

**PENGARUH AKTIVITAS MAHASISWA MENGAKSES *WEBSITE*  
JURUSAN TERHADAP *PERCEIVED EASE OF USE* DARI *WEBSITE*  
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**NABILA SAFIRA QATRUNNADA**

**NPM 1916031038**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### **PENGARUH AKTIVITAS MAHASISWA MENGAKSES *WEBSITE* JURUSAN TERHADAP *PERCEIVED EASE OF USE* DARI *WEBSITE* JURUSAN ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

**Nabila Safira Qatrunnada**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh dan seberapa besarnya pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung berdasarkan teori *technology acceptance model* (TAM). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel aktivitas mahasiswa mengakses *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung berpengaruh signifikan terhadap persepsi *ease of use* dari *website* dengan hasil T hitung sebesar 12,066 > T tabel yaitu 1,987. Hal ini mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Tingkat pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung berpengaruh signifikan terhadap persepsi *ease of use* dari *website* tergolong dalam kategori kuat yang dibuktikan dengan nilai R koefisien square yang diperoleh sebanyak 0,623 atau 62.3% dan memiliki nilai hubungan sebesar 78.9%, sedangkan 21.1% sisanya dipengaruhi faktor eksternal yang tidak dapat dijangkau oleh penelitian ini. Hasil tersebut juga menandakan jika persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) akan terbentuk dari jenis pengalaman yang mereka terima sepanjang mengakses *website* jurusan. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *website* bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi, pengembang dapat menganalisis kebutuhan mahasiswa sebagai target pengguna agar dapat mendukung fungsionalitas situs web jurusan.

**Kata Kunci:** *Website*, Aktivitas Mahasiswa, *Technology Acceptance Model*, *Ease of Use*.

## **ABSTRACT**

### **THE STUDENTS' PERCEIVED EASE OF USE OF DEPARTMENT OF COMMUNICATION STUDIES WEBSITE OF UNIVERSITY OF LAMPUNG**

*by*

**Nabila Safira Qatrunnada**

*The aim of this research was to described students' perceiving ease of use while accessing their department's website. This is a quantitative research that use Technology Acceptance Model (TAM) as its theoretical framework and data collected by using survey. The research found that the effects of students' activities while accessing their department's website on their perceived ease of use of the Communication Studies website at Lampung University had a significant effect on the perception of ease of use of the website, with a T value (12.066) > T table (1.987). The final outcome had proven that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted as true. The level of influence between students' activities in accessing the website of the Department of Communication Studies and their perceived ease of use of the Communication Studies Website at the University of Lampung fallen into a strong category, as evidenced by the R squared (coefficient of determination) value obtained at 0.623, or 62.3% and correlation coefficient of 78.9%, whereas the other 21.1% are influenced by other factors that can't be examined by this study. The findings also suggested that students' perceiving ease of use are shaped by their experiences while using their department's website. Satisfying website services are certainly a great help for students to adopt new technology system that is implemented. Understanding the factors that influenced students' acceptance of their department's website allows developers to analyze the needs of students as target users, which may help supporting its functionality.*

**Keywords:** Website, Students' Activities, Technology Acceptance Model, Ease of Use.

**PENGARUH AKTIVITAS MAHASISWA MENGAKSES *WEBSITE* JURUSAN  
TERHADAP *PERCEIVED EASE OF USE* DARI *WEBSITE* JURUSAN ILMU  
KOMUNIKASI UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh**

**NABILA SAFIRA QATRUNNADA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi : **Pengaruh Aktivitas Mahasiswa Mengakses  
Website Jurusan Terhadap Perceived  
Ease of Use dari Website Ilmu  
Komunikasi Universitas Lampung**

Nama Mahasiswa : **Nabila Safira Qatrunnada**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1916031038**

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL.**

**NIP 198009292005011002**

**2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.**

**NIP 198007282005012001**

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

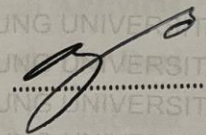
**Ketua**

**: Ahmad Riza Faizal, S.Sos., IMDLL.**



**Penguji Utama**

**: Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.**



**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**

**NIP 196108071987032001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Januari 2024**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabila Safira Qatrunnada

NPM 1916031038

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Alamat : Jl. Idrus Kreansyah No. 7, Rajabasa, Bandar Lampung

No. Handphone 08567340648

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Aktivitas Mahasiswa Mengakses *Website* Jurusan Terhadap *Perceived Ease Of Use* Dari *Website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 10 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Nabila Safira Qatrunnada

NPM 1916031038

## RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama lengkap Nabila Safira Qatrunnada, lahir pada tanggal 26 Agustus 2001 di Tanjung Karang, Bandar Lampung.

Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Winduro dan Ibu Nisva Wita. Penulis menyelesaikan

pendidikan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 23 Bandar Lampung hingga tahun 2016, dan menempuh pendidikan di SMA YP Unila Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2019 sebelum akhirnya penulis menjadi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Semasa kuliah, penulis memiliki ketertarikan pada bidang *advertising*, sehingga penulis memutuskan untuk menjadi bagian Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi pada bidang *Advertising*. Minat tersebut juga membuat penulis turut mendalami ilmunya dengan mengikuti kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Lampung Geh pada tahun 2023 sebagai *content writer* untuk akun *social media* Lampung Geh. Selain itu, penulis mengikuti kegiatan kampus lainnya, yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Mumbang Jaya, Kec. Mumbang Jaya, Lampung Timur pada tahun 2022.



## MOTTO

*“There’s an Indian proverb that goes, ‘Sometimes, the wrong train takes you to the right station.’”*

(Yoon Seri, Crash Landing on You)

*“I think I get it. You want to be as bright as the moon but you feel as though you’re just a star as tiny as a dust particle. Is that it? ... You’re that star over there, the one that looks like a tiny dust particle. A fixed star that is much bigger than the moon. So don’t run away.”*

(Seo Dal-Mi, Start Up)

*“Sometimes what you're looking for, comes when you're not looking at all.”*

(Taku Morisaki, Ocean Waves)

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah Rabbil Aalamin,*

Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Mu yang telah membantu kelancaran perancangan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berusaha selama ini. Mari tetap berusaha untuk mengembangkan diri untuk kedepannya. Harapannya segala mimpi dan cita-citamu dapat diraih di masa yang akan datang.

Saya juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada kedua orang saya sebagai sumber utama semangat penulis sepanjang proses penulisan skripsi. Terima kasih atas doa dan dukungan penuh sepanjang penulis memperjuangkan gelar yang ingin penulis raih.

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas rahmat Allah SWT yang selalu menuntun penulis dalam penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Aktivitas Mahasiswa Mengakses *Website* Jurusan Terhadap *Perceived Ease of Use* dari *Website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung". Penulisan skripsi ini merupakan pemenuhan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Lampung. Banyak rasa terima kasih yang penulis haturkan sebesar-besarnya terhadap berbagai pihak yang berkontribusi dalam meluaskan keterbatasan kemampuan, memanjatkan doa, membantu secara materi hingga dalam bentuk *support* terhadap penulis, beberapa diantaranya yaitu:

1. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, Allah SWT atas segala hidayah-Nya yang kerap melimpahkan kemudahan, kesehatan, dan inspirasi sepanjang masa penyelesaian skripsi.
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, S.I.Kom., M.Si., selaku Dekan Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.
4. Bapak Ahmad Riza Faizal, S.Sos; IMDLL., selaku dosen pembimbing penulis yang berjasa besar dalam memberikan kesempatan, tenaga, fikiran, serta bimbingan yang menunjang kelancaran proses penyusunan skripsi penulis dari awal hingga akhir.
5. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si., selaku dosen penguji penulis yang selalu memberikan arahan dari setiap masukan dan kritik yang baik terhadap penulis.
6. Seluruh tenaga kerja Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung, terutama Mas Redy dan Bu Iis yang kerap membantu dalam pengurusan administrasi penulis.

7. Orang tua penulis, yakni Bapak Winduro dan Ibu Nisva Wita. Penulis amat berterima kasih atas kasih sayang yang telah dilimpahkan terhadap penulis dan sepenuh hati membesarkan penulis hingga di titik ini. Terima kasih juga atas segala pengorbanan, kesabaran, dan memberikan banyak fasilitas yang penulis butuhkan semaksimal mungkin sepanjang mengasuh penulis sehingga penulis dapat bertumbuh kembang secara nyaman. Harapannya penulis dapat terus menjadi individu yang membanggakan bagi kedua orang tua penulis.
8. Kakak dan adik penulis yang kerap memberikan penulis motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
9. Joy, hewan peliharaan penulis. Terima kasih telah banyak memberikan penulis hiburan hanya dengan kehadirannya menemani penulis menjalankan keseharian penulis.
10. Reza Gustifa Adinda, sahabat penulis di masa perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman serta pendengar terbaik penulis yang tidak hanya menemani penulis dalam kesenangan, namun juga tetap hadir di masa rendah penulis. Terima kasih juga atas segala jasa dan rasa nyaman yang telah diberikan terhadap penulis hingga kini. Penulis harap hubungan pertemanan ini tetap kuat hingga kelak nanti.
11. Teman-teman satu *project* penelitian penulis, yakni Marlis Trio Akbar, Rahel Azzahra, dan Rizki Doni Arigha. Terima kasih telah memberikan peneliti kesempatan untuk berpartisipasi dalam *project* pembangunan website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung serta menjadi rekan *project* yang saling membantu satu sama lain.
12. Jovita Farah Adiba, Destiana Suci Ramadani, dan Dinda Widia Putri. Terima kasih telah menjadi bagian dari kisah penulis di masa perkuliahan. Penulis amat bersyukur dipertemukan dengan kalian.
13. Seluruh anggota Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung Angkatan 2019, terima kasih atas seluruh kenangan dan juga bantuan dari teman-teman yang tidak bisa penulis sebut seluruhnya. Terima kasih telah membantu dalam proses pembentukan karakter dan pendewasaan yang cukup penting untuk perkembangan pribadi penulis.

14. Partisipan penelitian skripsi penulis, yakni mahasiswa aktif Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung yang sudah meluangkan waktu untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian. Semoga bantuan yang kalian berikan akan dikembalikan oleh Yang Masa Esa dengan berbagai macam bentuk.
15. Teman-teman yang penulis kenal dari forum dan komunitas *virtual*. Terima kasih telah memberikan penulis ruang untuk bercerita serta menyumbangkan rasa semangat terhadap penulis saat penulis tengah mengalami fase sulit. Meskipun belum seluruhnya penulis dapat jumpai secara langsung, penulis masih tetap merasa terbantu atas kehadiran kalian semua.
16. Terhadap diri saya sendiri, terima kasih karena tidak pernah menyerah dalam melanjutkan hidup dan selalu berusaha mencari jalan keluar dari segala masalah yang pernah dihadapi. Meskipun dirimu masih jauh dari kata sempurna, kamu tidak pernah kenal kata lelah untuk membawa perubahan yang baik dalam diri kamu. Saya harap kamu akan menjadi berkembang menjadi pribadi yang lebih tangguh dan bijaksana dalam merancang perjalanan hidup dibandingkan dirimu yang sekarang.

Bandar Lampung, 05 Februari 2024

Penulis,

Nabila Safira Qatrunnada

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Kerangka Pikir .....	10
1.6 Hipotesis .....	12
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	13
2.1 Penelitian Terdahulu .....	13
2.1 Landasan Teori .....	16
2.2.1 Website .....	16
2.2.2 Content Management System (CMS) .....	20
2.2.3 WordPress .....	21
2.2.4 GTranslate .....	25
2.2.5 Kepuasan Pelanggan ( <i>Costumer Satisfaction</i> ) .....	25
2.2.6 User Experience (UX) .....	27
2.2.7 Budaya Teknologi .....	30
2.2.8 Teori Technology Acceptance Model .....	32
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	35
3.1 Tipe dan Metode Penelitian .....	35
3.2 Variabel Penelitian .....	35
3.3 Populasi dan Sampel .....	36
3.3.1 Populasi .....	36

3.3.3	Teknik <i>Sampling</i> .....	37
3.4	Definisi Konseptual .....	38
3.4.1	Aktivitas Mahasiswa Mengakses Website .....	38
3.4.2	<i>Ease of Use</i> dari <i>Website</i> .....	39
3.5	Definisi Operasional .....	40
3.6	Sumber Data .....	43
3.7	Teknik Pengambilan Sampel .....	43
3.8	Teknik Pengolahan Data.....	44
3.9	Teknik Pengujian Instrumen.....	45
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1	Gambaran Umum .....	51
4.2	Hasil Analisis .....	56
4.2.1	Hasil Uji Instrumen Penelitian .....	56
4.2.2	Hasil Uji Data Kuantitatif .....	62
4.2.3	Statistik Deskriptif Variabel Tindakan Mengakses Website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung (X) .....	64
4.2.4	Statistik Deskriptif Variabel Persepsi <i>Ease of Use</i> dari <i>Website</i> (Y).....	84
4.2.5	Persentase Kumulatif Variabel X dan Y .....	102
4.3	Hasil Analisis Data .....	106
4.3.1	Uji Regresi Linear Sederhana .....	106
4.3.2	Uji Hipotesis.....	111
4.4	Pembahasan Penelitian .....	112
<b>V.</b>	<b>Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>126</b>
5.1	Simpulan.....	126
5.2	Saran.....	127
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>128</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 1.</b> Tabel Penelitian Terdahulu .....	15
<b>Tabel 2.</b> Tabel rekapitulasi masing-masing angkatan .....	36
<b>Tabel 3.</b> Tabel Definisi Operasional .....	40
<b>Tabel 4.</b> Tabel Pengukuran Skala Likert.....	44
<b>Tabel 5.</b> Tabel Interval Koefisien .....	48
<b>Tabel 6.</b> Tabel Hasil Output Uji Validitas Aktivitas Mahasiswa Mengakses <i>Website</i> Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung (X).....	57
<b>Tabel 7.</b> Hasil Output Uji Validitas <i>Perceived Ease of Use Website</i> Jurusan Ilmu Komunikasi .....	58
<b>Tabel 8.</b> Kriteria Reliabilitas.....	59
<b>Tabel 9.</b> Hasil Output Uji Reliabilitas Variabel Tindakan Mengakses <i>Website</i> Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung (X).....	60
<b>Tabel 10.</b> Hasil Output Uji Reliabilitas Variabel <i>Perceived Ease of Use Website</i> Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	61
<b>Tabel 11.</b> Kriteria Kesimpulan Persentase Nilai Setiap Pertanyaan.....	102
<b>Tabel 12.</b> Kategori <i>Item</i> Variabel X .....	103
<b>Tabel 13.</b> Kategori <i>Item</i> Variabel Y .....	104
<b>Tabel 14.</b> Rata-rata Persentase Skala Likert .....	105
<b>Tabel 15.</b> Hasil Regresi Linear Sederhana.....	106
<b>Tabel 16.</b> Hasil Koefisien Determinasi .....	107
<b>Tabel 17.</b> Derajat Hubungan <i>Pearson Correlation</i> .....	108
<b>Tabel 18.</b> Uji Normalitas .....	111
<b>Tabel 19.</b> Uji Hipotesis .....	111



