustakaan, tidak mempengaruhi secara nyata terhadap tingkat *usability*-nya.

Menurut Kumadji dkk (2013) kualitas suatu website dapat berpengaruh signifikan terhadap loyalitas pelanggan melalui kepuasan pelanggan, Sari (2013) variabel yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna terhadap suatu web adalah konten, akurasi, format bentuk, kemudahan pengguna, ketepatan waktu, keamanan dan privasi serta kecepatan respon media sedangkan menurut Miftah Nasution Mudjahidin (2013) bahwa tiga atribut yaitu respon time tampilan website, update konten informasi serta kesulitan interaksi dengan website memiliki kesenjangan (gap) yang paling besar antara persepsi yang dirasakan pengguna saat ini dengan harapan ideal.

Ardhiyanti, Bachtiar (2014) mengatakan bahwa antarmuka yang baik merupakan jendela untuk melihat kemampuan sistem serta jembatan bagi kemampuan perangkat lunak dalam membantu memenuhi kebutuhan pengguna tidak terkecuali pengguna yang mengalami cacat (*disability*) salah satunya anak tunarungu. Berdasarkan hasil observasi di SLB Negeri Cicendo, proses pembelajaran menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan beberapa kosakata dengan mengucapkan kosakata dan dijelaskan dengan bantuan isyarat tangan. Setelah melakukan pengujian awal terhadap pemahaman kosakata, anak tunarungu mengalami kesulitan memahami beberapa kosakata yang bersifat abstrak berupa kosakata kerja pokok dan kosakata keadaan pokok.

d. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Pacitan merupakan instansi pemerintah yang mempunyai Tugas Pokok dan Fungsi sebagai pengelola, sekaligus promotor untuk pengembangan Pariwisata di Kabupaten Pacitan, upaya promosi yang dilakukan meliputi berbagai

media, diantaranya adalah dari media cetak, elektronik dan media social, media elektronik yang cukup populer pada saat ini adalah pemanfaatan website, Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olah Raga Mempunyai website dengan alamat url www.pacitancourism.net, yang dibuat sejak tahun 2013, website pacitancourism.net adalah wadah dimana kita bisa mencari informasi tentang Kepariwisata yang ada di kabupaten pacitan, mulai dari Destinasi Wisata, Penginapan, Rumah Makan, Kerajinan, Agenda Kegiatan dan koleksi video dan foto-foto wisata.

Ketika pengguna mengunjungi *website*, maka pengguna akan mendapatkan informasi *Breaking News* yang berisi tentang berita wisata terbaru yang disajikan dalam bentuk slide, ada Berita Utama yang menyajikan berita pilihan, Fitur Wisata yang menampilkan semua destinasi wisata pacitan yang terbaru, Fitur Penginapan akan menampilkan semua penginapan mulai dari hotel dan homestay, Fitur Kerajinan akan menampilkan data kerajinan, pengguna juga bisa untuk melihat detail dari informasi yang ditampilkan di halaman beranda *website*, ketika pengguna melakukan detail berita atau wisata, maka yang seharusnya ditampilkan oleh *website* adalah informasi yang berhubungan dengan informasi yang dilihat, kelemahan yang ada di *website pacitancourism.net* adalah ketika pengguna melihat detail informasi maka pengguna juga akan melihat informasi yang berbeda-beda sehingga pengguna nanti akan bingung dengan informasi yang ada, misalnya pengguna A melihat detail tentang Wisata Pantai Klayar pada halaman detail, *website* juga menampilkan informasi berita tentang Teleng Ria, Hotel, Homestay dan kerajinan, dimana informasi yang ditampilkan oleh *website* adalah informasi yang tidak dibutuhkan pengguna, seharusnya *website* bisa menampilkan detail informasi Pantai Klayar kemudian informasi yang ditampilkan juga harus yang berhubungan dengan pantai klayar misalnya menampilkan Video Pantai Klayar, Galeri Foto Pantai Klayar, Homestay Yang ada di Sekitar Pantai Klayar, Pasar Kerajinan di Sekitar Pantai klayar, dll.

