

WEBQUAL SEBAGAI MODEL UJI KUALITAS E-MUSRENBANG BAPPEDA KABUPATEN MUSI BANYUASIN

WEBQUAL AS MODEL FOR EVALUATING QUALITY E-MUSRENBANG OF BAPPEDA MUSI BANYUASIN REGENCY

¹Hutrianto, ²Ade Putra

^{1,2} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Jl. A Yani No. 3 Palembang 30264

email : ¹hutrianto@binadarma.ac.id; ²ade.putra@binadarma.ac.id

Abstract. Evaluation of the quality of e-Musrenbang at the Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) of Musi Banyuasin Regency is done by using webqual instruments consisting of usability quality(X1), information quality(X2) and interaction quality(X3). webqual is used as an appraisal instrument because the webqual emphasizes the assessment of information systems viewed from the point of view of the end user. The results of the validity test of Pearson Corellation value and by looking at the Corrected Item - Total Corellation value which is above 0.6 or equal to 0.6 and reliability test results in the chronbach's alpha value above 0.60. and the result of hypothesis for variable usability quality in correlation coefficient of 0.561 which means the assessment of Usability Quality (X1) has a relationship or a close influence on Overall Impression (Y), the result of variable hypothesis Information Quality (X2) 0.563 correlation coefficient meaning assessment has a relationship or a strong influence on the Overall Impression (Y), and the result of the hypothesis of the variable Interaction Quality (X3) correlation coefficient of 0.555 which means the assessment has a close relationship or influence on the Overall Impression (Y). Overall question items on each of the variables used are linked and directly affect the facilities and features of the E-Musrenbang System that have been developed and have received good response from the user operators in each service in the environment Regional Development Planning Board (Bappeda) of Musi Banyuasin Regency.

Keywords: Evaluation, Quality, e-Musrenbang, Webqual

Abstrak. Evaluasi kualitas e-Musrenbang pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Musi Banyuasin dilakukan dengan menggunakan instrumen webqual yang terdiri dari usability quality, information quality dan interaction quality. Webqual digunakan sebagai instrumen penilaian dikarenakan webqual menekankan penilaian sistem informasi dilihat berdasarkan sudut pandang pada pengguna akhir. Adapun hasil dari uji validitas nilai Pearson Corellation dan dengan melihat nilai Corrected Item – Total Corellation yang berada diatas 0.6 atau sama dengan 0.6 dan hasil uji reliabilitas di dapat nilai chronbach's alpha berada diatas 0.60. Dan hasil hipotesis untuk variable usability quality di dapat koefisien korelasi 0.561 yang berarti penilaian Usability Quality (X1) memiliki hubungan atau pengaruh yang erat terhadap Overall Impression(Y), hasil hipotesis variable Information Quality (X2) koefisien korelasi 0.563 yang berarti penilaian memiliki hubungan atau pengaruh yang erat terhadap Overall Impression (Y), dan hasil hipotesis variabel Interaction Quality (X3) koefisien korelasi 0.555 yang berarti penilaian memiliki hubungan atau pengaruh yang erat terhadap Overall Impression (Y). Secara keseluruhan item pertanyaan pada masing – masing variabel yang digunakan memiliki keterkaitan dan mempengaruhi secara langsung terhadap fasilitas dan fitur – fitur yang ada pada Sistem E-Musrenbang yang telah di kembangkan dan telah mendapatkan respon yang baik dari operator pengguna pada masing – masing dinas di lingkungan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Musi Banyuasin.

Kata Kunci: Evaluasi, Kualitas, e-Musrenbang, Webqual

1. Pendahuluan

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis (Ferdinand, 2011).

Lembaga pemerintah merupakan lembaga penggerak roda pemerintahan. Salah satunya yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Musi Banyuasin. Saat ini Bappeda Musi Banyuasin sudah menerapkan teknologi informasi dalam menjalankan setiap kegiatan. Penerapan tersebut berupa sistem informasi musyawarah perencanaan pembangunan yang dikenal dengan nama e-Musrenbang. E-Musrenbang adalah sarana pemerintah untuk melaksanakan perencanaan pembangunan secara bottom-up dengan menjangking usulan dari masyarakat desa yang kemudian dicapai kesepakatan prioritas program di tingkat kecamatan. Dari hasil kesepakatan tersebut akan dibahas dalam musrenbang kabupaten (forum SKPD) untuk menyusun Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD). Dengan memanfaatkan teknologi informasi pelaksanaan musrenbang akan lebih efektif dan efisien karena data akan tersimpan dalam basis data yang sewaktu-waktu dapat diperoleh dengan cepat dan mudah.