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 1.</b> Peringkat website Universitas Lampung pada laman resmi Webometrics .....	3
<b>Gambar 2.</b> Dokumen resmi akreditasi program FIBAA Jurusan Ilmu Komunikasi UNILA .....	4
<b>Gambar 3.</b> Penampilan halaman utama website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung setelah dilakukan pembaruan.....	6
<b>Gambar 4.</b> Kerangka Berpikir.....	11
<b>Gambar 5.</b> Technology Acceptance Model (TAM) sebagai kerangka teoritis .....	33
<b>Gambar 6.</b> Tampilan <i>Landing Page</i> Jurusan Ilmu Komunikasi.....	51
<b>Gambar 7.</b> Tampilan Menu Home Website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	52
<b>Gambar 8.</b> Tampilan Menu About Us Website Jurusan Ilmu Komunikasi .....	52
<b>Gambar 9.</b> Tampilan Menu Academic Website Jurusan Ilmu Komunikasi.....	53
<b>Gambar 10.</b> Tampilan Menu Admission Website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	53
<b>Gambar 11.</b> Tampilan Menu Student Website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	54
<b>Gambar 12.</b> Tampilan Menu Student Website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	55
<b>Gambar 13.</b> Tampilan Menu News Website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	55
<b>Gambar 14.</b> Tampilan Language Switcher Elementor dan Accessibility Tools Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung .....	56
<b>Gambar 15.</b> Grafik Diagram Jenis Kelamin Responden.....	62
<b>Gambar 16.</b> Grafik Diagram Frekuensi Penggunaan Internet Responden.....	63
<b>Gambar 17.</b> Grafik Diagram Frekuensi Penggunaan Internet Responden.....	64
<b>Gambar 18.</b> Grafik Diagram Jawaban Responden Kecepatan Membuka Website .....	65

<b>Gambar 19.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Kecepatan Membuka Website.....	66
<b>Gambar 20.</b> Grafik Diagram Jawaban Responden Melihat <i>Profile</i> Pengajar .....	67
<b>Gambar 21.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Melihat <i>Profile</i> Pengajar.....	68
<b>Gambar 22.</b> Grafik Diagram Mengikuti Informasi atau Berita Seputar Jurusan...69	
<b>Gambar 23.</b> Grafik Diagram Mengikuti Informasi atau Berita Seputar Jurusan...70	
<b>Gambar 24.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Responden Mengikuti Informasi atau Berita Seputar Jurusan .....	71
<b>Gambar 25.</b> Grafik Diagram Mencari Jurnal Akademik.....	72
<b>Gambar 26.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Mencari Jurnal Akademik .....	73
<b>Gambar 27.</b> Grafik Diagram Mengakses Formulir .....	74
<b>Gambar 28.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Mengakses Formulir .....	75
<b>Gambar 29.</b> Grafik Diagram Melihat Fasilitas Jurusan .....	76
<b>Gambar 30.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Melihat Fasilitas Jurusan .....	77
<b>Gambar 31.</b> Grafik Diagram Mengetahui Denah Universitas .....	78
<b>Gambar 32.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Mengetahui Denah Universitas .....	79
<b>Gambar 33.</b> Grafik Diagram Menemukan Layanan Informasi .....	80
<b>Gambar 34.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Menemukan Layanan Informasi .....	81
<b>Gambar 35.</b> Grafik Diagram Menilai <i>Device Use</i> .....	82
<b>Gambar 36.</b> Grafik Diagram Menilai <i>Device Use</i> .....	83
<b>Gambar 37.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen Menilai <i>Device Use</i> .....	84
<b>Gambar 38.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Quality of Links</i> .....	85
<b>Gambar 39.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Quality of Links</i> .....	86
<b>Gambar 40.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen <i>Quality of Links</i> .....	87
<b>Gambar 41.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Feedback Mechanisms</i> .....	88
<b>Gambar 42.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen <i>Feedback Mechanisms</i> .....	89
<b>Gambar 43.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Accessibility</i> .....	90
<b>Gambar 44.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Accessibility</i> .....	91

<b>Gambar 45.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Accessibility</i> .....	92
<b>Gambar 46.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Accessibility</i> .....	93
<b>Gambar 47.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen <i>Accessibility</i> .....	94
<b>Gambar 48.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Design</i> .....	95
<b>Gambar 49.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Design</i> .....	96
<b>Gambar 50.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen <i>Design</i> .....	97
<b>Gambar 51.</b> Grafik Diagram Dimensi <i>Navigability</i> .....	98
<b>Gambar 52.</b> Grafik Diagram Distribusi Jawaban Komponen <i>Navigability</i> .....	99
<b>Gambar 53.</b> Grafik Diagram Rekapitulasi Variabel X .....	100
<b>Gambar 54.</b> Grafik Diagram Rekapitulasi Variabel Y.....	101
<b>Gambar 55.</b> Grafik Histogram Distribusi Normal .....	109
<b>Gambar 56.</b> Grafik P-Plot Distribusi Normal .....	110

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Selama beberapa dekade terakhir, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi pertumbuhan sektor berbagai industri dengan mendorong kemajuan dalam aspek sistem pemerintahan, bisnis, perekonomian, hingga menjadi landasan penting untuk pendidikan berbasis digital di sektor kehidupan masyarakat modern. (Brown dan Ross, 2003).

Semenjak kehadiran TIK yang memicu percepatan global, kemudahan akses digital menyebabkan pertukaran informasi yang luas melalui halaman situs yang berada dalam *World Wide Web* (www), salah satunya adalah *website*. Hal ini memengaruhi setiap aspek pendidikan mulai dari belajar-mengajar hingga penilaian dan evaluasi kegiatan belajar mengajar. Dewasa ini, *website* telah menjadi media penyampaian informasi bagi berbagai macam perusahaan tidak terkecuali pada institusi pendidikan seperti sekolah atau pun institusi dengan jenjang yang lebih tinggi. Terlebih, informasi merupakan sekumpulan data penting yang memberikan pengetahuan berguna dengan kegunaannya bergantung pada bentuk pendekatan yang tepat terhadap penerima, ketelitian penyampaian, waktu, ruang dan tempat, bentuk, hingga semantik.

Kelebihan dari *website* yang bersifat dua arah (Harminingtyas, 2014) ialah dapat memberikan banyak keuntungan dalam menyampaikan informasi dan dapat menyediakan gambaran yang lengkap mengenai lembaga yang bersangkutan. Hampir seluruh pelajar atau mahasiswa akan mengakses halaman website dari lembaga pendidikan yang tengah mereka tempuh dengan harapan agar mendapatkan informasi yang akurat, lengkap, serta aktual.

Mekanisme perangkaan perguruan tinggi dalam skala internasional atau kerap dikenal sebagai *World Class University* (WCU). WCU merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dengan dunia akademis. Pengakuan status WCU terhadap perguruan tinggi membuat banyak kampus negeri atau swasta di Indonesia berusaha memasuki persaingan kelas dunia dengan menaikkan keunggulan universitas melalui beberapa indikator penilaian seperti publikasi internasional, mempertahankan kualitas tenaga pengajar, fasilitas yang mendukung kegiatan akademis, memproduksi lulusan berprestasi, dan membangun teknologi informasi berbasis *website* yang dapat diakses oleh civitas akademik maupun pengguna umum (Bahrudin dan Fauzziyah, 2019). Hal ini dilakukan agar tidak hanya unggul dalam penyelenggaraan pendidikan, namun juga unggul dalam memanfaatkan teknologi sebagai media informasi bagi masyarakat umum.

Salah satu lembaga pemeringkatan yang kerap menjadi acuan dalam persaingan WCU pada perangkaan berskala internasional di seluruh penjuru dunia ialah Cybermetrics Lab, kelompok riset terkemuka di Spanyol yang mendirikan sistem pemeringkatan *Webometrics Ranking of World Universities* (WRWU), alat pengukur *World Wide Web* (www) dari akumulasi kekayaan informasi masing-masing lembaga perguruan tinggi di internet, jumlah *hyperlink*, jenis *hyperlink*, struktur *website*, dan pola penggunaannya. Peringkat website Universitas Lampung di awal tahun 2023 berdasarkan hasil publikasi melalui laman resmi Webometrics berada di posisi 13 besar se-Indonesia (Webometrics, 2023).

Current edition

Universities: January 2023  
Edition 2023.0 beta

**About Us**

- About Us
- Contact Us

**About the Ranking**

- Methodology
- Objectives
- FAQs
- Notes
- Previous editions

**Resources**

- Best Practices

**MAJESTIC**

**ahrefs**

**QL2**  
real-time search | real-time advantage

**SCImago**  
LAB

## Indonesia

ranking	World Rank <sup>®</sup>	University	Det.	Impact Rank <sup>®</sup>	Openness Rank <sup>®</sup>	Excellence Rank <sup>®</sup>
1	577	Universitas Indonesia	👉	299	686	1114
2	678	Universitas Gadjah Mada	👉	335	710	1373
3	844	Universitas Brawijaya	👉	215	847	2214
4	978	Universitas Airlangga	👉	1024	976	1402
5	1038	Universitas Sebelas Maret UNS Surakarta	👉	418	910	2352
6	1144	Universitas Syiah Kuala	👉	816	1201	1989
7	1146	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	👉	917	1073	1933
8	1347	Telkom University / Universitas Telkom	👉	768	1457	2594
9	1524	Institut Teknologi Bandung / Bandung Institute of Technology	👉	562	6547	1420
10	1572	Universitas Bina Nusantara	👉	1798	2090	2118
11	1694	IPB University / Bogor Agricultural University	👉	405	6547	1978
12	1696	Universitas Sumatera Utara	👉	2373	1194	2319
13	1713	Universitas Lampung	👉	782	1277	3579
14	1739	Universitas Andalas	👉	972	1402	3363
15	1780	Universitas Riau	👉	669	1251	3875
16	1857	Universitas Padjadjaran Bandung	👉	555	6547	2054
17	1949	Universitas Jenderal Soedirman	👉	447	2770	4229
18	1974	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	👉	1395	1713	3441
19	2045	Universitas Hasanuddin	👉	1073	6547	1870
20	2119	Universitas Sriwijaya	👉	1879	2173	3289
21	2168	Universitas Diponegoro	👉	766	6547	2430
22	2183	Universitas Pendidikan Indonesia	👉	472	6547	2900
23	2293	Universitas Negeri Malang	👉	856	6547	2528
24	2354	Universitas Mercu Buana	👉	1756	1658	3967

**Gambar 1.** Peringkat website Universitas Lampung pada laman resmi

Webometrics (*Webometrics, Februari 2023*)

Keberhasilan program Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dalam berakreditasi dengan pengelola internasional *Foundation for International Business Administration Accreditation (FIBAA)* pada bulan Maret 2023 mendorong pembentukan citra unggul program studi Ilmu Komunikasi citra di mata internasional, diharapkan dapat metodologi pemeringkatan *Webometrics* menggunakan indikator *visibility impact (web content impact)*, *scholar excellency*, dan *transparency*. Institusi pendidikan harus menunjukkan komitmen terhadap jaminan kualitas melalui proses evaluasi dan perkembangan *website* berkelanjutan, kesuksesan Jurusan Ilmu Komunikasi dalam memperoleh akreditasi FIBAA dapat menjadi faktor penarik bagi mahasiswa aktif dan calon mahasiswa dengan terus meningkatkan visibilitas situs web jurusan. Situs web jurusan dapat berperan sebagai alat yang kuat untuk memperkuat reputasi akademik, maka penting untuk terus memperbarui dan meningkatkan kualitas *website*

jurusan agar tetap relevan dan responsif terhadap kebutuhan pengunjung *website* sebagai pengguna.