Dari uraian tentang Gambaran Obyek Penelitian dapat disimpulkan bahwa *website pacitancourism.net* belum bisa menampilkan kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, sehingga pengguna bingung

dengan banyaknya link yang tidak dibutuhkan oleh pengguna.

e. Analisis dan Rancangan Sistem

Data penelitian ini menggunakan survey dengan instrumen berupa kuesioner yang dibagikan kepada responden. Pada penelitian ini peneliti terlebih dahulu membuat kuesioner, dimana terlebih dahulu sudah dilakukan uji content *validity*, yaitu semacam uji pemahaman kuesioner oleh responden apakah memahami dan tidak *miss interpretasi*, kemudian lakukan perbaikan redaksionalnya berdasarkan masukan dari hasil *content validity*, kemudian lakukan uji reliabilitas dan validitas, terakhir menyebarkan kuesioner kepada responden. Pada kuesioner ini terdapat 15 butir pertanyaan. Penyebaran kuesioner dilakukan mulai tanggal 15 sampai 20 februari 2017. Data awal penelitian ini menyebarkan 100 kuesioner. Besaran sampel sebanyak 100 responden sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam sebuah penelitian kuantitatif. Selain itu untuk analisis menggunakan *SmartPLS* cukup dibutuhkan minimal 100 responden sudah bisa digunakan untuk melakukan penelitian. Implementasi

pada indikator F2, F3 mempunyai nilai di bawah 0,5 yang berarti indikator tersebut perlu dilakukan perbaikan menurut persepsi pengguna, pada variabel Isi (content) dengan indikator IC1, IC2 mempunyai nilai di atas 0,5 yang berarti nilai tersebut valid dan pada indikator tersebut tidak perlu dilakukan perbaikan sedangkan IC mempunyai nilai dibawah 0,5 yang artinya pada indikator tersebut perlu dilakukan perbaikan menurut persepsi pengguna, Pada variabel Kemudahan Pengguna dengan indikator K1, K2 mempunyai nilai diatas 0,5 yang berarti penelitian pada indikator tersebut valid dan tidak perlu dilakukan perbaikan pada indikator tersebut, sedangkan pada indikator K3 mempunyai nilai dibawah 0,5 yang berarti pada indikator K3 perlu dilakukan perbaikan menurut persepsi pengguna, pada variabel Kepuasan Pengguna (user satisfaction) mempunyai indikator US1, US2, US, pada indikator US1 dan US2 mempunyai nilai diatas 0,5 yang berarti pada indikator tersebut tidak perlu dilakukan perbaikan sedangkan pada indikator US3 mempunyai nilai dibawah 0,5 yang berarti pada indikator US3 perlu dilakukan perbaikan menurut persepsi pengguna, Pada Variabel Organization Impact mempunyai indikator OI1, OI2, OI3, pada indikator OI1 mempunyai nilai diatas 0,5 yang berarti pada indikator tersebut sudah valid dan tidak perlu dilakukan perbaikan sedangkan indikator OI2 dan OI3 mempunyai nilai dibawah 0,5 yang berarti pada indikator tersebut perlu dilakukan perbaikan menurut persepsi pengguna. Pada Tabel 3.6 menunjukkan bahwa loading factor memberikan nilai di atas nilai yang disarankan yaitu sebesar 0,5. Dan untuk Nilai paling kecil adalah sebesar 0, 219 untuk variabel Kepuasan Pengguna dengan Indikator US3.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3. Nilai Uji Validitas Instrumen

	Format	Isi Content	Kemudahan Pengguna	Kepuasan Pengguna User Satisfaction	Organization Impact
F1	0.903	0.369	0.341	-0.102	0.371
F2	0.374	-0.106	0.066	-0.136	0.139
F3	0.480	-0.017	0.255	-0.172	0.004
IC1	0.367	0.949	0.481	0.480	0.049
IC2	0.314	0.927	0.453	0.529	0.087
IC3	0.153	-0.348	-0.021	-0.356	0.200
K1	0.247	0.493	0.752	0.217	0.342
K2	0.361	0.327	0.822	0.151	0.125
K3	0.209	0.013	0.391	-0.158	0.091
OI1	0.304	0.001	0.248	-0.213	0.992
OI2	0.355	0.198	0.334	-0.041	0.593
OI3	0.262	0.188	0.282	0.002	0.671
US1	-0.073	0.585	0.269	0.856	-0.110
US2	-0.212	0.325	-0.003	0.782	-0.319
US3	-0.002	-0.038	0.054	0.219	-0.033