Seiring berjalannya waktu maka pengguna dari e-Musrenbang mengalami perubahan personil dari waktu ke waktu. Perubahan personil tersebut disebabkan terjadinya kenaikan pangkat atau mutasi ke posisi yang lain. Untuk itu pihak Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin harus melakukan pelatihan bagi pengguna baru e-Musrenbang. Untuk melakukan pelatihan tersebut membutuhkan biaya, waktu dan tenaga yang tidak sedikit, mengingat dalam melakukan pelatihan pihak pengembang selalu dilibatkan. Sedangkan jika tidak dilakukannya pelatihan bagi pengguna baru maka akan berdampak pada kinerja dari personel tersebut yang disebabkan kurangnya pengetahuan penggunaan e-Musrenbang.

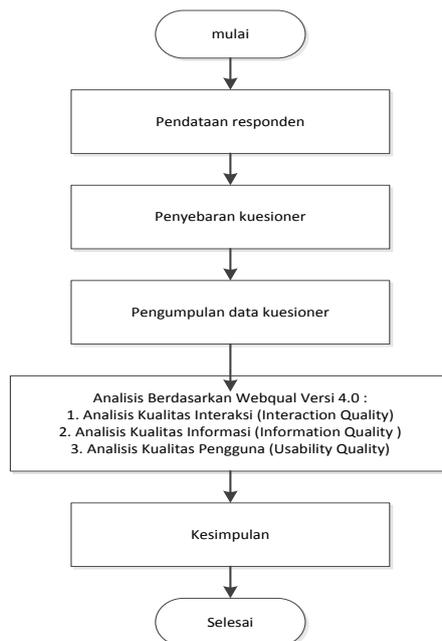
Melihat kondisi tersebut maka evaluasi terhadap e-Musrenbang perlu untuk dilakukan. Karena sistem informasi yang baik (berkualitas) tidak hanya dilihat dari sisi benar dan tidak proses yang dilakukan, namun kemudahan interaksi dengan pengguna sangatlah penting untuk diperhatikan. Karena dengan mudahnya interaksi antara pengguna dan sistem informasi akan berdampak pada kinerja pengguna itu sendiri. Kemudahan dalam interaksi antara pengguna dan sistem informasi dapat dilihat dari sisi kegunaan, informasi dan interaksi. Selain itu juga dengan adanya evaluasi e-Musrenbang maka dapat diketahui penilaian pengguna terhadap sistem informasi yang mereka digunakan. Dan pada akhirnya pihak pemangku kepentingan mendapatkan masukan untuk menentukan apakah e-Musrenbang perlu untuk diperbaiki atau harus memilih pengguna yang mempunyai keahlian yang memadai sebagai pengguna baru. Dalam melakukan evaluasi terhadap sistem informasi digunakan sebuah metode penilaian agar menghasilkan sebuah penilaian yang akurat dan benar. Maka dalam melakukan evaluasi sistem informasi salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *webqual*, dimana metode *webqual* dibagi menjadi tiga bagian penilaian yaitu *usability quality*, *information quality* dan *interaction quality* (Anwariningsih, 2011). Untuk itu evaluasi e-Musrenbang menggunakan metode *webqual* yang telah terbukti efektif dan sistematis dalam melakukan penilaian kualitas..

2. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian evaluasi e-musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin maka proses penyelesaian penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.1. Langkah Langkah Penelitian

Dalam melakukan penelitian evaluasi e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin menggunakan metode *webqual* ini dibuat langkah-langkah penelitian sebagai alur pekerjaan. Langkah langkah penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 1. Langkah Langkah Penelitian

2.2. Metode Analisis

Teknik analisis data yaitu kegiatan yang dilakukan setelah hasil kuisisioner didapatkan, yaitu sebagai berikut:

1. Kuisisioner dipisahkan berdasarkan jawaban responden yang telah disahkan menggunakan skala linkert.
2. Data hasil kuisisioner di input menggunakan SPSS sehingga menghasilkan grafik yang akan di analisis kekurangan dan kelebihan kualitas layanan e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin hasil investigasi kemudian dibuat kesimpulan.
3. Dibuat laporan penelitian serta rekomendasi.

Sesuai dengan tujuan dan metode penelitian yang ditetapkan, data penelitian dikumpulkan menggunakan kuisisioner yang disebarkan kepada responden yang telah dipilih sebagai sampel penelitian. Kuisisioner terdiri dari sejumlah 23 pertanyaan seperti yang diperlihatkan pada Tabel 2. Pada metode ini, penilaian akan kualitas layanan e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin terhadap pengguna menggunakan kuisisioner yang dirancang dengan skala likert dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode Webqual 4.0. Metode Webqual 4.0 terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi Usability, Information Quality, dan Service Interaction. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Tidak Setuju).