**Gambar 2.** Dokumen resmi akreditasi program FIBAA Jurusan Ilmu Komunikasi UNILA (Instagram resmi Ilmu Komunikasi Universitas Lampung, Juli 2023)

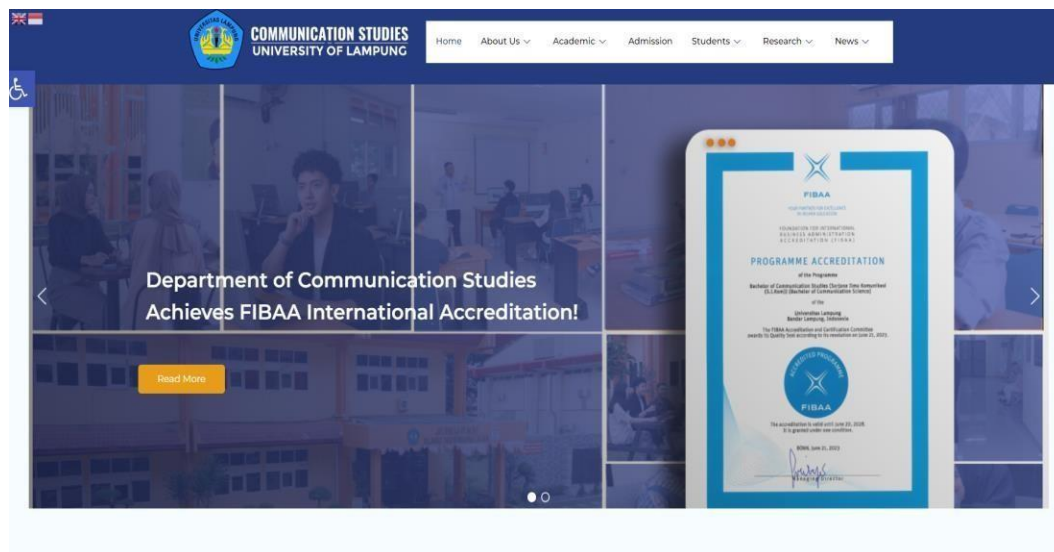
Kegiatan pembenahan *website* sistem informasi akademik jurusan menjadi kanal informasi berbasis Bahasa Inggris yang diluncurkan dilengkapi oleh ekstensi *plugin*. Kecanggihan teknologi kini menghadirkan suatu inovasi untuk menampilkan konten dalam beberapa bahasa secara otomatis dari *plugin* yang dimanfaatkan. *Plugin* adalah sekumpulan kode tambahan yang disematkan pada aplikasi atau *website* supaya dapat menjalankan fitur tertentu, salah satu diantaranya ialah dengan menambahkan elementor *plugin* dan penerjemah GTranslate. Portal halaman jurusan yang telah mengalami proses internasionalisasi diharapkan tidak hanya dapat mudah dimengerti oleh calon mahasiswa global saja, tetapi mahasiswa lokal

mampu memahami fitur beserta informasi yang dikelola dalam *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

Seperti yang dinyatakan oleh Halliday dan Hasan (1976), meskipun Bahasa Inggris telah diakui sebagai bahasa universal yang digunakan oleh sekitar 600 juta manusia dari segala pejuruan dunia tidak serta merta membuat hasil terjemahan dari Bahasa Inggris tidak dibutuhkan oleh para penduduk lokal lagi. Dalam proses terjemahan, bentuk tata bahasa cenderung berubah mengikuti struktur bahasa yang diterjemahkan tetapi makna yang ingin disampaikan harus tetap mampu dipertahankan. Hal ini merupakan salah satu problema yang kerap dijumpai dari teks hasil terjemahan mesin digital. Dalam proses terjemahan, kadang kala bentuk bahasa mengalami perubahan makna yang ingin disampaikan dan hal ini merupakan salah satu problema yang sulit dihindari. Halliday dan Hasan menyatakan bahwa proses interpretasi bahasa melewati tiga tahapan sistem strata yakni: makna, bentuk struktur kata, dan ekspresi. Cara berpikir sistemik yang dicetuskan oleh ahli mengenai bahasa ialah harus adanya konteks yang jelas agar dapat dipahami maknanya.

Pada Januari 2023, peneliti mendapat kesempatan bergabung ke dalam tim pengembangan *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung yang bertujuan untuk membantu persiapan akreditasi Jurusan berstandar Internasional. Sepanjang penelitian, peneliti aktif dalam memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh tim tersebut dan melakukan analisis mengenai cara penulisan konten menarik dan informatif bagi pengguna (*user*) *website* Jurusan Ilmu Komunikasi. Berdasarkan kaidah *content writing* sendiri, penulisan yang dimuat pada *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung pada versi sebelumnya tidak memenuhi standar penulisan *content writing*. Pemahaman akan teknik penulisan konten pada setiap jenis media cukup esensial untuk kesuksesan *website* yang diolah.





**Gambar 3.** Penampilan halaman utama website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung setelah dilakukan pembaruan (Sumber: Halaman resmi Ilmu Komunikasi Universitas Lampung, Maret 2023)

Problematika yang mungkin dihadapi oleh halaman *website* universitas dapat bervariasi tergantung pada situasi dan faktor-faktor khusus yang terlibat. Beberapa masalah umum yang teridentifikasi muncul dalam halaman *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung meliputi kurangnya informasi yang relevan dan terkini bagi pengguna. Pada *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung versi lama, jarang dilakukan pembaruan informasi yang relevan, pemeliharaan *website* yang teratur, serta minimnya ruang interaksi dan keterlibatan pengguna. Halaman *website* universitas yang tidak memfasilitasi interaksi dan keterlibatan pengguna dapat mengurangi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pemanfaatan elementor *plugin* terjemahan GTranslate yang juga diterapkan sebagai upaya menjaga kepuasan pengguna sepanjang penggunaan *website*. Sehingga, salah satu prinsip yang peneliti ketahui dan terapkan dalam pembaruan informasi *website* Jurusan Ilmu Komunikasi adalah prinsip *Technology Acceptance Model* (TAM).

*Technology Acceptance Model* merupakan teori yang dapat dijadikan dasar pengembangan studi empiris mengenai kesiapan adanya pemanfaatan

teknologi terkini yang pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989). Teori ini adalah hasil modifikasi dari kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensi (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) yang mengadopsi dari komponen-komponen *Theory of Reason Actioned* (TRA) ciptaan Fishbein dan Ajzen (1975). Model ini menyebutkan bahwa pengguna sistem cenderung menggunakan sistem apabila sistem mudah digunakan dan bermanfaat bagi para pengguna. Dalam TAM, penerimaan pemakai sistem informasi ditentukan oleh dua faktor utama, yakni kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan yang dirasakan (*perceived ease of use*).

Prinsip *Technology Acceptance Model* memiliki suatu basis teoritis yang bermanfaat dalam menemukan faktor-faktor yang memberikan pengguna suatu pandangan positif terhadap rancangan sistem teknologi yang baru diperkenalkan. Selain itu, *Technology Acceptance Model* (TAM) memegang kepercayaan bahwa adanya hubungan sebab akibat antara perilaku pengguna dengan kepercayaan yang timbul setelah pengguna dapat menilai secara langsung mengenai kemudahan penggunaannya dan kebutuhan yang terpenuhi. (Cahya, 2016). Hal ini membuat TAM sering kali terpilih sebagai dasar berbagai penelitian maupun menjadi instrumen yang memverifikasi beberapa situasi, kondisi dan objek penelitian yang berbeda-beda untuk mengkaji perilaku penerimaan teknologi individu dalam berbagai konstruksi sistem informasi (Setiawan dan Sulistiowati, 2017).

Keputusan untuk menerima atau menolak teknologi sering kali dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan pengalaman orang lain yang dapat memainkan peran penting dalam membentuk persepsi dan niat individu untuk mengadopsi teknologi informasi baru. TAM dapat diterapkan untuk menganalisis penyebab penerimaan atau penolakan pengguna terhadap *platform new media*. Dalam konteks penelitian ini, *platform new media* yang diteliti ialah situs web Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung terhadap penggunaannya.

Penelitian ini juga akan dilandaskan oleh kriteria dari Eschenfelder, Beachboard, McClure, dan Wyman (1997) yang berawal untuk mengevaluasi desain dan pengelolaan situs web pemerintah federal AS dan kemudian diadaptasi oleh Smith (2001) untuk menilai lima website pemerintah di Selandia Baru. Kedua studi tersebut menggunakan kriteria yang dikelompokkan dalam dua arah yakni sebagai konten informasi (*information content*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Penelitian akan berfokus pada pengukuran pengaruh kemudahan pengaplikasian sistem teknologi (*ease of use*) yang menilai dari lima kriteria utama, yakni link (*links*), umpan balik (*feedback*), aksesibilitas (*accessibility*), desain (*design*), dan kemudahan navigasi konten yang tersedia di dalam *website* (*navigability of the website content*).

Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Lampung tentunya akan menginginkan informasi yang akurat tentang kualitas pendidikan, program bidang studi, akomodasi tempat tinggal, kehidupan sosial, dan informasi penting lainnya seputar jurusan yang ditempuh. Situs *website* jurusan diharapkan mampu memudahkan mahasiswa membangun gambaran yang baik tentang aset akademik serta memberikan pengetahuan luas tentang aktivitas pendidikan dari Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

Sehingga berdasarkan uraian latar belakang di atas, relevansi *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam mengukur tingkat kesiapan individu dalam mengadopsi suatu sistem teknologi dianggap paling tepat bagi peneliti untuk menjadi prinsip penelitian terhadap mahasiswa aktif S1 Ilmu Komunikasi sebagai obyek penelitian yang menikmati kualitas informasi, kualitas layanan, dan berbagi pengalaman yang diperoleh dari kemudahan sistem (*perceived ease of use*) website Ilmu Komunikasi UNILA dengan judul “Pengaruh Aktivitas Mahasiswa Mengakses *Website* Jurusan Terhadap *Perceived Ease of Use* dari *Website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan Terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung?
2. Seberapa besar pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan Terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis  
Penelitian ini diharapkan menjadi acuan terhadap perkembangan Ilmu Komunikasi dalam penyajian informasi khususnya pada *content writing*.

Selain itu, dengan adanya penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan terhadap penelitian sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan lebih lanjut untuk website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung agar menjadi lebih optimal secara keseluruhan.

### 1.5 Kerangka Pikir

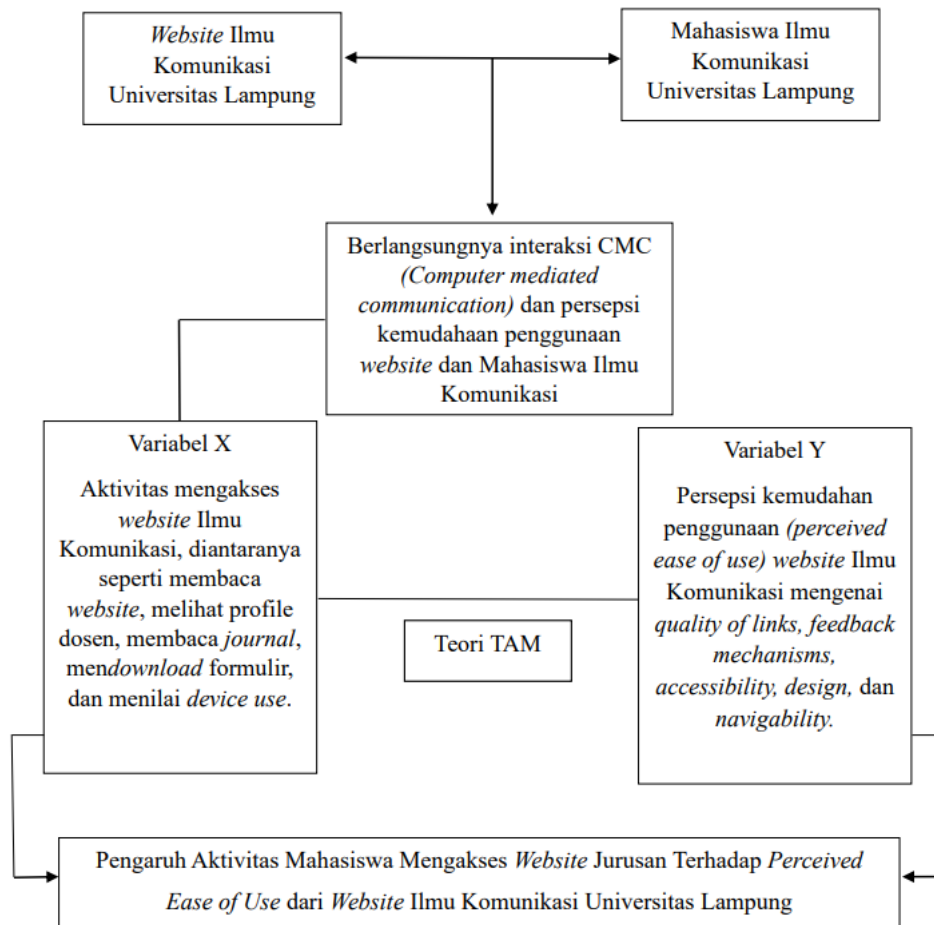
Penelitian ini akan meneliti persepsi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung sebagai *user* terhadap *perceived ease of use* sepanjang menggunakan sistem website jurusan mereka sebagai wadah informasi yang relevan dan menjadi saluran komunikasi yang menghubungkan mahasiswa dengan pihak jurusan agar mempermudah akses mahasiswa untuk memperoleh seluruh bahan berkaitan dengan jurusan mereka. Terdapat beberapa variabel krusial yang dapat mempengaruhi niat mahasiswa untuk menggunakan *website*.

Interaksi mahasiswa dengan website melalui layar membentuk komunikasi non-verbal yang dimediasi oleh komputer atau *computer-mediated communication* (CMC). CMC mengacu pada segala bentuk komunikasi yang melibatkan pertukaran informasi, ide, atau pesan antara individu atau kelompok menggunakan berbagai perangkat digital.

Dari interaksi di atas, *perceived ease of use* mahasiswa tentunya dipengaruhi oleh seberapa jauh website dipercaya sebagai sistem teknologi informasi yang dapat diandalkan setelah mahasiswa berinteraksi dengan inovasi yang dilakukan oleh Jurusan Ilmu Komunikasi UNILA. Dimensi tersebut akan digunakan peneliti untuk menganalisis efektivitas website Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung sebagai media informasi dan komunikasi utama mahasiswa untuk dalam pemenuhan kegiatan sehari-hari. Kemudian,

persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan website yang menerapkan teori TAM akan diidentifikasi dengan mencari tahu opini mahasiswa.