Berdasar Tabel 3. Data diperoleh dari *SMARTPLS 3.0*. Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai *loading factor* di atas 0,5 terhadap konstruk yang dituju. Berdasar tabel 3.6. menunjukkan bahwa pada Variabel Format dengan indikator F1 mempunyai nilai di diatas 0,5 yang artinya pada variebel format dengan indikator F1 sudah valid dan tidak perlu dilakukan perbaikan sedangkan

Tabel 4. Nilai AVE

	Average Variance Extracted (AVE)
Format	0.395
Isi Content	0.627
Kemudahan Pengguna	0.465
Kepuasan Pengguna User Satisfaction	0.464
Organization Impact	0.596

Berdasar tabel 4. nilai terendah AVE adalah sebesar 0,395 pada variabel Format, sedangkan nilai tertinggi AVE adalah sebesar 0,627 pada variabel Isi (content), pada tabel 3.9. nilai pada variabel Format, Kemudahan Pengguna dan Kepuasan Pengguna

mempunyai nilai dibawah 0,50 yang menunjukkan bahwa indikator memiliki tingkat error yang tinggi dan perlu dilakukan perbaikan, sedangkan pada variabel Isi(content) dan Organization Impact mempunyai nilai diatas 0,50 yang artinya adalah variabel Isi(content) dan organization Impact ini sudah valid dan reliabel dan masing-masing indikator-indikator tidak perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 5. Nilai Cross Loading

	Format	Isi Content	Kemudahan Pengguna	Kepuasan Pengguna User Satisfaction	Organization Impact
F1	0.903	0.369	0.341	-0.102	0.371
F2	0.374	-0.106	0.066	-0.136	0.139
F3	0.480	-0.017	0.255	-0.172	0.004
IC1	0.367	0.949	0.481	0.480	0.049
IC2	0.314	0.927	0.453	0.529	0.087
IC3	0.153	-0.348	-0.021	-0.356	0.200
K1	0.247	0.493	0.752	0.217	0.342
K2	0.361	0.327	0.822	0.151	0.125
K3	0.209	0.013	0.391	-0.158	0.091
OI1	0.304	0.001	0.248	-0.263	0.992
OI2	0.355	0.198	0.334	-0.041	0.593
OI3	0.262	0.188	0.282	0.002	0.671
US1	-0.073	0.585	0.269	0.856	-0.110
US2	-0.212	0.325	-0.003	0.782	-0.319
US3	-0.002	-0.038	0.054	0.219	-0.033

Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai *loading factor* tertinggi kepada konstruk yang dituju dibandingkan *loading factor* kepada konstruk lain. Tabel 3.10 di atas menunjukkan bahwa *loading factor* untuk indikator IC1 (IC1 sampai dengan IC3) mempunyai *loading factor* kepada konstruk Isi Content lebih tinggi dari pada dengan konstruk yang lain. Sebagai ilustrasi *loading factor* IC1 kepada Isi(content) adalah sebesar 0.949 yang lebih tinggi dari pada *loading factor* kepada Format (0.367), Kemudahan Pengguna (0.481) , Kepuasan Pengguna (0.480) dan Organization Impact(0.049) Hal serupa juga tampak pada indikator-indikator yang lain

Tabel 6. Uji Reabilitas

	Composite Reliability
Format	0.630
Isi Content	0.676
Kemudahan Pengguna	0.706
Kepuasan Pengguna User Satisfaction	0.682
Organization Impact	0.808