Tabel 1

Skala Likert Webqual		
Sangat Setuju	ST	$3,25 \leq x \leq 4$
Setuju	S	$2,5 \leq x < 3,25$
Kurang Setuju	KS	$1,75 \leq x < 2,5$
Tidak Setuju	TS	$1 \leq x < 1,75$

Dari proses yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan rekapitulasi seluruh jawaban responden. Hasil dari rekapitulasi tersebut kemudian dilakukan pembobotan terhadap jawaban responden. Setiap soal yang dijawab sesuai dengan pilihan masing-masing responden. Soal yang dengan jawaban Sangat Setuju di kodekan dengan huruf (ST), soal yang jawaban Setuju di kodekan huruf (S), soal yang jawaban Kurang Setuju di kodekan dengan huruf (KS), soal yang jawaban Tidak Setuju di kodekan dengan huruf (TS). Bagan terakhir menentukan prosentasi setiap jawaban dari responden.

Tabel 2**Instrumen Pernyataan Webqual[2]**

<i>No</i>	<i>Description</i>
Usability	
1	<i>I find the site easy to learn to operate /website mudah untuk dioperasikan</i>
2	<i>My interaction with the site is clear and understandable/interaksi dengan website sangat mudah dimengerti dan tidak membingungkan</i>
3	<i>I find the site easy to navigate/mudah menemukan link-link yang diinginkan</i>
4	<i>I find the site easy to use/website mudah digunakan</i>
5	<i>The site has an attractive appearance/website memiliki tampilan yang menarik</i>
6	<i>The design is appropriate to the type of site/desain website sesuai dengan tipe website</i>
7	<i>The site conveys a sense of competency/website dapat menyampaikan suatu rasa dari sebuah kemampuan □ menunjukkan kemampuan</i>
8	<i>The site creates a positive experience for me/website dapat memberikan pengaruh/pengalaman positif bagi saya</i>
Information Quality	
9	<i>Provides accurate information / informasi yang disajikan akurat</i>
10	<i>Provides believable information/informasi yang disajikan dapat dipercaya</i>
11	<i>Provides timely information/informasi yang disajikan tepat waktu dengan apa yang saya butuhkan</i>
12	<i>Provides relevant information/informasi yang disajikan relevan dengan apa yang saya inginkan</i>
13	<i>Provides easy to understand information/informasi yang disediakan mudah untuk dipahami</i>
14	<i>Provides information at the right level of detail/informasi yang disajikan sangat detail</i>
15	<i>Presents the information in an appropriate format/informasi yang disajikan dalam format yang sesuai</i>
Interaction Quality	
16	<i>Has a good reputation/website memiliki reputasi yang bagus</i>
17	<i>It feels safe to complete transactions/saya merasa aman jika saya melakukan transaksi/interaksi dengan website</i>
18	<i>My personal information feels secure/website sangat menjaga informasi pribadi saya</i>
19	<i>Creates a sense of personalization/sense personalisasi sangat diperhatikan dalam website</i>
20	<i>Conveys a sense of community/Sense masyarakat diperhatikan oleh website</i>
21	<i>Makes it easy to communicate with the organization/website memudahkan saya berkomunikasi dengan organisasinya</i>
22	<i>I feel confident that goods/services will be delivered as promised/saya merasa yakin dengan layanan/informasi yang disediakan karena sesuai dengan yang dijanjikan</i>
Overall impression	
23	<i>My overall view of this Web-site (secara keseluruhan website sangat menyenangkan)</i>

1. *Ussability* (kemudahan), *ussability* merupakan variabel pertama dalam metode analisis webqual dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah kualitas layanan e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin yang sudah ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya dan melihat sejauh mana dan seberapa handalkah kemudahan saat menggunakan e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin tersebut.
2. *Information* (informasi), Menilai apakah layanan e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin saat ini dapat berkualitas bagi pengguna dan e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin yang disajikan haruslah benar-benar mempunyai nilai yang berguna.
3. *Interaction* (interaksi), kualitas interaksi layanan yang dialami oleh pengguna ketika mereka mempelajari e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin, diwujudkan oleh kepercayaan dan empati, misalnya masalah transaksi dan keamanan informasi, pengiriman produk, personalisasi, dan komunikasi dengan pemilik website (Barnes, S. J., & Vidgen, R. T, 2000).

2.3. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah yang berjudul evaluasi e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin menggunakan metode *webqual* ini yaitu sebagai berikut:

1. Studi Pustaka
Mengumpulkan data dan mempelajari buku, artikel, jurnal, dan situs-situs *internet* yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibuat. Selain itu, mempelajari beberapa teori lainnya yang dirasakan perlu.
2. Kuesioner
Mengumpulkan data dengan cara memberikan kuesioner evaluasi e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin berdasarkan instrument dari *webqual*.