Pengaruh aktivitas mengakses *website* oleh mahasiswa akan menjadi variabel bebas (X) dan *perceived ease of use website* Ilmu Komunikasi akan menjadi variabel terikat (Y) yang akan diteliti pada penelitian ini. Penelitian ini akan dihitung melalui analisis statistik deskriptif dengan data yang diperoleh berdasarkan hasil survei melalui penyebaran kuesioner. Hal ini bertujuan untuk memahami relasi yang ada di antara persepsi mahasiswa dengan *ease of use* mahasiswa dari website Jurusan Ilmu Komunikasi. Berdasarkan uraian di atas, berikut rumusan kerangka berpikir:



**Gambar 4.** Kerangka Berpikir

(Hasil Olahan Peneliti, Juni 2023)

## 1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam permasalahan penelitian. Hipotesis berlaku sementara sampai dilakukannya pengujian dan pengumpulan data untuk membuktikan kebenarannya. Berdasarkan kerangka penelitian, berikut merupakan hipotesis dalam penelitian ini:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapatnya pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

H<sub>a</sub>: Terdapatnya pengaruh antara aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan inspirasi bagi peneliti untuk memudahkan proses pengembangan ide penelitian, dasar acuan, dan rujukan peneliti. Peneliti dapat merujuk pada teori, konsep, dan metodologi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya sebagai penguatan argumentasi dan memberikan kerangka kerja yang baik dari batasan penelitian terdahulu. Dengan mempelajari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang belum terpecahkan sebagai dasar untuk penelitian baru. Manfaat penelitian terdahulu juga ialah sebagai langkah pencegahan peneliti dari plagiarisme penelitian. Dalam hal ini, peneliti menggunakan tiga penelitian terdahulu yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa referensi penelitian terdahulu yang dipilih:

1. Penelitian terdahulu pertama dengan judul "*Factors Influencing Generation Y Students' Satisfaction with University Websites*" merupakan artikel ilmiah internasional milik Marko Van Deventer dan Heleneze Lues. Penelitian ini berbanding lurus dengan penelitian penulis yakni sama-sama bertujuan untuk menganalisis kepuasan mahasiswa para generasi Y sebagai *stakeholder* dalam menerima website dua kampus HEI Afrika Selatan berbasis di Gauteng yang mengalami kemajuan teknologi. Metode pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini ialah statistik deskriptif.

Pada hasil penelitiannya, ditemukan bahwa kualitas informasi website perguruan berpengaruh secara signifikan terhadap pemanfaatan website yang juga diiringi oleh kualitas sistem website perguruan yang memudahkan



mahasiswa mengakses halaman dan dokumen sesuai kebutuhan. 319 responden yang memenuhi sasaran populasi yakni siswa generasi Y Afrika Selatan telah menganggap website universitas relatif informatif, relevan, lengkap, dan dapat diandalkan. bahwa situs web universitas memiliki fungsionalitas yang baik, menggunakan tampilan desain yang menarik, dan memiliki tata letak navigasi yang logis. Secara keseluruhan, para mahasiswa mengakui *usability* website universitas.

2. Acuan penelitian terdahulu kedua yang peneliti manfaatkan adalah penelitian berjudul “*Usage Pattern, Perceived Usefulness and Ease of Use of Computer Games among Malaysian Elementary School Students*” oleh Fatemeh Habibian Naeini and Bala Krishnam. Hasil dari penelitian dengan metode kuantitatif ini menunjukkan bahwa bahwa responden tidak menganggap permainan itu berguna dari sisi edukasi serta rendahnya tingkat kemudahan permainan sehingga berdampak terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* permainan berbasis komputer untuk tujuan akademik. Hal ini membuktikan bahwa hanya permainan yang berguna dan mudah digunakan yang akan dipilih oleh siswa.

3. Acuan penelitian terdahulu terakhir yang peneliti pilih ialah “*Investigating Student’s Acceptance of an EDMODO Content Management System*” oleh Farah Mohamad Zain, Effariza Hanafi, Yahya Don, Mohd Faiz Mohd Yaakob, dan Siti Nazuar Sailin. Jurnal internasional ini mengkaji tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem manajemen konten Edmodo untuk mendukung model pembelajaran *flipped classroom* menggunakan ekstensi *technology acceptance model* (TAM) dengan metode regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem memainkan peran penting dalam memengaruhi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari yang dirasakan terhadap Sistem Manajemen Konten Edmodo (ECMS). Siswa memandang *content quality* EMCS dipenuhi oleh informasi yang relevan, tersedianya fitur *online* yang dibutuhkan, serta pemilihan desain konten yang memuaskan. Selain itu, desain konten yang menggunakan audio, video, dan teks memudahkan siswa untuk mengikuti materi pembelajaran sekaligus memengaruhi

kegunaan Sistem Manajemen Konten Edmodo (EMCS). Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa *content quality* yang relevan dapat meningkatkan *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* ECMS.

**Tabel 1.** Tabel Penelitian Terdahulu

1.	<b>Judul Penelitian</b>	Factors Influencing Generation Y Students' Satisfaction with University Websites
	<b>Nama Peneliti</b>	Marko Van Deventer dan Heleneze Lues
	<b>Metode Penelitian</b>	<i>Judgement sampling</i> atau merupakan bagian pengambilan sampling dengan cara memilih sampel sesuai kriteria yang telah ditentukan ( <i>purposive sampling</i> )
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh dari <i>ease of use</i> sistem dan kualitas informasi yang disediakan oleh website jurusan universitas sebagai sumber informasi utama para mahasiswa dan menggunakan metode penelitian yang sama, yakni <i>purpose sampling</i> .
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada lebih dipersempitnya penelitian yang dilakukan terhadap kepercayaan kognitif dari teori <i>technology acceptance model</i> . Penelitian ini menggunakan kedua kepercayaan kognitif teori TAM, sedangkan peneliti hanya berfokus pada sisi <i>ease of use</i> saja.
	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Kontribusi penelitian ini adalah sebagai bahan acuan dalam hal rujukan atau referensi penelitian secara keseluruhan.
2.	<b>Judul Penelitian</b>	Usage Pattern, Perceived Usefulness and Ease of Use of Computer Games among Malaysian Elementary School Students
	<b>Nama Peneliti</b>	Fatemeh Habibian Naeini dan Bala Krishnam
	<b>Metode Penelitian</b>	Statistik deskriptif
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Persamaan penelitian terletak pada teori yang digunakan, yakni teori <i>technology acceptance model (TAM)</i> serta pendekatan kuantitatif yang akan digunakan dalam penelitian yang akan datang.
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada jenis penerimaan sistem teknologi yang diteliti yaitu perilaku siswa dalam permainan komputer sebagai sumber teknologi informasi, sedangkan peneliti akan fokus

Tabel 1. Lanjutan

		terhadap website jurusan universitas. Objek penelitian ini juga meneliti secara lebih menyeluruh yakni meliputi <i>usage pattern</i> , <i>perceive usefulness</i> , hingga <i>perceived ease of use</i> .
	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Penelitian ini membantu sebagai rujukan teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) dan <i>perceived ease of use</i> yang menjadi referensi peneliti.
<b>3.</b>	<b>Judul Penelitian</b>	Investigating Student's Acceptance of an EDMODO Content Management System
	<b>Nama Peneliti</b>	Farah Mohamad Zain, Effariza Hanafi, Yahya Don, Mohd Faiz, Mohd Yaakob, dan Siti Nazuar Sailin
	<b>Metode Penelitian</b>	Deskriptif kuantitatif
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Persamaan penelitian terletak pada pengaruh kualitas konten terhadap motivasi penggunaan dengan menggunakan landasan teori <i>technology acceptance model (TAM)</i> dan pendekatan penelitian kuantitatif.
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Perbedaan penelitian ini terletak pada <i>platform</i> yang diintegrasikan sebagai media informasi utama yakni <i>web-based social networking application</i> , berbeda dengan penelitian yang akan datang yakni domain website pendidikan. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian regresi linear berganda, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian regresi linear sederhana.
	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Penelitian ini memberikan kontribusi berupa referensi atau acuan dalam <i>teori technology acceptance model (TAM)</i> dan faktor yang mempengaruhi sikap konsumen dalam membentuk <i>perceived ease of use</i> terhadap penelitian yang akan datang.

## 2.1 Landasan Teori

### 2.2.1 Website

*Website* atau *world wide web* (www) merupakan sistem informasi yang dapat diakses melalui penggunaan internet. Struktur dari *website* berlandaskan pada struktur *hyper-text markup language* (html) yang pertama kali dikembangkan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1989. Awal mula tujuan Tim Bernes-Lee menciptakan

html ialah memudahkan para peneliti berbagi sumber data dari jarak jauh (Ragget *et al.*, 1998). Satu tahun setelah kehadiran inovasi Tim Berners-Lee, puluhan website bermunculan yang memanfaatkan hingga memperluas desain awal html. Namun, perkembangan tersebut tentunya tidak bebas dari serangkaian isu mendorong Tim Bernes-Lee membentuk organisasi *world wide web consortium* (W3C) pada tahun 1994. W3C menetapkan pedoman yang bertujuan untuk mempertahankan kualitas website dalam rangka panjang.

W3C menciptakan landasan yang berperan besar dalam menjadikan *website* sebagai infrastruktur yang kuat (*robust*), terukur (*scalable*), dan mudah beradaptasi (*adaptable*) (Signore, 2004). Mengacu kepada aturan mendasar yang memandu perkembangan W3C membuat W3C memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Dapat diakses secara universal: *website* diharapkan memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi dengan memberikan eksposur teknologi yang mempertimbangkan keragaman besar dalam budaya, bahasa, pendidikan, kemampuan, sumber daya material, dan keterbatasan fisik pengguna di berbagai pejuru dunia.
2. Web semantik (*semantic web*): mengembangkan *software environment* atau sistem perangkat lunak yang memungkinkan setiap pengguna memanfaatkan sumber daya *website* secara maksimal.
3. Keamanan web (*web of trust*): memimpin pertumbuhan *web* sekaligus memperhatikan kemungkinan tantangan hukum, komersial, dan isu sosial dari kehadiran teknologi yang ada.

Louis K. Falk menyatakan bahwa aturan pengelolaan *website* perlu diperhatikan supaya daya guna tetap optimal (Kriyantono, 2008:276). Berikut aspek yang harus diutamakan:

**1. Setiap *link* yang tersedia harus masih beroperasi (*no dead links*).**

Tautan rusak ditandai oleh halaman web yang tidak dapat ditemukan atau hilangnya aksesibilitas alamat domain oleh pengguna karena beragam faktor. Server cenderung menampilkan pemberitahuan kerusakan saat pengguna mencoba mengakses tautan yang terkena kesalahan teknis. Kehadiran tautan rusak yang umumnya dikenal sebagai *dead links* harus dihindari agar kenyamanan pengguna tetap terjaga.

**2. Tersedia kontak informasi (*contact information*).**

Memastikan pengguna dapat dengan mudah menghubungi pihak bersangkutan mengenai informasi yang dibutuhkan agar terpenuhi adalah salah satu ciri profesionalitas. Manajemen kontak informasi yang baik akan mengimplikasikan bahwa database dikelola secara lengkap dan terkini oleh pengakses *website*.

**3. Penataan penempatan informasi (*place of informations*).**

Informasi yang esensial ada baiknya terletak pada bagian kiri layar sehubungan dengan kecenderungan manusia membaca tulisan dimulai dari kiri ke kanan terlebih dahulu.

**4. Pemilihan warna (*use of colors*).**

Skema warna yang dipilih untuk menghiasi tampilan *website* harus mempertimbangkan ketepatan format jenis dan ukuran tulisan agar ramah pengguna dan informasi tetap tersampaikan dengan baik (*user friendly*).

**5. Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).**

Daya tarik *website* akan meningkat bagi pengguna yang terkait dengan kemudahan akses sistem teknologi selain keapikan tampilannya. Informasi yang disajikan mesti tersedia lengkap dan diletakkan pada urutan logis. Suatu sistem dinilai berkualitas jika terancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui

kemudahan navigasi dokumen dari penempatan *hyperlink* dan *hypertext* dalam penggunaannya.

#### **6. Bertujuan (*Intention models*)**

Mengetahui tujuan *website* akan membantu direksi kuantitas serta jenis informasi yang terkandung di dalamnya. Kategori *website* umumnya terbagi menjadi:

- a. *Presence model* atau media promosional.
- b. *Informational model* atau alat penyampaian informasi.
- c. *E-commerce model* atau media berbisnis.

Menurut Yuhefizar (2013:4), setiap tipe *website* memiliki manfaat yang berbeda antara satu dengan lainnya. Manfaat *website* utamanya adalah:

1. Sarana promosi yang didesain untuk memperkenalkan, meningkatkan, serta mempertahankan reputasi institusi atau lembaga dengan mencantumkan informasi kredibel.
2. Sarana penghubung interaktif antara pengusaha dan masyarakat umum sebagai *stakeholder* atau *user* terkait dengan website yang bersangkutan.
3. Sarana berbagi informasi khusus yang relevan.
4. Sarana edukatif.
5. Sarana perkembangan bisnis.

Kent dan Taylor (1998) mengidentifikasi lima taktik mendasar untuk mengembangkan suatu *website* yang sukses:

1. Organisasi membutuhkan umpan balik untuk menawarkan informasi yang dibutuhkan atau diminta publik.
2. Situs *website* harus berusaha memuat konten umum yang berguna untuk semua jenis pengunjung. Informasi yang di unggah harus mengarahkan halaman ke arah yang efektif, tidak hanya mengandalkan elemen grafis *website* yang menarik.

3. Perlunya memiliki elemen yang mendorong kunjungan kembali. Contohnya seperti pembaharuan informasi, masalah yang berubah, dan forum khusus.
4. Informasi harus terorganisasi dengan baik dan terstruktur secara hierarkis.
5. Tidak terlalu banyak memberikan tautan luar (*external link*). Hal tersebut cenderung berpotensi merugikan karena adanya kemungkinan pengguna akan lebih sering mengunjungi halaman tersebut. Koneksi *website* lainnya sebaiknya cukup yang paling penting saja dengan jalur yang jelas bagi pengguna untuk kembali ke situs.