Berdasar tabel 6. menunjukkan bahwa nilai composite reability pada kontruks Format, Isi Content dan Kepuasan Pengguna User Satisfaction menunjukkan nilai angka di

bawah 0,7 yang berarti bahwa kontruks tersebut belum memenuhi discriminant validity artinya pada kontruks Format, Isi Content dan Kepuasan Pengguna Satisfaction perlu dilakukan perbaikan berdasarkan persepsi pengguna, sedangkan pada kontruk Kemudahan Pengguna dan Organization Impact memiliki angka diatas 0,7 yang menunjukkan bahwa kedua variable (Kemudahan Pengguna dan Organization Impact) sudah memenuhi kriteria discriminant validity. Nilai composite reability yang terendah adalah 0,630 pada kontruk Format.

Tabel 7. Nilai R-Square

	R Square
Isi Content	0.095
Kemudahan Pengguna	0.163
Kepuasan Pengguna User Satisfaction	0.456
Organization Impact	0.062

Berdasar tabel 7 memberikan nilai 0,095 untuk kontruks Isi Content yang berarti Kemudahan Pengguna mampu menjelaskan varians Isi Content sebesar 0.095, nilai R juga terdapat pada Kepuasan Pengguna User Satisfaction yang dipengaruhi oleh Organization Impact dan Kemudahan Pengguna dan isi content yaitu sebesar 0,456 dan Organization Impact dipengaruhi oleh Kemudahan Pengguna dan Isi Content yaitu sebesar 0,62.

Tabel 8. Pengujian Hipotesis

		Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O-STDEV /V)	p Values
Kemudahan Pengguna -> Organization Impact	H1	-0.003	0.005	0.056	0.046	0.963
Kemudahan Pengguna -> Kepuasan PenggunaSatisf action	H2	0.010	-0.004	0.155	0.066	0.947
Format -> Organization Impact	H3	0.042	0.032	0.077	0.536	0.592
Kepuasan PenggunaSatisf action -> Organization Impact	H4	-0.250	-0.153	0.319	0.782	0.434
Isi Content -> Organization Impact	H5	-0.171	-0.089	0.211	0.809	0.419
Format -> Kepuasan PenggunaSatisf action	H6	-0.166	-0.138	0.187	0.890	0.374
Format -> Isi Content	H7	0.308	0.272	0.212	1.453	0.147
Format -> Kemudahan Pengguna	H8	0.404	0.422	0.146	2.761	0.006
Isi Content -> Kepuasan PenggunaSatisf action	H9	0.684	0.627	0.200	3.424	0.001

- H1 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Kemudahan Pengguna dengan Organization Impact tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 0.046 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.003 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Kemudahan Pengguna dengan Organization Impact adalah negative. Dengan demikian hipotesis H1 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Kemudahan Pengguna tidak berpengaruh terhadap Organization Impact” diterima.
- H2 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Kemudahan Pengguna dengan Kepuasan Pengguna Usersatisfaction tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 0.066 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.010 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Kemudahan Pengguna dengan Kepuasan Pengguna User Satisfaction adalah negative. Dengan demikian hipotesis H2 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Kemudahan Pengguna tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna User Satisfaction” diterima.
- H3 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara KFormat dengan Organization Impact tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 0.536 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.042 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Format dengan Organization Impact adalah negative. Dengan demikian hipotesis H3 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Format tidak berpengaruh terhadap Organization Impact” diterima.
- H4 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Kepuasan Pengguna Satisfaction dengan Organization Impact tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 0.782 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.250 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Kepuasan Pengguna dengan Organization Impact adalah negative. Dengan demikian hipotesis H4 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Kepuasan Pengguna tidak berpengaruh terhadap Organization Impact” diterima.
- H5 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Isi Content dengan Organization Impact tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 0.809 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.171 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Isi Content dengan Organization Impact adalah negative. Dengan demikian hipotesis H5 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Isi Content tidak berpengaruh terhadap Organization Impact” diterima.
- H6 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Format dengan Kepuasan Pengguna User Satisfaction tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 0.890 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.166 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Format dengan Kepuasan Pengguna User SAtisfaction adalah negative. Dengan demikian hipotesis H6 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Format tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna User Satisfaction” diterima.
- H7 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Format dengan Isi Content tidak signifikan dengan T-statistik sebesar 1.453 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.308 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Format dengan Isi Content adalah negative. Dengan demikian hipotesis H7 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Format tidak berpengaruh terhadap Isi Content” diterima.
- H8 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Format dengan Kemudahan Pengguna signifikan dengan T-statistik sebesar 2,761 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.404 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Format dengan Kemudahan Pengguna adalah positif. Dengan demikian hipotesis H8 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa

- “Format berpengaruh terhadap Kemudahan Pengguna” diterima.
- H9 Berdasar tabel 3.14 menunjukkan bahwa antara Isi Konten dengan Kepuasan Pengguna User Satisfaction signifikan dengan T-statistik sebesar 3.424 ($< 1,96$). Nilai Original Sample Estimate adalah negative yaitu sebesar 0.684 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara Isi Content dengan Kepuasan Pengguna User Satisfaction adalah positif. Dengan demikian hipotesis H9 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa “Isi Content berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna User Satisfaction” diterima

Pengujian Hipotesis

1. Pengujian H1

Berdasarkan hasil perhitungan statistic, dapat disimpulkan bahwa kemudaha pengguna tidak berpengaruh terhadap Organization Impact, itu disebabkan karena Kemudahan pengguna hanya berpengaruh pada kepuasan pengguna user satisfaction.

2. Pengujian H2

Kepuasan pengguna berpengaruh positif terhadap user satisfaction berdasarkan hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa kepuasan pengguna dari website pacitancourism.net berpengaruh signifikan terhadap kinerja pengguna, user satisfaction merujuk pada tingkatan sejauh mana pengguna merasa puas terhadap keseluruhan website pacitancourism.net, pada penelitian ini pengguna cenderung merasa tidak puas terhadap website yang digunakan, maka mereka akan cenderung merasa tidak nyaman selama bekerja dengan menggunakan website tersebut.

3. Pengujian H3

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa Format tidak berpengaruh terhadap organization impact, berdasarkan pengujian hipotesis membuktikan bahwa format pada website pacitancourism.net tidak berpengaruh signifikan terhadap organization impact pada penelitian ini pengguna langsung berinteraksi dengan

website dalam mencari informasi-informasi yang dibutuhkan, sehingga hal tersebut tidak mempengaruhi terhadap Dinas Terkait.

4. Pengujian H4

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa Kepuasan Pengguna tidak berpengaruh terhadap organization impact, berdasarkan pengujian hipotesis membuktikan bahwa Kepuasan Pengguna pada website pacitancourism.net tidak berpengaruh signifikan terhadap organization impact pada penelitian ini pengguna cenderung merasa puas terhadap website pacitancourism.net yang digunakan sehingga mereka merasa nyaman menggunakannya dan tidak memerlukan interaksi langsung dengan Dinas terkait.

5. Pengujian H5

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa isi content tidak berpengaruh terhadap organization impact, berdasarkan pengujian hipotesis membuktikan bahwa isi pada website pacitancourism.net tidak berpengaruh signifikan terhadap organization impact pada penelitian ini pengguna cenderung merasa puas terhadap informasi yang ditampilkan pada website pacitancourism.net sehingga pengguna merasa tercukup informasinya tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan dinas terkait.

6. Pengujian H6

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa format berpengaruh terhadap kepuasan pengguna user satisfaction, berdasarkan pengujian hipotesis membuktikan bahwa tampilan pada website pacitancourism.net mempengaruhi kepuasan pengguna dalam mencari informasi-informasi yang dibutuhkan, format memuat tentang tampilan halaman, tata letak halaman dan perpaduan warna pada website, sehingga apabila format yang ditampilkan pada website tidak sesuai maka akan mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap website tersebut.

7. Pengujian H7

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa format tidak berpengaruh signifikan terhadap isi

content website, berdasarkan pengujian hipotesis membuktikan bahwa format pada website pacitancourism.net tidak mempengaruhi isi dari website, isi yang ditampilkan pada website pacitancourism.net tidak dipengaruhi oleh format.