2.4. Populasi dan Sampel

Populasi adalah kumpulan dari ukuran-ukuran tentang sesuatu yang ingin kita buat inferensi (Nazir, 2005). Pendapat lain juga mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik ke simpulannya (Sugiyono, 2009). Berdasarkan pengertian diatas bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh pengguna e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin berjumlah 60 pengguna terdiri dari kecamatan, badan, dinas dan fraksi. Sampel adalah kumpulan dari unit sampling dan merupakan subset dari populasi (Nazir, 2005). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009). Teknik penentuan sampel dilakukan melalui metode "*stratified ramdom sample*" adalah sampel yang ditarik dengan memisahkan elemen-elemen populasi dalam kelompok-kelompok yang disebut strata dan kemudian memilih sebuah sampel secara random dari setiap strata seperti berikut ini:

Populasi pengguna dari e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin berjumlah 100 user dengan rincian Badan Lingkungan Hidup dan Penelitian Pengembangan 2 pengguna, Badan Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Perempuan 2 pengguna, Badan Penanggulangan Bencana Daerah 2 pengguna, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik 2 Pengguna, Badan Kepegawaian dan Diklat Daerah 2 pengguna, Badan

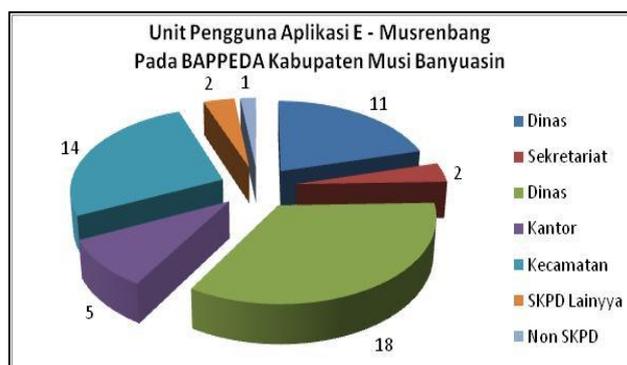
Pelayanan Perizinan dan Penanaman Modal 2 pengguna, Badan Ketahanan Pangan 2 pengguna, Badan Pembedayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa 2 pengguna, Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi 2 pengguna, Badan Pelaksanaan Penyuluhan Pertanian, Perikanan dan Kehutanan 2 pengguna, Sekretariat Daerah 2 pengguna, Sekretariat DPRD 2 pengguna, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan 2 pengguna, Dinas Kesehatan 2 pengguna, Dinas PU Bina Marga 2 pengguna, Dinas PU Cipta Karya dan Pengairan 2 pengguna, Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika 2 pengguna, Dinas Kebersihan, Pertamanan dan Pemeliharaan Lampu Jalan 2 pengguna, Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil 2 pengguna, Dinas Sosial 2 pengguna, Dinas Tenaga Kerja dan Tranmigrasi 2 pengguna, DINas Koperasi, UMKM dan Pengelolaan Pasar 2 pengguna, Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata 2 pengguna, Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah 2 pengguna, Dinas Pertanian dan Peternakan 2 pengguna, Dinas Perkebunan 2 pengguna, Dinas Kehutanan 2 pengguna, Dinas Pertambangan dan Energi 2 pengguna, Dinas Perikanan 2 pengguna, Dinas Perindustrian dan Perdagangan 2 pengguna, Kantor Satuan Polisi dan Pamong Praja 1 pengguna Kantor Perwakilan Kabupaten MUBA Di Palembang 1 pengguna, Kantor Layanan Pengadaan 1 pengguna, KPHTP Meranti 1 pengguna, KPKP Lalang Mangsang Mendis 1 pengguna, Kecamatan Sekayu 2 pengguna, Kecamatan Lais 2 pengguna, Kecamatan Babat Toman 2 pengguna, Kecamatan Keluang 2 pengguna, Kecamatan Sanga Desa 2 pengguna, Kecamatan Plakat Tinggi 2 pengguna, Kecamatan Batanghari Leko 2 pengguna, Kecamatan Babat Supat 2 pengguna, Kecamatan Sungai Keruh 2 pengguna, Kecamatan Sungai lilin 2 pengguna, Kecamatan Bayung Lincir 2 pengguna, Kecamatan Lalan 2 pengguna, Kecamatan Tungkal Jaya 2 pengguna, Kecamatan Lawang Wetan 2 pengguna, Rumah Sakit Umum Sekayu 2 pengguna, Inspektorat 2 pengguna dan Perusahaan Daerah Air Minum Tirta Randik 1 pengguna dengan total pengguna sebanyak 100 pengguna. Dengan demikian cara pengampilan sample apabila subyeknya kurang dari 100 atau lebih maka sampel tersebut baiknya diambil semua sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi (Arikunto, 2010).