### **2.2.2 Content Management System (CMS)**

*Content Management System*, atau CMS hadir sebagai solusi canggih untuk mempermudah pengelolaan konten situs web atau aplikasi secara efektif. *Content Management System* (CMS) merupakan perangkat lunak website (*software website*) yang bertujuan sebagai aplikasi yang membantu tahapan pengelolaan dan kustomisasi konten digital di suatu website, blog, atau aplikasi. Modifikasi yang dilakukan pada sistem CMS bisa dimulai dengan ilmu pengetahuan dasar mengenai bahasa pemrograman web (Abdulloh, 2016). Kehadiran CMS memudahkan tahapan publikasi, penyuntingan, dan modifikasi konten yang disediakan dalam situs web secara efisien. Heryana (2017:69) menyatakan bahwa fleksibilitas CMS sebagai sistem manajemen konten bisa membantu penerbitan informasi yang lebih dinamis.

Awal mula *Content Management System* (CMS) dimulai dari beberapa dekade yang lalu, yakni sekitar pada akhir tahun 1990-an dimana internet mulai mengalami perkembangan yang cukup

signifikan seiring dengan munculnya World Wide Web. *Platform* CMS generasi pertama mulai bermunculan dengan fitur dasar yang ditawarkan seperti pembuatan konten, pengelolaan konten, dan penerbitan konten di setiap halaman situs secara manual. Situs web didesain secara sederhana dan statis, hanya menggunakan HTML dan diunggah melalui FTP. Beberapa CMS yang sempat populer pada awal masa perkembangannya termasuk Vignette, Interwoven, dan BroadVision. Lalu memasuki tahun 2000-an, CMS mengalami bentuk revolusi sebagai sumber terbuka (*open source*). Salah satu platform CMS sumber terbuka yang paling berpengaruh adalah Drupal, yang dirilis pada tahun 2001. CMS lainnya yang muncul selama periode ini ialah termasuk Joomla dan WordPress. WordPress dianggap sebagai sistem dengan popularitas tertinggi dari banyaknya *platform* CMS yang telah bermunculan karena ramah bagi pengguna serta fungsionalitasnya yang tinggi.

### 2.2.3 WordPress

Menurut Koeshariatmo (2010), WordPress merupakan sumber terbuka (*open source software*) yang sejatinya dipergunakan sebagai platform berbasis web yang dapat diakses secara leluasa oleh masyarakat umum menggunakan bahasa pemrograman PHP yang mengandalkan manajemen data MySQL. Kepraktisan Wordpress untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan penggunaannya membuat situs ini juga dikembangkan sebagai sebuah CMS (*Content Management System*). Layanan Wordpress terbagi menjadi dua alamat berbeda, yakni WordPress.com yang memiliki tingkat kesulitan konfigurasi cukup rendah namun fitur terbatas dan WordPress.org yang cenderung dipakai oleh ahli pengembang (*developer*) karena dibutuhkannya ilmu bahasa



pemrograman web apabila ingin mengubah CMS bawaan. WordPress.com dan WordPress.org secara ringkas dibedakan pada letak penggunaannya. WordPress.com diperuntukan bagi pengguna yang memiliki tujuan untuk membuat blog pribadi secara cepat di bawah alamat domain *website* dengan format `http://namadomain.wordpress.com`. Sedangkan, WordPress.org paling tepat digunakan bagi pengguna yang berkeinginan merancang sistem Wordpress sesuai keperluan pribadi atau membuat alamat domain sendiri seperti `http://namadomain.com`.

Platform *open source* WordPress yang awal mula dikembangkan oleh Matt Mullenweg dan Mike Little setelah platform B2 berhenti beroperasi terus melewati *maintenance* berkala selayaknya sistem pada umumnya dengan penambahan fitur yang menunjang pengelolaan *website*. Beberapa diantaranya ialah fitur yang dapat merubah tampilan, tersedianya beragam *template* tema, hingga ribuan fasilitas *plugin* yang dapat membuat website beroperasi lebih maksimal. Jenis *website* umum yang bisa dirancang menggunakan WordPress dimulai dari *website blogging*, bisnis, *e-commerce*, portofolio, *membership*, pendidikan, berita, sampai forum komunitas. Dengan fleksibilitas dan ekosistem *plugin* yang luas, WordPress dapat beradaptasi dalam memenuhi berbagai kebutuhan industri.

WordPress memiliki banyak keunggulan yang tidak bisa dipungkiri berkontribusi pada popularitasnya sebagai *Content Management System* (CMS), terlebih keunggulan utamanya yang rendah biaya. Tetapi, platform Wordpress masih memiliki beberapa keterbatasan karena sifat *open source* yang memotong banyak biaya pengoperasian.

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari CMS Wordpress:

#### A. Kelebihan WordPress

1. Antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly interface*): WordPress menawarkan antarmuka yang ramah pengguna, membuatnya dapat diakses bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki pengetahuan teknis pengembangan web yang luas. Hal ini disebabkan oleh tampilan dasbor WordPress yang langsung (*direct*).
2. Ekosistem *plugin* yang luas (*extensive plugin ecosystem*): WordPress mengunggulkan kumpulan *plugin* yang luas sehingga memungkinkan para pengguna untuk memperluas fungsionalitas situs web mereka dengan mudah. *Plugin* adalah fitur tambahan yang berkontribusi dalam mengoptimalkan kemampuan *e-commerce*, SEO, sampai tingkat keamanan website.
3. Opsi kustomisasi (*customization options*): WordPress menawarkan berbagai macam tema dan template, memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan situs web sesuai keinginan. Pengguna dapat memilih dari ribuan tema gratis, premium, atau membuat desain sendiri.
4. Dukungan komunitas aktif (*active community and support*): WordPress memiliki komunitas pengembang, desainer, dan pengguna besar yang cenderung aktif berkontribusi pada peningkatan berkelanjutan.
5. Ramah SEO (*SEO-Friendly*): WordPress memiliki fitur dan *plugin* bawaan yang membantu mengoptimalkan situs web pada mesin pencari (*search engine*). Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengoptimalkan metadata, membantu URL terdeteksi di mesin pencari, dan menghasilkan XML *sitemap* yang berkontribusi pada tingkat visibilitas website di mesin pencari.

6. Fleksibel (*flexibility*): WordPress mendukung beberapa jenis konten, termasuk postingan blog dari kustomisasi halaman, gambar, hingga video.

## **B. Kelemahan WordPress**

1. Sistem keamanan lemah (*security vulnerabilities*): Menyandang status CMS yang paling banyak digunakan membuat WordPress cenderung menjadi sasaran utama para *hacker*. Menggunakan *plugin* dan tema dari sumber tepercaya dan terus memperbarui perangkat lunak inti adalah bentuk preventif yang penting.

2. Dibutuhkan pembelajaran kustomisasi tingkat lanjut (*learning for advanced customizations*): Sifat CMS WordPress yang bergantung pada *plugin* dan tema membuat pengguna memerlukan beberapa pengetahuan pengkodean yang lebih mendalam supaya mengimplementasikan fungsi kompleks yang memerlukan PHP, HTML, dan CSS.

3. Kecepatan performa web (*website speed and performance*): Penggunaan *plugin* atau tema memiliki kemungkinan untuk memengaruhi kinerja situs web karena memakan penyimpanan besar.

4. Pembaruan berkala (*regular updates*): Meskipun pembaruan rutin menjamin peningkatan keamanan dan fitur, terkadang pembaruan tersebut membawa masalah kompatibilitas dengan tema atau *plugin*. Pengguna perlu menyadari kepentingan dari memperbarui tema dan *plugin* untuk menjaga kompatibilitas dan keamanan.

Secara keseluruhan, kelebihan dan kekurangan WordPress yang telah dijabarkan dapat diidentifikasi alasan yang membuat CMS Wordpress menjadi pilihan utama banyak pengguna. CMS Wordpress masih dianggap unggul dibandingkan CMS lain karena isu yang sering dihadapi oleh CMS WordPress dapat mudah ditangani.

#### 2.2.4 GTranslate

GTranslate merupakan *plugin* pihak ketiga yang akan menempatkan *widget* terjemahan di halaman WordPress. Pengintegrasian fitur mesin terjemahan ke dalam situs *website* tertentu memungkinkan pengguna yang mengunjungi *website* dapat menerjemahkan konten ke bahasa yang diinginkan dalam hitungan menit. Pemasangan *plugin* ini adalah cara tercepat dan hemat biaya untuk membangun *website* multibahasa yang menawarkan terjemahan instan untuk lebih dari 100 bahasa. Versi pro *plugin* GTranslate sepenuhnya kompatibel dengan *plugin* populer seperti Yoast SEO dan WooCommerce.

#### 2.2.5 Kepuasan Pelanggan (*Customer Satisfaction*)

Dalam menyediakan layanan, kepuasan pelanggan menjadi faktor kritis yang dapat mengukur keberhasilan dan keberlanjutan suatu layanan yang diberikan. Kepuasan pelanggan berkaitan erat dengan perasaan emosional di dalam diri pelanggan sebagai bentuk kesan atau persepsi terhadap kinerja layanan yang tersedia setelah mencoba produk tertentu. Pengukuran kepuasan pelanggan cenderung dibutuhkan oleh banyak perusahaan agar dapat mengidentifikasi faktor dan isu dari pelayanan yang diberikan sehingga pelanggan tetap kembali mengonsumsi jasa dan produk perusahaan dan menjadi topik sentral dalam keberlangsungan bisnis. Penilaian kepuasan bagi pelanggan ditentukan dari seberapa layanan tersebut memenuhi kebutuhan dan ekspektasi yang dimiliki pelanggan (Bitner dan Zeithaml, 2003).

Kepuasan pelanggan diukur dari sejauh mana pelanggan merasa puas dengan produk, layanan, atau pengalaman penggunaan jasa

dan produk tertentu. Dimensi kepuasan pelanggan mencakup berbagai aspek yang dianggap penting dalam mengevaluasi pengalaman pelanggan untuk kinerja yang lebih baik di waktu mendatang. Berikut ini adalah beberapa dimensi umum yang sering digunakan untuk mengukur kepuasan pelanggan (Irawan, 2004:37):

**1. Harga (*Price*)**

Pelanggan sering menilai nilai yang mereka terima sehubungan dengan harga yang mereka bayar. Dimensi ini mencakup faktor-faktor seperti keterjangkauan, persepsi keadilan harga, dan nilai yang dirasakan diperoleh dari produk atau jasa.

**2. Kualitas Layanan (*Service Quality*)**

Dimensi ini berfokus pada interaksi antara pelanggan dan organisasi yang menyediakan produk atau layanan. Ini mencakup aspek-aspek seperti daya tanggap, kesopanan, kemampuan memecahkan masalah, dan pengalaman dukungan pelanggan secara keseluruhan.

**3. Kualitas Produk (*Product Quality*)**

Kualitas produk atau layanan itu sendiri merupakan dimensi mendasar dari kepuasan pelanggan. Ini mencakup faktor-faktor seperti kinerja, keandalan, daya tahan, fitur, dan desain.

**4. Faktor Emosional (*Emotional Factor*)**

Kepuasan emosional memainkan peran penting dalam loyalitas pelanggan. Dimensi ini mempertimbangkan faktor-faktor seperti hubungan emosional yang dirasakan pelanggan dengan suatu merek, kesenangan atau kesenangan yang diperoleh dari penggunaan produk atau layanan, dan keseluruhan kesejahteraan emosional yang terkait dengan pengalaman pelanggan.

## 5. Kemudahan (*Efficiency*)

Kemudahan akses, kenyamanan pembelian, dan ketersediaan produk atau layanan dapat berdampak signifikan terhadap kepuasan pelanggan. Pelanggan menghargai konsistensi dan ketergantungan dalam interaksi mereka dengan perusahaan.

### 2.2.6 User Experience (UX)

Pada beberapa dekade terakhir, kemajuan ponsel, komputer, dan bidang teknologi secara keseluruhan telah memindahkan tujuan utama tradisional produk dalam interaksi komunitas dan kegunaan *human-computer interaction* (HCI) ke model yang lebih menyeluruh dengan mencakup semua aspek yang bermunculan saat seseorang berinteraksi dengan suatu produk. UX khususnya merupakan konsep yang berkembang dalam bidang HCI di mana fokusnya diletakkan pada nilai dan kesenangan daripada kinerja (Hassenzahl dan Tractinsky, 2006).

Hal ini bermula pada tahun 1988, ilmuwan computer Bernama Don Norman yang dikenal karena menciptakan dan memperkenalkan istilah *user experience* di bukunya 'The Psychology of Everyday Things' mempunyai tujuan untuk menandai perubahan dari istilah sebelumnya yakni *user centered system design* oleh Rob Kling pada tahun 1977. Bentuk revolusi hasil adaptasi pendekatan sistem UX sebelumnya tergambar dari pusat konsentrasi yang kini berpaku terhadap kebutuhan pengguna dibandingkan pada sistem itu sendiri dan keindahan *interface*. *User experience* (UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman dan kepuasan yang dimiliki seseorang saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. Ini mencakup

semua aspek interaksi pengguna, termasuk persepsi, emosi, dan respon mereka sepanjang menggunakan produk.

Sehingga, UX didesain dengan berfokus pada menciptakan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi pengguna dengan memahami kebutuhan, tujuan, dan preferensi yang diinginkan. UX berkualitas tinggi akan melibatkan pertimbangan berbagai elemen, seperti kegunaan, aksesibilitas, desain visual, kerangka informasi, desain interaktif, dan penerapan strategi konten agar tercapainya tujuan utama dari kehadiran UX, yakni pengalaman yang positif bagi pengguna saat berinteraksi dengan produk digital. (Nielsen, 2012).