8. Pengujian H8

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa format berpengaruh signifikan terhadap kemudahan pengguna, ini membuktikan bahwa format pada website pacitancourism.net sangat mempengaruhi terhadap kemudahan pengguna dalam mengoperasikan website, mulai dari menampilkan informasi, memilih menu-menu dan mengoperasikan website.

9. Pengujian H9

Berdasarkan hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa Isi Konten berpengaruh signifikan terhadap User Satisfaction, ini membuktikan bahwa isi yang ditampilkan pada website pacitancourism.net harus lengkap dan up to date (jika informasi yang ditampilkan tidak lengkap dan tidak selalu diperbaharui maka akan mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap informasi yang ditampilkan pada website tersebut).

Rekomendasi

Rekomendasi dikelompokkan dikelompokkan lagi berdasarkan bagian yang perlu dilakukan perbaikan menjadi 5 bagian, yaitu: pada format, Isi (content), Kemudahan Pengguna, Kepuasan Pengguna dan Organization Impact.

1. Format

Berdasarkan hasil dari penilaian terhadap variabel format pada website pacitancourism.net tampak pada tabel 3.8 bahwa website pacitancourism.net setiap halaman tidak memiliki judul yang menjelaskan halaman tersebut menurut persepsi pengguna, rekomendasi yang diberikan adalah memberikan judul/title pada setiap halaman yang di pilih/diclick oleh pengguna, sehingga pengguna bisa mengetahui halaman apa yang sedang mereka akses, serta tidak ada tombol bantu ketika website tersebut tidak melakukan proses apa-

apa, rekomendasi yang diberikan adalah dengan membuat fitur notifikasi apabila website sedang dalam perbaikan/maintenance.

2. Isi (content)

Berdasarkan hasil dari penilaian terhadap variabel isi(content) pada website pacitancourism.net tampak pada tabel 3.8 bahwa website pacitancourism.net tidak memberikan informasi yang lengkap, informasi yang ditampilkan di website pacitancourism.net hanya sebatas informasi destinasi wisata dan budaya, sehingga informasi yang berhubungan dengan kepariwisataan (Akomodasi, Fasilitas, Sarana dan Prasarana Pariwisata) tidak ditampilkan, rekomendasi yang disarankan adalah dengan melengkapi informasi-informasi kepariwisataan yang dibutuhkan, dengan cara melakukan sinergitas terhadap instansi terkait.

3. Kemudahan Pengguna

Berdasarkan hasil dari penilaian terhadap variabel Kemudahan Pengguna pada website pacitancourism.net tampak pada tabel 3.8 bahwa website pacitancourism.net belum mengutamakan kemudahan pengguna ketika mengakses website pacitancourism.net, belum adanya petunjuk penggunaan website, menu masih terlalu banyak, rekomendasi yang disarankan menu dibuat perkategori sehingga mempermudah pengguna pada saat mencari informasi.

4. Kepuasan Pengguna (user satisfaction)

Berdasarkan hasil dari penilaian terhadap variabel Kepuasan Pengguna (user satisfaction) pada website pacitancourism.net tampak pada tabel 3.8 bahwa website pacitancourism.net memiliki perpaduan warna yang kurang menarik, serta tata letak yang kurang menarik, rekomendasi yang diberikan adalah dengan menerapkan perpaduan warna yang menarik dan tata letak yang simple.

5. Organization Impact

Berdasarkan hasil dari penilaian terhadap variabel Organization Impact pada website pacitancourism.net tampak pada tabel 3.8 bahwa website pacitancourism.net memiliki beberapa kekurangan diantaranya yaitu website pacitancourism.net tidak memberikan informasi yang lengkap, tidak ada judul pada setiap halaman yang menjelaskan tentang halaman tersebut, Tidak

terdapat tombol bantu ketika pengguna tidak melakukan proses apa-apa (misalnya terjadi error), belum adanya keterpaduan dan keserasian warna yang menarik sehingga dari kekurangan-kekurangan tersebut belum bisa menjadikan website paciantourism.net menjadi media promosi budaya dan juga belum bisa meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke kabupaten pacitan

Setelah dilakukan pengumpulan data dari Hasil analisis data peratribut kemudian dihitung analisis *usability* menggunakan rumus (2). Berdasarkan data persentase tabel 10, mendapatkan rata-rata atribut sebesar 75 %. Hasil tersebut dilihat dari kategori penilaian *usability*, maka aplikasi *mobile* SSP termasuk dalam kategori baik.