3. Hasil dan Pembahasan

Dari proses penelitian yang telah dilakukan maka dapat dijelaskan hasil penelitian yang telah didapat berkaitan dengan evaluasi kualitas sistem perencanaan pembangunan berbasis e-musrenbang pada Kabupaten Musi Banyuasin Asin sebagai berikut:

3.1. Responden

Responden yang memberikan tanggapan terhadap evaluasi kualitas sistem perencanaan pembangunan berbasis e-musrenbang pada Kabupaten Musi Banyuasin Asin merupakan pengguna dari masing-masing instansi. Sebaran pengguna masing-masing instansi tersebut seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Sebarang Responden Berdasrakan Instansi

3.2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji instrumen penelitian agar dapat memberikan hasil sesuai dengan tujuannya, dengan menghitung korelasi antara skor item dengan skor totalnya. Dengan menggunakan program aplikasi SPSS for windows versi 21.0, dimana prosedur pengujian yang diterapkan adalah uji korelasi dengan memberi tanda (**) atau (*) pada nilai hasil korelasi yang secara signifikan menunjukkan hubungan yang sah (valid) untuk pengujian selanjutnya, sedangkan item variabel yang tidak diberi tanda seperti di atas tidak lagi disertakan dalam perhitungan. Hasil dari pengujian tersebut dimana semua variabel yang diuji telah dimasukkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4

Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian

<i>Pearson Correlation</i>					
<i>Usability Quality</i>		<i>Information Quality</i>		<i>Interaction Quality</i>	
X1.1.	1	X2.1.	1	X3.1.	1
X1.2.	574**	X2.2.	566**	X3.2.	388**
X1.3.	605**	X2.3.	378**	X3.3.	551**
X1.4.	623**	X2.4.	485**	X3.4.	415**
X1.5.	570**	X2.5.	404**	X3.5.	426**
X1.6.	621**	X2.6.	375**	X3.6.	415**
X1.7.	593**	X2.7.	569**	X3.7.	480**
X1.8.	463**				
N = 100					
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).					
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).					

Selanjutnya pada Gambar 4 dapat dilihat Hasil Uji Validitas Corrected Item – Total Correlation Variabel Usability Quality (X1), Information Quality (X2), Interaction Quality (X3)

Item-Total Statistics						Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted		Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Information Quality 1	25.0940	7.503	.607	.914	.901	Usability Quality 1	29.3460	10.187	.738	.922	.922
Information Quality 2	25.1440	6.965	.684	.952	.895	Usability Quality 2	29.2660	10.560	.701	.909	.924
Information Quality 3	24.9340	7.487	.657	.917	.896	Usability Quality 3	29.1660	10.555	.765	.887	.920
Information Quality 4	25.0340	6.801	.790	.941	.884	Usability Quality 4	29.3260	10.976	.608	.906	.929
Information Quality 5	25.1240	7.235	.642	.912	.898	Usability Quality 5	29.1560	10.920	.726	.904	.923
Information Quality 6	25.0940	7.147	.687	.937	.894	Usability Quality 6	29.2260	10.430	.764	.926	.920
Information Quality 7	24.9740	7.529	.677	.906	.895	Usability Quality 7	29.1660	10.252	.796	.921	.918
Rata Information Quality	25.6000	7.455	.990	.996	.879	Usability Quality 8	29.2860	10.575	.659	.916	.927
						Rata Usability Quality	29.2300	10.442	.998	.997	.909

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Interaction Quality 1	25.4240	7.770	.605	.925	.894
Interaction Quality 2	25.2740	7.942	.625	.919	.892
Interaction Quality 3	25.5040	7.513	.630	.945	.893
Interaction Quality 4	25.4440	7.376	.719	.944	.884
Interaction Quality 5	25.3140	8.092	.600	.910	.894
Interaction Quality 6	25.4440	7.328	.737	.968	.882
Interaction Quality 7	25.4340	7.599	.667	.924	.889
Rata Interaction Quality	25.4000	7.495	.998	.997	.866

Gambar 3. Hasil Uji Validitas Usability Quality (X1), Information Quality (X2), Interaction Quality (X3)

Dari hasil uji yang di lakukan baik dengan melihat nilai *Pearson Corellation* dan dengan melihat nilai *Corrected Item – Total Corellation* yang berada diatas 0.6 atau sama dengan 0.6 dapat dipastikan instrument yang di gunakan sudah memenuhi standar validitas sehingga dapat di pergunakan untuk tahap analisis selanjutnya