Salah satu prinsip *human-computer interaction (HCI)* ialah kegunaan (*usability*). Kegunaan dalam konteks UX mengacu pada pengalaman dan kualitas interaksi pengguna dengan produk digital, memungkinkan pemeliharaan produk secara gratis dan intuitif serta penunjukan yang sempurna. (CS2013, 2013). Pendekatan khusus yang digunakan untuk meninjau kegunaan UX idealnya menggunakan metode evaluasi heuristik (*heuristic evaluation*) yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen dan Ralf Molich pada tahun 1990 (Wong, 2022). Metode tersebut akan memeriksa perangkat lunak komputer agar dapat mengidentifikasi masalah kegunaan dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan berlaku untuk seluruh aspek desain web. Pedoman evaluasi heuristik membantu dalam meningkatkan kegunaan dan pengalaman pengguna (UX) antarmuka dari berbagai aspek. Berikut merupakan kriteria evaluasi heuristik yang telah ditetapkan:

### **1. Visibilitas status sistem**

Memberikan informasi kepada pengguna melalui umpan balik yang tepat, tepat waktu, dan dapat ditindaklanjuti akan membantu

mereka memahami hasil interaksi sebelumnya dan menentukan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Sistem harus menyampaikan kemajuan tugas secara efektif, menunjukkan ketersediaan sistem (atau kekurangannya), dan menampilkan indikator pemuatan dan pesan status yang sesuai.

## **2. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata**

Perancangan sistem harus menggunakan bahasa dan pola yang umum dalam keseharian pengguna. Setiap elemen situs web harus memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman pengguna yang ada untuk membantu sistem menjadi lebih intuitif bagi pengguna.

## **3. Kontrol pengguna dan kebebasan**

Pengguna memerlukan kendali atas sistem yang memudahkan mereka dalam membatalkan tindakan atau keluar dari interaksi yang tidak diinginkan. Sistem dianjurkan menambahkan konfirmasi atas tindakan yang tidak dapat diubah dalam memudahkan finalisasi keputusan pengguna.

## **4. Konsistensi dan standar**

Memperkenalkan elemen baru memaksa pengguna untuk mempelajari sistem yang belum dikenal sehingga mengurangi efisiensi apabila tidak adanya unsur sistem yang lazim ditemukan dalam praktik industri.

## **5. Mencegah kesalahan**

Kesalahan dapat dihindari dengan memberikan batasan yang menguntungkan atau menawarkan saran yang berguna. Memberi penekanan dalam pencegahan kesalahan lebih penting daripada memberikan pesan kesalahan yang efektif bagi pengguna.

## **6. Mengenali dibandingkan mengingat**

Menyajikan pilihan yang relevan, isyarat visual, dan label atau perintah yang jelas memungkinkan pengguna dengan mudah mengidentifikasi pilihan tindakan yang diinginkan. Menampilkan elemen-elemen ini secara jelas akan meminimalkan beban kognitif dan membantu pengguna maju dalam sistem.



### **7. Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan**

Fleksibilitas sistem dalam menjalankan fungsinya akan memberikan pengalaman yang menyenangkan terhadap pengguna. Sistem harus menyediakan fitur yang memudahkan proses navigasi pengguna dan menjalankan sistem secara efisien.

### **8. Desain yang indah dan minimalis**

Menghilangkan elemen visual yang tidak relevan akan mencegah pengguna dari pengalaman yang kurang menyenangkan. Isi konten dan fitur yang mendukung tujuan utama pengguna harus menjadi prioritas utama.

### **9. Membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan kesalahan**

Kemampuan untuk memulihkan kesalahan dari tindakan pengguna dan mencegah kehilangan data terhitung krusial dalam membangun kepercayaan serta memudahkan pengguna terhadap suatu sistem. Salah satu elemen visual yang dapat membantu pengguna dengan cepat mengenali ketika ada sesuatu yang salah ialah adanya teks atau ikonografi tebal, berkontras tinggi, dan berwarna merah.

### **10. Bantuan dan dokumentasi**

Dokumentasi yang dapat diakses akan memberikan bantuan yang diperlukan pengguna untuk membantu mereka menyelesaikan tugas dan menyelesaikan masalah. Fitur “Pusat Bantuan” atau “FAQ” berfungsi sebagai sumber daya berharga yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk mempelajari lebih lanjut tentang suatu sistem.

## **2.2.7 Budaya Teknologi**

Teknologi memiliki dampak politik, budaya, dan moral yang signifikan. Penemuan dalam bidang teknologi tidak seharusnya berkembang tanpa adanya limitasi meskipun manusia memiliki kapasitas yang tinggi dalam membuat inovasi. Arnold Pacey

(1983) mendefinisikan praktik teknologi sebagai metode penerapan pengetahuan dasar teknologi yang berpengaruh terhadap kemajuan industri. Teknologi tidak hanya terbatas pada alat, perlengkapan, dan peralatan, namun juga berlaku untuk hal yang lebih luas.

Pacey menekankan peran penting pendidikan dalam mendorong inovasi teknologi, pembangun hubungan antara literasi dan kemajuan masyarakat. Kemajuan teknologi tersebut mendorong individu memenuhi motivasi pribadi untuk menciptakan penemuan terbaru. Meskipun Pacey tidak serta merta menyatakan hal tersebut sebagai sesuatu yang negatif, ia berpendapat bahwa inovasi teknologi harus memprioritaskan kebutuhan pengguna.

Pacey menguraikan teknologi menjadi tiga aspek utama yakni budaya, organisasi, dan teknik. Aspek budaya melibatkan tujuan menciptakan teknologi, nilai-nilai, etika, dan keyakinan dalam kemajuan industri. Selanjutnya, aspek organisasi melibatkan aktivitas ekonomi dan industri, preferensi konsumen, serta pengaruh yang dimiliki terhadap serikat pekerja dan aspek teknis yang meliputi teori dan teknik yang diperlukan untuk membuat inovasi teknologi, peralatan, mesin, bahan kimia, hingga sumber daya manusia.

Teknologi mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat yang memproduksinya. Pengaruh budaya yang berbeda menghasilkan perkembangan teknologi dengan cara khusus dan terlihat jelas dalam desain dan hasil ciptaannya. Pacey menyatakan bahwa teknologi bersifat netral jika tidak memiliki nilai yang signifikan atau dampak terhadap lingkungan atau masyarakat. Penerapan solusi teknologi melibatkan aspek budaya dan organisasi, dan bahkan teknologi yang matang dan canggih pun bisa gagal karena kurangnya budaya atau kurangnya dukungan dari komunitas

lokal. Oleh karena itu, pendekatan yang seimbang sangat penting untuk keberhasilan penerapan teknologi.

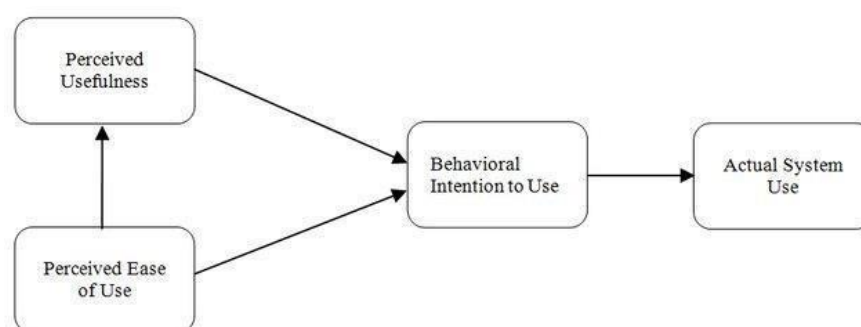
### 2.2.8 Teori Technology Acceptance Model

*Technology Acceptance Model* (TAM) adalah teori yang menggambarkan persepsi pengguna teknologi. Davis (1986) membuat model ini untuk menjelaskan pengaruh karakteristik sistem pada pengguna sistem informasi berbasis teknologi. Mengenali serangkaian penyebab primer yang memiliki andil terhadap penerimaan teknologi di kalangan pengguna adalah kegunaan dari Model TAM. Teori tersebut beranggapan bahwa keputusan pengguna dalam menentukan frekuensi akses dan tingkat reliabilitas teknologi informasi bagi pengguna. (Ardiansah, Chariri, Rahardja, dan Udin, 2020).

Konsep TAM mengadaptasi teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action*) cetusan Martin Fishbein dan Icek Ajzen pada tahun 1975 (2005) untuk menggambarkan mengapa pengguna menerima atau menolak teknologi informasi. Sesuai fungsinya, TRA mengasumsikan bahwa perilaku individu dimotivasi oleh tujuan objektif dan norma subyektif yang dipercayai individu. Davis (1989) mengusung ide model perilaku terencana (*theory of planned behavior*) dalam rangka mempermudah dalam melihat bagaimana perilaku orang dapat diubah. Sebab menurut TPB, tiga elemen yang mempertimbangkan perubahan perilaku manusia ialah keyakinan perilaku (*behavioral beliefs*), normatif (*normative*), dan control (*control beliefs*). TPB berisi parameter terkait TAM tertentu. TPB, di sisi lain, tidak terbatas pada Sistem Informasi (SI).

Davis bersama beberapa peneliti lainnya, menemukan hubungan substansial dari dukungan sosial dan kecenderungan untuk memanfaatkan teknologi. Kemudahan penggunaan yang dirasakan memiliki pengaruh langsung pada efek kegunaan yang diberikan. Dalam penerimaan inovasi teknologi, terdapat korelasi erat antara keyakinan kognitif TAM yang dimulai dari persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan niat perilaku (*behavioral intention*) sebagai kunci pendorong penerimaan pengguna serta tiga kriteria yang dapat menjelaskan motivasi pengguna.

Sehingga, kemudahan dalam konteks TAM mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa pemanfaatan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja atau produktivitas pekerjaan pengguna sementara kemudahan penggunaan dinilai dari keefektifan sistem untuk kenyamanan pengguna. Sikap pengguna terhadap sistem merupakan alat ukur penerimaan atau penolakan teknologi yang digunakan.



**Gambar 5.** Technology Acceptance Model (TAM) sebagai kerangka teoritis

(Davis, F.D., 1989)

Kegunaan yang dirasakan (*perceived ease of use*) sebagai salah satu ide kunci yang mendorong adopsi pengguna teknologi informasi mengacu pada gagasan bahwa memanfaatkan teknologi atau sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerja dan produktivitas (Davis, 1989). Parameter utama yang digunakan dalam mengevaluasi adopsi dan keberhasilan sistem informasi adalah kegunaan yang dirasakan (Alsabawy et al., 2016). Surendran (2012) mencirikan daya guna sistem informasi sebagai keunggulan dan kemandirian yang dimiliki satu sistem dibandingkan yang lain. Akibatnya, kegunaan mengacu pada nilai manfaat yang ditawarkan oleh sistem informasi atau teknologi kepada pengguna (Revels et al., 2010). Sejumlah besar penelitian menunjukkan bahwa kegunaan berdampak pada sikap pengguna, yang selanjutnya mendorong adopsi dan kepuasan pengguna (Hess et al., 2014). Dari sudut pandang situs web universitas, manfaat penggunaan menyiratkan kegunaan situs web dalam memberikan fasilitas terhadap pengguna situs web dan aksesibilitasnya yang fleksibel.

Davis (1989) kemudian mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai keyakinan dengan objektif utama bahwa dengan menggunakan teknologi atau sistem informasi tertentu akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih positif. Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa kenyamanan pengguna terhadap penemuan atau sistem informasi yang digunakan akan menjadi faktor penentu pengguna untuk mengandalkan inovasi atau sistem tersebut atau menolak fasilitas yang ditawarkan (Guritno & Siringoringo, 2013; Gumussoy et al., 2007; Nor & Pearson, 2008). Dalam konteks kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan dipandang sebagai elemen penentu keberhasilan (Amin et al., 2014).

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tipe dan Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa penelitian ini tidak melibatkan perbandingan antara variabel yang satu dengan yang lain, namun lebih fokus pada mendapatkan nilai-nilai variabel mandiri, baik itu satu variabel atau lebih (variabel independen). Ali Maksum (2012: 68) menjelaskan tujuan utama dari penelitian deskriptif kuantitatif ialah untuk menggambarkan gejala, fenomena, atau peristiwa khusus yang tengah diteliti. Teknik pengumpulan data metode deskriptif kuantitatif digunakan agar memperoleh informasi terkait dengan fenomena, kondisi, atau variabel tertentu. Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif dan dapat diukur menggunakan metode statistik. Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan survei pada mahasiswa aktif Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung mengenai kualitas *ease of use* website jurusannya dengan memakai teknik kuesioner dalam memperoleh data pokok.

#### **3.2 Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas dianggap memiliki pengaruh atau efek terhadap variabel terikat sehingga perubahan yang timbul dan sumber kemunculannya variabel terikat. Bentuk variabel bebas kerap diwakilkan oleh simbol X. Variabel bebas dari penelitian ini adalah aktivitas mahasiswa mengakses *website* Ilmu Komunikasi.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi fokus penelitian utama dari penelitian yang tengah diteliti karena menjadi bentuk akibat dari kehadirannya variabel bebas. Bentuk variabel terikat kerap diwakilkan oleh simbol Y. Variabel terikat dari penelitian ini ialah *perceived ease of use website* Ilmu Komunikasi.

## 3.3 Populasi dan Sampel

### 3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2017), populasi merujuk pada wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kuantitas dan karakteristik yang telah dibatasi oleh peneliti sebagai bahan pembelajaran berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, atau karakteristik unik yang akan memberikan kontribusi penting dalam memahami fenomena tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan bahwa populasi yang menjadi rujukan adalah mahasiswa aktif Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dengan jumlah 859 mahasiswa dimulai dari tahun 2017 hingga 2022 berdasarkan informasi yang diberikan oleh pihak administrasi Ilmu Komunikasi dengan rekapitulasi masing-masing angkatan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Tabel rekapitulasi masing-masing angkatan

No.	Angkatan	Jumlah Mahasiswa Aktif
1.	2017	74
2.	2018	66
3.	2019	96
4.	2020	157

**Tabel 2.** Lanjutan

5.	2021	197
6.	2022	269
Total		859

(Sumber: Data Administrasi Ilmu Komunikasi, Juli 2023)

### 3.3.3 Teknik *Sampling*

Pemilihan sampel yang tepat adalah langkah penting dalam penelitian karena dapat mempengaruhi validitas dan keberlanjutan hasil penelitian. Sugiyono (2017) menyebutkan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam konteks penelitian, sampel adalah sekelompok individu, unit, atau elemen yang diambil dari populasi yang lebih besar untuk dijadikan representasi dari keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling* dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form*.