Permasalahan sebelumnya pada aplikasi *mobile* SSP, yaitu pengguna aktifnya tidak sampai 5% dari jumlah terdaftar. Jika dilihat dari hasil penilaian *usability* yang mendapatkan nilai 75%, maka ada kemungkinan bahwa pengguna terdaftar merasa bahwa aplikasi *mobile* SSP dari segi kegunaan masih kurang. Jika dilihat dari persentase maksimal, masih ada kekurangan 25%. Dan hal ini bisa menjadi salah satu penyebab mengapa pengguna terdaftar masih banyak yang belum menggunakan aplikasi *mobile* SSP secara aktif. Untuk itu perlu adanya perbaikan pada aplikasi *mobile* SSP khususnya pada atribut *effectiveness*, *trustfulness*, *learnability*, *usersatisfaction* dan *cognitiveload* berdasarkan poin-poin penilaian.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

- 1) Penataan halaman pada website paciantourism.net harus mengedepankan kepuasan dan kemudahan pengguna dalam mengakses website. sedangkan isi, keakuratan, format dan kemudahan pengguna dari website paciantourism.net tidak terbukti meningkat kepuasan pengguna
- 2) Kepuasan pengguna website paciantourism.net terbukti meningkatkan kinerja pengguna website paciantourism.net
- 3) Kinerja pengguna website paciantourism.net tidak terbukti meningkatkan dampak organisasi atau kinerja organisasi

b. Saran

- 1) Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini dapat dikembangkan dengan penambahan faktor lain seperti keandalan website dan kecepatan website yang kemungkinan mempengaruhi kepuasan pengguna website.
- 2) Penelitian berikutnya dapat menggunakan respon eksternal (masyarakat luas) diluar pegawai disparpora pacitan.

6. REFERENSI

- B.p. Mira, :Validity Of Delone And McLean's Model Of Information Systems Succes At The Web Site Level Of Analysis," Dissertation, Lousiana State University, 2010
- Kurniawan, M. P., 2011, Teknologi Motion Capture dengan Multi Kamera pada Pembuatan Animasi 3D, Tesis, S2 Teknik Informatika, STMIK AMIKOM, Yogyakarta
- Lamport, L., 1994, LaTeX: A Document Preparation System, Second Edition, Addison Wiley, Canada
- P.B. Seddon And M.-Y. Kiew, "A Partial Test And Development Of Delone Abd McLean's Model Og Is Succes," Australas. J. Inf. Syst., Vol.4, 1996
- Sulistiyono Ninoy Yudhistira, 2013, Gambaran Asupan Zat Gizi dan Aktifitas Fisik Mahasiswa Ilmu Keolahragaan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013
- Utami, E., 2010, JawaTeX Web: Web Based Latin to Javanese Characters Transliteration System, International Journal of Computer Science & Emerging Technologies (IJCSET), ISSN: 2044-6004, Vol. 1 Issue.1 June, 2010
- Utami, E.; Istiyanto, J.E.; Hartati, S.; Marsono; Ashari, A., 25 November 2009, Developing Transliteration Pattern of Latin Character Text Document Algorithm Based on Linguistics Knowledge of Writing Javanese Script, http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_al1.jsp?arnumber=5417267
- W. J. Doll and G. Tork Zadeh, "The Measurement Of End-User Computing

satisfaction, " MIS Q., Vol 12. No. 2,
pp. 259-274, 1998

W.H. DeLone And E.R. McLean,
"Information Systems Succes: The
Quest For The Dependent variable,"
Presented at the Institute Of
Management Sciences, 1992