3.3. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui reliabilitas data yang diperoleh, dilihat dari nilai *Cronbach Alpha* setiap variabel yang dibandingkan dengan nilai *koefisien* yang telah ditetapkan yakni 0,60. Hasil pengolahan data primer dengan menggunakan SPSS, dapat dilihat pada dalam tabel berikut ini:

Reliability Statistics			Reliability Statistics			Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.930	.934	9	.905	.914	8	.900	.906	8

Gambar 4. Reliability Statistic Usability Quality (X1), Information Quality (X2), Interaction Quality (X3)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel yakni : *Usability Quality (X1), Information Quality (X2) dan Interaction Quality (X3)* yang diperoleh lebih besar dari 0,60. Dalam hal ini kriteria pengujiannya adalah instrument yang memiliki tingkat realibilitas yang tinggi, jika nilai koefisien yang diperoleh > 0,60[7]. Maka hal ini dapat diartikan bahwa semua variabel adalah **reliabel**.

3.4. Teknik Analisis Regresi Sederhana

Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Regresi Liner sederhana. Model ini dipilih untuk mengetahui hubungan variable tergantung dengan variable bebasnya serta mengetahui seberapa besar pengaruh variable bebas (X) terhadap variable tergantung (Y) baik secara parsial maupun secara bersama-sama. Rumus yang digunakan adalah:

$$Y = a + bx_1, Y = a + bx_2 \text{ dan } Y = a + bx_3$$

Y = Overall Impression
 X1 = Usability Quality

- X2 = Information Quality
 X3 = Interaction Quality
 a = konstanta
 b = koefisien regresi

Untuk menjaga akurasi model hasil regresi yang diperoleh, maka dilakukan uji Normalitas.

A. Uji Normalitas

Uji Normalitas perlu dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variable tergantung, variable bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Syarat untuk mendapatkan model regresi yang baik adalah distribusi datanya normal atau mendekati normal. Suatu model dikatakan berdistribusi normal jika model tersebut menghasilkan grafik data yang menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal (Singarimbun, 1995).

a. Pengaruh Penilaian Variabel *Usability Quality* (X1) Terhadap *Overall Impression* (Y)

Hasil perhitungan regresi sederhana terhadap *Usability Quality* (X1) terhadap *overall impression* adalah sebagai berikut :

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.561 ^a	.315	.308	.23925

a. Predictors: (Constant), Rata Usability Quality
 b. Dependent Variable: Overall Impression

Gambar 5. Model Summary(b) Variabel *Usability Quality* (X1)

Dapat dilihat pada Gambar 5 nilai R atau koefisien korelasi 0.561 yang berarti penilaian *Usability Quality* (X1) memiliki hubungan atau pengaruh yang erat terhadap *Overall Impression* sehingga penilaian terhadap variabel yang digunakan pada penelitian ini sangat mempengaruhi dari penilaian *Overall Impression*. Nilai R Square atau koefisien determinasi adalah atau 31.5 % *Overall Impression* dapat menjelaskan variasi perubahan variabel *Usability Quality*. Selanjutnya akan dilihat hasil perhitungan terhadap persamaan regresi dan uji hipotesis:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.453	.218		11.240	.000
	Rata Usability Quality	.397	.059	.561	6.714	.000

a. Dependent Variable: Overall Impression

Gambar 6. Coefficients(a) Variabel *Usability Quality* (X1)

Hasil perhitungan pada tabel didapat persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 2.453 + 0.397 X$$

Nilai 2.453 atau konstanta menunjukkan bahwa jika nilai *Usability Quality*(X1) sama dengan nol maka nilai *Overall Impression* (Y) sama dengan 2.453. Nilai koefisien regresi untuk *Usability Quality* (X1) adalah 0.397. Nilai ini menjelaskan bahwa jika

nilai *Usability Quality* (X1) naik sebesar satu satuan skor maka nilai *Overall Impression* naik sebesar 0.397. Begitu juga sebaliknya jika nilai *Usability Quality* (X1) turun sebesar satu satuan skor maka nilai *Overall Impression* (Y) turun sebesar 0.397.