Diketuinya jumlah populasi dapat menggunakan rumus Slovin untuk menghitung jumlah sampel yang dibutuhkan:

Populasi = N = 859

$$s\text{ampel} = n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

n = sampel

N = populasi



e = error yang ditolerir atau kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel (U).

$$n = \frac{859}{1 + 859 \times 0,1^2}$$

$$n = \frac{859}{1 + 859 \times 0,01}$$

$$n = 89,572$$

Berdasarkan perhitungan di atas, sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan menjadi sebanyak 90 mahasiswa dari total keseluruhan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

### **3.4 Definisi Konseptual**

#### **3.4.1 Aktivitas Mahasiswa Mengakses Website**

Aktivitas mahasiswa mencakup segala interaksi dan tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa ketika mengunjungi halaman web jurusan Ilmu Komunikasi. Aktivitas yang dilakukan mahasiswa bervariasi, dimulai dari hanya melihat informasi umum tentang latar belakang Jurusan Ilmu Komunikasi, membaca program studi, mengecek kalender akademik, mencari tahu berita artikel mengenai jurusan, hingga memanfaatkan situs web jurusan untuk mengakses formulir akademik yang sejalan dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa. Macam jenis pengalaman yang akan diterima oleh mahasiswa dapat dipengaruhi dengan intensi, sikap, nilai-nilai kepercayaan, dan pengalaman yang telah diperoleh mahasiswa. Batasan konsep dalam penelitian ini meliputi bagaimana aktivitas mahasiswa

menerima pengalaman mereka sepanjang memanfaatkan situs web jurusan membentuk persepsi dari sumber yang diakses dan diandalkan dalam keseharian.

### 3.4.2 *Ease of Use dari Website*

*Ease of Use* didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan *website* tersebut dan melakukan tugas yang diinginkan tanpa mengalami kesulitan atau kebingungan yang berarti. Konsep *ease of use* melibatkan beberapa faktor yang berkontribusi secara signifikan terhadap pengalaman pengguna yang baik, diantaranya adalah elemen navigasi yang berfungsi dengan baik, komponen desain yang *user-friendly*, memberikan petunjuk yang jelas, dan antarmuka (*interface*) yang responsif. *Website* yang digunakan juga harus bersifat fungsional agar diandalkan oleh pengguna dalam jangka panjang. Kenyamanan pengguna bergantung pada penyediaan fitur yang tepat serta interaktif. Pengguna harus dapat dengan mudah mengerti bagaimana menggunakan fitur-fitur tersebut dan melaksanakan kebutuhan yang diinginkan tanpa hambatan. Batasan penelitian ini mencakup *ease of use website* dalam ranah pendidikan, khususnya *website* jurusan yang menjadi instrumen penting sebagai media komunikasi dan informasi.

### 3.5 Definisi Operasional

**Tabel 3.** Tabel Definisi Operasional

Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Aktivitas mahasiswa mengakses <i>website</i>	Kecepatan membuka <i>website</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jarang sekali saya merasa frustrasi karena kecepatan membuka <i>website</i>.</li> </ul>	Likert
Ilmu Komunikasi (X)	Melihat <i>profile</i> pengajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi mengenai dosen untuk kepentingan akademik hanya cukup dengan melihat di <i>profile</i> pengajar.</li> </ul>	Likert
	Mengikuti informasi atau berita seputar jurusan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Website</i> jurusan dapat saya andalkan sebagai sumber utama informasi perkuliahan.</li> <li>Kualitas berita artikel yang dimuat pada halaman <i>website</i> Jurusan Ilmu Komunikasi bersifat informatif.</li> </ul>	Likert
	Mencari jurnal akademik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketika memiliki tugas perkuliahan atau mencari sumber referensi, saya sering mencari jurnal akademik terdahulu dalam <i>website</i>.</li> </ul>	Likert
	Mengakses formulir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formulir akademik dan pengajuan yang saya akses dalam <i>website</i> dapat diedit dan diunduh tanpa masalah.</li> </ul>	Likert

Tabel 3. Lanjutan

	Melihat fasilitas jurusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kategori <i>laboratories</i> yang ada di <i>website</i> membuat saya tahu fasilitas apa saja yang disediakan oleh jurusan.</li> </ul>	Likert
	Mengetahui denah universitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kategori <i>campus life</i> yang ada di <i>website</i> memudahkan saya untuk menavigasi prasarana disekeliling kampus.</li> </ul>	Likert
	Menemukan layanan informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saat membutuhkan sesuatu, saya segera menghubungi staf jurusan melalui informasi yang tertera di <i>website</i>.</li> </ul>	Likert
	Menilai <i>device use</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Website</i> jurusan dapat diakses tanpa kendala melalui perangkat genggam.</li> <li><i>Website</i> jurusan dapat diakses tanpa kendala melalui komputer.</li> </ul>	Likert
Persepsi <i>Ease of Use</i> dari <i>Website</i> (Y)	<i>Quality of Links</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kualitas <i>link</i> (tautan) yang saya temukan di <i>website</i> Ilmu Komunikasi berfungsi dengan baik.</li> <li><i>Link</i> (tautan) di <i>website</i> Ilmu Komunikasi yang mendireksikan saya ke halaman tujuan yang relevan jarang mengalami kendala.</li> </ul>	Likert
	<i>Feedback Mechanisms</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rincian kontak mengenai individu, formulir data,</li> </ul>	Likert

Tabel 3. Lanjutan

		atau instruksi yang relevan bagi kebutuhan saya selalu tersedia dalam website Ilmu Komunikasi.	
	<i>Accessibility</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem website Ilmu Komunikasi selalu menampilkan halaman atau informasi yang saya tuju dengan cukup baik.</li> <li>• Secara keseluruhan, tidak banyak kendala dalam mengakses website Ilmu Komunikasi.</li> <li>• Konten website Ilmu Komunikasi pada <i>search engine</i> (mesin pencarian) dapat ditemukan dengan mudah.</li> <li>• Tidak adanya dalam melakukan <i>backlink</i> (tautan balik) ketika mengakses website Ilmu Komunikasi.</li> </ul>	Likert
	<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format desain website Jurusan Ilmu Komunikasi bersifat fungsional bagi saya.</li> <li>• Penggunaan elemen visual (<i>contoh: bold, italic, accessibility tools</i>) yang diimplementasikan pada desain website memudahkan saya dalam menerima informasi tertentu.</li> </ul>	Likert

Tabel 3. Lanjutan

	<i>Navigability</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Susunan struktur website halaman Ilmu Komunikasi mudah untuk dinavigasi.</li> </ul>	Likert
--	---------------------	--	--------

### 3.6 Sumber Data

#### Data Primer

Teknik pengumpulan data primer yang akan dipilih oleh peneliti dalam menjalankan penelitian yang sedang dilakukan melalui kuesioner atau angket. Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data jumlah besar dari populasi atau sampel yang luas. Dalam penggunaan kuesioner, dalam peneliti menyusun pertanyaan yang relevan dengan topik penelitian dan tujuan yang ingin dicapai menggunakan kuesioner tertutup atau *closed question*. Artinya, para jawaban yang diberikan oleh responden dibatasi oleh pilihan jawaban yang disediakan oleh peneliti. Kegiatan survei akan dilaksanakan melalui pengisian kuesioner *online* menggunakan *google form* yang akan diisi oleh mahasiswa yang terqualifikasi sebagai bagian dari sampel.

### 3.7 Teknik Pengambilan Sampel

#### *Simple Random Sampling*

Teknik yang memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dalam jumlah besar dari populasi atau sampel yang luas ialah *simple random sampling*. Pemilihan metode pengambilan sampel ini dianggap paling tepat untuk digunakan sebagaimana setiap anggota dari populasi berkesempatan menjadi perwakilan kelompok dari populasi yang homogen (Sugiyono, 2017) dengan instrumen pengumpulan data kuesioner yakni *google form*.

Sampel penelitian adalah 90 mahasiswa aktif Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dimulai dari angkatan 2017 hingga 2022, dengan demikian *google form* menjadi instrumen pengumpulan data yang paling tepat karena bersifat fleksibel dan efisien dalam membantu pemenuhan kebutuhan penelitian serta memudahkan responden. Kuesioner penelitian akan disebarluaskan kepada responden melalui media *whatsapp* dan dibagikan ke masing-masing grup angkatan 2017 hingga 2022 mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

Kuesioner penelitian akan berbentuk pertanyaan tertutup (*closed questions*) yang dimana responden akan memilih satu dari beberapa opsi yang telah ditentukan sebagai jawaban yang paling mendekati dengan pandangan responden menggunakan teknik pengukuran skala likert. Hasil dari skala likert dapat dianalisis dengan menggunakan berbagai metode statistik, seperti menghitung frekuensi dan persentase jawaban responden pada masing-masing tingkatan sampai menghitung skor rata-rata untuk masing-masing pernyataan yang diberikan. Jawaban skala likert adalah model jawaban yang akan diberikan oleh responden, seperti:

**Tabel 4.** Tabel Pengukuran Skala Likert

<b>Kode Jawaban</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

### **3.8 Teknik Pengolahan Data**

#### **1. Editing**

Editing merupakan salah satu tahapan dalam proses pengolahan data yang bertujuan untuk memeriksa dan memperbaiki kesalahan atau

ketidaksesuaian dalam data yang telah dikumpulkan. Tujuan dari editing adalah untuk memastikan bahwa data yang akan digunakan dalam analisis berkualitas dan akurat. Dengan melakukan editing yang cermat, peneliti dapat meminimalisir kesalahan data yang dapat mempengaruhi hasil penelitian atau menyeleksi kumpulan data yang tidak memenuhi syarat penelitian.

## **2. Koding**

Teknik pengolahan data koding membantu peneliti dalam memahami dan mengorganisir data yang kompleks dengan memberikan label atau kategori khusus terhadap data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan analisis yang lebih sistematis. Kategori khusus yang telah dikelompokkan dapat menggunakan kode angka atau huruf agar menjalankan fungsinya sebagai pembeda identitas data yang diteliti.

## **3. Tabulasi**

Tabulasi adalah tahapan penyusunan dan pengorganisir data yang telah dikumpulkan ke dalam tabel supaya memungkinkan peneliti untuk menyajikan data dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami.

### **3.9 Teknik Pengujian Instrumen**

#### **1. Uji Validitas**

Uji reliabilitas kuesioner adalah proses evaluasi untuk mengukur sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat diandalkan dan konsisten dalam mengukur variabel yang ingin diteliti. Kuesioner dapat dinyatakan valid setelah hasil pertanyaan yang digunakan memberikan pernyataan yang konsisten terhadap sesuatu yang diukur. Pada penelitian ini uji validitas akan dilakukan kepada 30 responden di Universitas Lampung. Adapun nilai-nilai yang harus dipenuhi dalam menentukan validitas instrumen adalah:



- a. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel, maka item pernyataan kuesioner tersebut dinyatakan valid.
- b. Jika  $r$  hitung  $\leq r$  tabel, maka item pernyataan kuesioner tersebut dinyatakan tidak valid.

Berikut adalah rumus uji *Pearson Product Moment* (Arikunto, 2010: 211-213):

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  = Koefisien kolerasi

$N$  = Jumlah responden

$X$  = Akumulasi nilai item

$Y$  = Akumasi nilai keseluruhan

$\sum X$  = Hasil akumulasi nilai item

$\sum Y$  = Hasil akumulasi nilai keseluruhan

$\sum X^2$  = Hasil akumulasi kuadrat nilai item

$\sum Y^2$  = Hasil akumulasi kuadrat nilai keseluruhan.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses evaluasi tingkat konsistensi instrumen untuk menemukan seberapa jauh keandalan suatu alat ukur data (Arikunto, 2010:221). Hasil uji reliabilitas kuesioner baru dapat

dikatakan valid apabila memenuhi kriteria pengukuran yang relevan terhadap obyek penelitian meskipun diuji ulang pada berlainan waktu. Reliabilitas suatu instrumen diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas suatu item

$k$  = Jumlah banyaknya butir pernyataan dalam kuesioner

$\sum \sigma_t^2$  = Jumlah variansi setiap butir

$\sigma_t^2$  = Akumulasi variansi keseluruhan

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang menjadi prasyarat utama dalam penelitian regresi untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari sampel penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Ghozali (2016) mengemukakan (dalam Purnawijaya, 2019) pengujian dalam uji normalitas agar melihat apakah model regresi dari variabel bebas dan variabel terikat terdistribusi secara normal atau mendekati normal agar dapat dinyatakan layak.

Penelitian ini akan menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov dan menggunakan standar uji signifikansi 5% sebagai berikut:

1.  $\text{Sig} < 0,05$  menandakan variabel terdistribusi normal.
2.  $\text{Sig} > 0,05$  menandakan variabel tidak terdistribusi normal.

## 2. Analisis Korelasi

Analisis korelasi merupakan suatu analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel X (variabel bebas) dan Y (variabel terikat) agar dapat ditemukannya korelasi antar variabel yang batas nilainya berkisar dari -1 hingga +1 ( $-1 < r \leq +1$ ) apabila:

- a. Tanda positif (+) mengindikasikan terdapatnya hubungan yang berlawanan pada variabel-variabel yang diuji. Jika variabel X mengalami kenaikan, maka variabel Y cenderung menurun dan sebaliknya. Hasil yang mendekati +1 membuktikan kuatnya pengaruh positif antara seluruh variabel yang diuji.
- b. Tanda negatif (-) mengindikasikan terdapatnya hubungan yang searah pada variabel-variabel yang diuji. Jika variabel X meningkat, maka variabel Y juga cenderung meningkat dan sebaliknya. Hasil yang mendekati -1 membuktikan kuatnya pengaruh negatif antara seluruh variabel yang diuji.