Selanjutnya akan dilihat nilai sig.t yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang ada. Nilai sig.t untuk *Usability Quality* (X1) yang didapat adalah 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha = 0,05 yang berarti hipotesis yang mengatakan bahwa penilaian terhadap variabel *Usability Quality* (X1) berpengaruh signifikan terhadap *Overall Impression* (Y) adalah benar atau valid.

b. Pengaruh Penilaian Variabel *Information Quality* (X2) Terhadap *Overall Impression*

Hasil perhitungan regresi sederhana terhadap *Information Quality* (X2) terhadap *Overall Impression* adalah sebagai berikut:

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.563 ^a	.317	.310	.23899

a. Predictors: (Constant), Rata Information Quality
b. Dependent Variable: Overall Impression

Gambar 7. Model Summary(b) Variabel *Information Quality* (X2)

Pada Gambar 6 nilai R atau koefisien korelasi 0.563 yang berarti penilaian *Information Quality* (X2) memiliki hubungan atau pengaruh yang erat terhadap *Overall Impression* (Y) sehingga penilaian terhadap variabel yang digunakan pada penelitian ini sangat mempengaruhi dari penilaian *Overall Impression* (Y). Nilai *R Square* atau koefisien determinansi adalah atau 31.7 % *Overall Impression* (Y) dapat menjelaskan variasi perubahan variabel *Information Quality* (X2).Selanjutnya akan dilihat hasil perhitungan terhadap persamaan regresi dan uji hipotesis:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.394	.226		10.581	.000
	Rata Information Quality	.487	.072	.563	6.738	.000

a. Dependent Variable: Overall Impression

Gambar 8. Coefficients(a) Variabel *Information Quality* (X2)

Hasil perhitungan pada tabel didapat persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 2.394 + 0.487 X$$

Nilai 2.394 atau konstanta menunjukkan bahwa jika nilai *Information Quality* (X2) sama dengan nol maka nilai *Overall Impression* (Y) sama dengan 2.394. Nilai koefisien regresi untuk *Information Quality* (X2) adalah 0.487. Nilai ini menjelaskan bahwa jika nilai *Information Quality* (X2) naik sebesar satu satuan skor maka nilai *Overall Impression* naik sebesar 0.487. Begitu juga sebaliknya jika nilai *Information Quality* (X2) turun sebesar satu satuan skor maka nilai *Overall Impression* (Y) turun sebesar 0.487.

Selanjutnya akan dilihat nilai sig.t yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang ada. Nilai sig.t untuk *Information Quality* (X2) yang didapat adalah 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha = 0,05 yang berarti hipotesis yang mengatakan bahwa penilaian

terhadap variabel *Information Quality* (X2) berpengaruh signifikan terhadap *Overall Impression* (Y) adalah benar atau valid.

c. Pengaruh Penilaian Variabel *Interaction Quality* Terhadap *Overall Impression*.

Hasil perhitungan regresi sederhana terhadap *Interaction Quality* (X3) terhadap *Overall Impression* (Y) adalah sebagai berikut:

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.555 ^a	.308	.301	.24047

a. Predictors: (Constant), Rata Interaction Quality
b. Dependent Variable: Overall Impression

Gambar 9. Model Summary(b) Variabel *Interaction Quality* (X3)

Pada Gambar 9 menunjukkan nilai R atau koefisien korelasi 0.555 yang berarti penilaian *Interaction Quality* (X3) memiliki hubungan atau pengaruh yang erat terhadap *Overall Impression* (Y) sehingga penilaian terhadap variabel yang digunakan pada penelitian ini sangat mempengaruhi dari penilaian *Overall Impression* (Y). Nilai R Square atau koefisien determinasi adalah 30.8 % *Overall Impression* (Y) dapat menjelaskan variasi perubahan variabel *Interaction Quality* (X3).Selanjutnya akan dilihat hasil perhitungan terhadap persamaan regresi dan uji hipotesis:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.459	.221		11.132	.000
	Rata Interaction Quality	.399	.060	.555	6.606	.000

a. Dependent Variable: Overall Impression

Gambar 10. Coefficients(a) Variabel *Interaction Quality* (X3)

Hasil perhitungan pada tabel didapat persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 2.459 + 0.399 X$$

Nilai 2.459 atau konstanta menunjukkan bahwa jika nilai *Interaction Quality* (X3) sama dengan nol maka nilai *Overall Impression* (Y) sama dengan 2.459. Nilai koefisien regresi untuk *Interaction Quality* (X3) adalah 0.399. Nilai ini menjelaskan bahwa jika nilai *Interaction Quality* (X3) naik sebesar satu satuan skor maka nilai *Overall Impression* naik sebesar 0.399. Begitu juga sebaliknya jika nilai *Interaction Quality* (X3) turun sebesar satu satuan skor maka nilai *Overall Impression* (Y) turun sebesar 0.399.

Selanjutnya akan dilihat nilai sig.t yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang ada. Nilai sig.t untuk *Interaction Quality* (X3) yang didapat adalah 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha = 0,05 yang berarti hipotesis yang mengatakan bahwa penilaian terhadap variabel *Interaction Quality* (X2) berpengaruh signifikan terhadap *Overall Impression* (Y) adalah benar atau valid.