**Tabel 5.** Tabel Interval Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 s.d 0,199	Sangat rendah
0,20 s.d 0,399	Rendah
0,40 s.d 0,599	Sedang
0,60 s.d 0,799	Tinggi
0,80 s.d 1,000	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2017)

## 3. Regresi Linear Sederhana

Teknik analisis dalam penelitian ini akan menganalisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana yang bertujuan untuk

menemukan apakah adanya hubungan pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dengan rumus sebagai berikut:

$$y = a + bx$$

Keterangan:

y : Nilai variabel akibat

a : Konstanta

b : Koefisien regresi yang disebabkan oleh x

x : Nilai variabel penyebab

Kemudian, untuk menemukan koefisien a dan b dapat ditemukan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

$\sum X$  : Hasil skor dalam sebaran X

$\sum Y$  : Hasil skor dalam sebaran Y

$\sum XY$  : Hasil skor X dan skor Y yang terikat bersama

$\sum X^2$  : Hasil skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

n : Jumlah sampel

### 3.11 Pengujian Hipotesis

#### Uji T ( Uji Parsial)

Penelitian ini akan melewati tahapan pengukuran tingkat signifikansi dari koefisien korelasi menggunakan statistik uji “T”. Jenis pengujian statistik T digunakan untuk menemukan apakah adanya pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sehingga, uji “T” akan menguji bagaimana pengaruh dari aktivitas mahasiswa mengakses *website* Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai variabel bebas (X) dengan *persepsi ease of use website* sebagai variabel terikat (Y).

Pengujian dilakukan dengan melakukan perbandingan antara nilai T hitung dengan T tabel pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Apabila probabilitas kesalahan dari uji T kurang dari tingkat signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi variabel independen tersebut signifikan secara statistik terhadap variabel dependen.

Adapun kriteria yang diperlukan untuk penarikan kesimpulan ialah:

1.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima apabila nilai signifikansi  $t < 0.05$ .
2.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak apabila nilai signifikansi  $t > 0.05$ .

## V. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan yakni sebagai berikut:

1. Aktivitas Mahasiswa Mengakses *Website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung (X) berpengaruh terhadap Persepsi *Ease of Use* dari *Website* (Y) dimana hasil T hitung (12,066) > T tabel (1,987) dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, Aktivitas Mahasiswa Mengakses *Website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung berpengaruh terhadap Persepsi *Ease of Use* dari *Website*.
2. Aktivitas Mahasiswa Mengakses *Website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung memiliki pengaruh sebesar 78.9% terhadap Persepsi *Ease of Use* dari *Website*. Artinya, 21.1% sisanya dipengaruhi faktor eksternal yang tidak dapat dijangkau oleh penelitian ini. Maka dari itu, aktivitas mahasiswa mengakses *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung sangat mempengaruhi persepsi *ease of use* dari *website* Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.
3. Nilai R square yang diperoleh sebanyak 0,623 atau 62.3% menjelaskan bahwa aktivitas mahasiswa mengakses *website* Ilmu Komunikasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap persepsi *ease of use* dari *website* sebagaimana angka tersebut masuk ke dalam kategori tinggi.
4. Hasil tersebut juga menandakan persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) akan terbentuk dari jenis pengalaman yang mereka terima sepanjang mengakses *website* jurusan. Pelayanan

*website* yang memuaskan tentunya dapat membuat mahasiswa lebih mudah menerima suatu sistem teknologi yang diimplementasikan.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang ingin peneliti sampaikan berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan terkait pengaruh aktivitas mahasiswa mengakses *website* jurusan terhadap *perceived ease of use* dari *website* Ilmu Komunikasi Universitas Lampung diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *website* Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai salah satu sumber informasi utama mahasiswa Ilmu Komunikasi, pengembang dapat merancang teknologi yang lebih mudah diterima oleh pengguna dengan mempertimbangkan preferensi dan menganalisis kebutuhan mahasiswa sebagai target pengguna agar menghasilkan sistem teknologi informasi yang jauh lebih efektif dan ramah pengguna, salah satunya ialah dengan melakukan *user testing* secara berkala agar dapat membantu identifikasi masalah yang kerap dihadapi oleh mahasiswa dan mendukung fungsionalitas situs web jurusan.
2. Pengelola situs web Jurusan Ilmu Komunikasi perlu melakukan evaluasi yang lebih intensif untuk memastikan konsistensi dan kemudahan akses tanpa mengorbankan sisi fungsionalitas yang *website* yang berpotensi menimbulkan penolakan penerimaan sistem teknologi yang diterapkan oleh mahasiswa dengan berpegang terhadap indikator TAM.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

Alexander, O., & Supriyadi, U. (2021). *Mudah & Praktis Membuat Website Keren Menggunakan Wordpress*. Banten: Media Sains Indonesia.

Abdul Rahman Saleh. (2009). *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.

Abdulloh, Rohi. (2016). *Trik Mudah Membuat CMS Website dari Nol*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Ali Maksum. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Bimo Walgito, (1989). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

Bungin, Burhan. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Gajah Mada Press.

Halliday, M.A.K., & Hasan, Ruqaiya. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.

Hasan, R. (2009). *Semantic Variation Meaning in Society and in Sociolinguistics*. London: Equinox.

Irawan, Handi. (2004). *10 Prinsip-prinsip Kepuasan Pelanggan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Koerniawati, T., & Gundo, A. J. (2023). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI WORDPRESS UNTUK PEMBANGUNAN WEBSITE*. Pulung: Uwais Inspirasi Indonesia.



- Koeshariatmo. (2010). *Belajar Membuat Blog & Website Berbasis Cms Dengan Wordpress 3.0*. Jakarta: Karya Guru Publisher.
- Kriyantono, Rachmat. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. (1994). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja.
- Pacey, A. (1983). *The Culture of Technology*. MIT Press.
- Ragget, D., Lam, J., Alexander, L., & Kmiec., M. (1998). *Raggett on HTML 4*. Boston: Addison Wesley.
- Silva, P. (2015). *Information Seeking Behavior and Technology Adoption: Theories and Trends*. Hershey: IGI Global.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Williams, A. (2021). *WordPress for Beginners 2021: A Visual Step-by-Step Guide to Mastering WordPress*.
- Yuhefizar. (2013). *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zeithaml, V.A., & Bitner, M.J. (2003). *Services Marketing: Integrating Customer Focus across the Firm*. Boston: McGraw-Hill.

### **Jurnal, Skripsi, dan Internet:**

- ACM Computing Curricula Task Force (Ed.). (2013). *Computer Science Curricula 2013: Curriculum Guidelines for Undergraduate Degree Programs in Computer Science*. ACM, Inc.
- Alsabawy, A. Y., Cater-Steel, A., & Soar, J. (2016). *Determinants of perceived usefulness of e-learning systems*. *Computers in Human Behavior* (64): 843-858.

- Amin, M., Rezaei, S., & Abolghasemi, M. (2014). *User satisfaction with mobile websites: the impact of perceived usefulness (PU), perceived ease of use (PEOU) and trust*. *Nankai Business Review International* 5(3): 258-274.
- Ardiansah, M., Chariri, A., Rahardja, S., & Udin, U. (2020). *The effect of electronic payments security on e-commerce consumer perception: An extended model of technology acceptance*. *Management Science Letters* 10(7): 1473-1480.
- Bahrudin, M.J.U.H. & Fauziyyah, A.K. (2019). *Web Analysis of 4ICU and Webometrics Based on University Ranking using Web Impact Factor*. 1(1): 21-35.
- Bitner M.J. & Zeithaml, V. A. (2003). *Reassessment Of Expectations As A Comparison Standar In Measuring Service Quality: Implication For Futher Research*. *Journal Of Marketing*. (58)1: 111-124.
- Brown, C. V. & Ross, J. W. (2003). *Designing a Process-Based IT Organization*. *Information Strategy*. 19 (4): 35-41.
- Bugra, Z., Arikan, A., & Dogan, D. (2011). *Opinions of English Major Students about Their Departments' Websites*. *CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY* 2(4): 294-307.
- Brügger, N. (2009). *Website history and the website as an object of study*. *New Media & Society* 11(1-2): 115-132.
- Cahya, A. (2016). *Aplikasi Model TAM Pada Penggunaan E-Newspaper di kota Denpasar*. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 6: 1485–1512.
- Castañeda, J. A., Frías, D. M., & Rodríguez, M. A. (2007). *The influence of the Internet on destination satisfaction*. *Internet research*, 17(4), 402-420.
- Davis, F.D. (1986). *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-user information Systems: Theory and Results*. Doctoral Dissertation, MIT Sloan School of Management, Cambridge, MA.
- Davis, F.D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance*. *MIS Quarterly* 13(3): 319-340.
- Deventer, M. V., & Lues, H. (2020). *Factors influencing Generation Y students' satisfaction with university websites*. *Acta Universitatis Danubius* 16(6).

- Eschenfelder, K. R., Beachboard, J. C., McClure, C. R., & Wyman, S. K. (1997). *Assessing US Federal Government Websites*. *Government Information Quarterly* 14(2): 173-189.
- Fatemeh, H., N. (2012). *Usage Pattern, Perceived Usefulness and Ease of Use of Computer Games among Malaysian Elementary School Students*. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology* 4(23): 5285-5297.
- Firladi, Izmi Hanif. (2017). *PENGARUH PRINSIP TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) PADA APLIKASI GO-JEK TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB* 6(1).
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (2005). *Theory-based behavior change interventions: Comments on Hobbis and Sutton*. *Journal of health psychology* 10(1): 27-31.
- Gumussoy, C. A., Calisir F., and Bayram, A. (2007). *Understanding The Behavioral Intention to Use ERP Systems: An Extended Technology Acceptance Model*. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management (IEEE) 2024-2028*.
- Guritno, R. S., and Siringoringo, H. (2013). *Perceived usefulness, ease of use, and attitude towards online shopping usefulness towards online airlines ticket purchase*. *Procedia, Social and Behavioral Sciences* (81): 212-216.
- Harminingtyas, Rudika. (2014). *ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG*. *Jurnal STIE Semarang* 6(3): 2252-7826.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). *User experience-a research agenda*. *Behaviour & information technology*, 25(2), 91-97.
- Hess, T., Mcnab, A., & Basoglu, K. 2014. *Reliability Generalization of Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Behavioral Intentions*. *Mis Quarterly* 38(1).

- Ifadah, Zaqqiyatul., & Rochmaniah, Ainur. (2015). *OPINI MAHASISWA TERHADAP WEBSITE UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO SEBAGAI MEDIA INFORMASI*. KANAL Umsida 2(2): 107-206.
- Iswara, Jodi. (2018). *PENGARUH KUALITAS WEB OKEZONE.COM TERHADAP KEPUASAN USER (Studi Pada Mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi Universitas Lampung Angkatan 2014 - 2015)*. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
- Lagatari, Moh Raja R. (2015). *MODEL PENERIMAAN PENGGUNA PADA SITUS E-KOSAN.COM MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)*. Majalah Ilmiah UNIKOM 13(2).
- Lenaini, I. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling*. Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah, 6(1), 33-39.
- Nielsen, J. (1994). Usability 101: Introduction to Usability. Nielsen Norman Group. (Diakses pada 10 April 2023 dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>).
- Nor, K. M., and Pearson, J. M. (2008). *An exploratory study into the adoption of Internet banking in a developing country:Malaysia*. Journal of Internet Commerce 7(1): 29-73
- Rahmanto, Topan., & Nuraeni, Nia. (2021). *ANALISIS TINGKAT KEPUASAN NASABAH TERHADAP WEBSITE PEGADAIAN MENGGUNAKAN METODE TAM*. Jurnal Swabumi 9(2): 97-106.
- Revels, J., Tojib, D., & Tsarenko, Y. (2010). *Understanding consumer intention to use mobile services*. Australasian Marketing Journal 18(2): 74-80.
- Sanjaya, I.P.S. (2005). *Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Pada Minat Berperilaku (behavioral intention) Dalam Penggunaan Internet*. Kinerja (9): 146-156.
- Setiawan, A., & Sulistiowati, L. H. (2017). *Penerapan modifikasi technology acceptance model (TAM) dalam e-business*. Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa 10(2): 171-186.
- Shroff, R. H., Deneen, C. C., & Ng, E. M. W. (2011). *Analysis of the technology acceptance model in examining students' behavioural intention to use an e-portfolio system*. Australasian Journal of Educational Technology: 27(4).

- Signore, Oreste. (2003). *W3C Technologies: a Key for Interoperability*. Journal of Computer Resource Management (110): 19-40.
- Smith, A. G. (2001). *Applying evaluation criteria to New Zealand government websites*. International Journal of Information Management (21): 137-149.
- Subowo, Moh Hadi. (2020). *Pengaruh Prinsip Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Kepuasan Pelanggan Aplikasi Ojek Online XYZ*. Walisongo Journal of Information Technology 2(2): 79-92.
- Surendran, P. (2012). *Technology acceptance model: A survey of literature*. International journal of business and social research 2(4): 175-178.
- Wong, E. (2022). *User Interface Design Guidelines: 10 Rules of Thumb*. Interaction Design Foundation - IxDF.
- Webometrics.info. (2023). Ranking Web of Universities. (Diakses pada 20 Maret 2023 dari <https://www.webometrics.info/en/Asia/Indonesia%20>).
- Zain, F. M., Hanafi, E., Don, Y., & Sailin, S.N. (2019). Investigating Student's Acceptance of an EDMODO Content Management System. International Journal of Instruction 12(4):1-16.