4. Kesimpulan

Evaluasi kualitas sistem perencanaan pembangunan berbasis e-Musrenbang Kabupaten Musi Banyuasin menggunakan metode penilaian Webqual 4.0 yang terdiri

dari variable penilaian yaitu *Usability Quality* (X1), *Information Quality* (X2) dan *Interaction Quality* (X3) dan *Overall Impression* untuk memberikan penilaian mengenai ke 3 (tiga) variable Webqual 4.0 yang di gunakan. Ada pun kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Penilaian *Usability Quality* (X1) yang di gunakan pada metode Webqual 4.0 di dapat persamaan dari hasil uji Regresi sederhana sebagai berikut $Y = 2.453 + 0.397 X$, dimana Nilai koefisien regresi untuk *Usability Quality* (X1) adalah 0.397 serta nilai sig.t untuk *Usability Quality* (X1) yang didapat adalah 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha = 0,05 yang beratti hipotesis yang mengatakan bahwa penilaian terhadap variabel *Usability Quality* (X1) berpengaruh signifikan terhadap *Overall Impression* (Y) adalah benar atau valid. Berdasarkan tabel Hasil Rekapitulasi masih terdapat beberapa penilaian yang menunjukkan ketidakpuasan atau melakukan penilaian kurang terutama untuk pertanyaan variabel *Usability Quality* X1.1, X1.2, X1.3, X1.6, X1.7, dan X1.8 sehingga masih terdapat hal – hal yang masih harus di perbaiki berdasarkan pertanyaan – pertanyaan pada variabel *Usability Quality* (X1) yang dimaksud;
2. Variabel Penilaian *Information Quality* (X2) yang di gunakan pada metode Webqual 4.0 di dapat persamaan dari hasil uji Regresi Sederhana sebagai berikut $Y = 2.394 + 0.487 X$, Nilai koefisien regresi untuk *Information Quality* (X2) adalah 0.487. serta nilai sig.t untuk *Information Quality* (X2) yang didapat adalah 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha = 0,05 yang beratti hipotesis yang mengatakan bahwa penilaian terhadap variabel *Information Quality* (X2) berpengaruh signifikan terhadap *Overall Impression* (Y) adalah benar atau valid. Berdasarkan tabel Hasil Rekapitulasi masih terdapat beberapa penilaian yang menunjukkan ketidakpuasan atau melakukan penilaian kurang terutama untuk pertanyaan variabel *Information Quality* X2.2, X2.3, X2.4, X2.5, dan X2.6 sehingga masih terdapat hal – hal yang masih harus di perbaiki berdasarkan pertanyaan – pertanyaan pada variabel *Information Quality* (X2) yang dimaksud;
3. Variabel Penilaian *Interaction Quality* (X3) yang di gunakan pada metode Webqual 4.0 di dapat persamaan dari hasil uji Regresi Sederhana sebagai berikut $Y = 2.459 + 0.399 X$, Nilai koefisien regresi untuk *Interaction Quality* (X3) adalah 0.399 serta Nilai sig.t untuk *Interaction Quality* (X3) yang didapat adalah 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha = 0,05 yang beratti hipotesis yang mengatakan bahwa penilaian terhadap variabel *Interaction Quality* (X2) berpengaruh signifikan terhadap *Overall Impression* (Y) adalah benar atau valid. Berdasarkan tabel Hasil Rekapitulasi masih terdapat beberapa penilaian yang menunjukkan ketidakpuasan atau melakukan penilaian kurang terutama untuk pertanyaan variabel *Interaction Quality* X3.1, X3.2, X3.3, X3.4, X3.6, dan X3.7 sehingga masih terdapat hal – hal yang masih harus di perbaiki berdasarkan pertanyaan – pertanyaan pada variabel *Interaction Quality* (X3) yang dimaksud.

Daftar Pustaka

- Ferdinand, A., 2011. Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Ilmu Manajemen. Badan Penerbit Universitas Diponegoro edisi 3.
- Anwariningsih, S. H. 2011. *Multi Faktor Kualitas Website*. Gaung Informatika, 4(1).

- Barnes, S. J., & Vidgen, R. T. 2000. *WebQual: an exploration of web site quality*. In: Proceedings of the Eighth European Conference on Information Systems. Vienna, July 3-5, 1977.
- Nazir, Muhammad, 2005. *Metodologi penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, Bandung
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta
- Ghozali, Imam. (2002). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP
- Singarimbun, Masri dan Effendi. 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Pustaka LP3ES.