

Pengaruh Variabel *Supporting of Creativity* Terhadap Tingkat *Usability* Pada Metode *Heuristic Evaluation*

Yenni Fatman¹, Sali Alas M^{*2}
Dosen Universitas Islam Nusantara¹, Dosen Universitas Pasundan²
Jalan Soekarno-Hatta No.3 Bandung¹
Jalan Setiabudi No.193 Bandung²
Sur-el : yennifatmandosen@gmail.com¹, sali@unpas.ac.id²
^{*)} corresponding author

DOI : <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v26i2.3186>

Abstract: *Usability is a quality attribute used to assess the quality of a website's interface design. Nielsen's 10 principles of heuristic evaluation are often used to measure usefulness. Creativity is an important part of developing an attractive website interface, so it becomes one of the factors that supports achieving a high level of website usability. None of the heuristic evaluation factors and principles touch on the creativity factor. Therefore, the Supporting of Creativity factor, which aims to determine its influence on website usability, must be included. The research was carried out by making 5 indicators of Supporting of Creativity as independent variables and 10 heuristic evaluation principles as dependent variables. Data was collected using random sampling with a questionnaire distributed to users. Data was tested using a hypothesis model using IBM SPSS. The final result of this research is a conclusion on the influence of Supporting of Creativity on each factor in heuristic evaluation.*

Keywords: *Usability, Heuristic Evaluation, Supporting of Creativity, hypothesis model*

Abstrak: *Usability atau kebergunaan merupakan atribut kualitas yang digunakan untuk menilai kualitas desain antar muka sebuah website. Untuk mengukur tingkat kebergunaan seringkali menggunakan 10 prinsip pada evaluasi heuristik yang dikembangkan oleh Nielsen. Kreatifitas menjadi bagian penting dalam pengembangan antar muka website yang menarik. Sehingga menjadi salah satu faktor yang mendukung tercapainya tingkat kebergunaan website. Dari semua faktor dan prinsip evaluasi heuristik, tidak satupun yang menyinggung faktor kreativitas. Perlunya memasukkan faktor Supporting of Creativity yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Supporting of Creativity tersebut terhadap tingkat kebergunaan website. Penelitian dilakukan dengan menjadikan 5 indikator pada Supporting of Creativity sebagai variabel independen dan 10 prinsip evaluasi heuristik sebagai variabel dependen. Dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan random sampling dengan media kuesioner yang disebarakan kepada pengguna. Data diuji menggunakan model hipotesis menggunakan IBM SPSS. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah kesimpulan dari pengaruh Supporting of Creativity terhadap setiap faktor pada evaluasi heuristik.*

Kata kunci: *Usability, Heuristic Evaluation, Supporting of Creativity, model hipotesis*

1. PENDAHULUAN

Kepuasan pengguna terhadap penggunaan aplikasi merupakan faktor utama dari keberhasilan rancangan sebuah aplikasi. Kepuasan pengguna sering kali dilihat dari sejumlah faktor kualitas dari kebergunaan (*usability*) dari aplikasi. Menurut Jacob Nielsen [1] tingkat *usability* terdiri dari lima faktor,

diantaranya *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* yang mengacu pada suatu istilah *website usability*.

Cara menilai tingkat kebergunaan pada aplikasi, dapat dilakukan dengan pengukuran antar muka aplikasi dengan tingkat *usability* menurut Jacob Nielsen. Dengan pengukuran tersebut, dapat diketahui apakah aplikasi perlu diperbaiki atau tidak. Atau hasil pengukuran juga

bisa menjadi referensi untuk pengembang aplikasi berikutnya. Metode yang sering digunakan untuk mengukur *usability* adalah *Heuristic Evaluation* [2]. *Heuristic Evaluation* mengakomodasi 5 faktor *usability* yang terdiri dari 10 prinsip yaitu *Visibility of system status*, *Match between and the real world*, *User control and freedom*, *Consistency and standard*, *Error prevention*, *Recognition rather than call*, *Flexibility and Efficiency of use*, *Aesthetic and minimalist design*, *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*, dan *Help and documentation* [1].

Faktor kreatifitas (*Supporting of Creativity*) pada perancangan antar muka aplikasi menjadi penting dikaitkan dengan kualitas antar muka tersebut nantinya. Faktor kreatifitas menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas antar muka pengguna [3].

Menurut Hou [4] kreativitas adalah kemampuan untuk melakukan hal yang berbeda atau melakukan hal yang sama secara berbeda. Dengan menggunakannya Anda dapat memecahkan banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan perspektif baru. Terdapat 5 indikator kreativitas yaitu: Kelancaran (*fluency*), Keluwesan (*fleksibilitas*), Keaslian (*originality*), Penguraian (*elaboration*), Perumusan kembali (*redefinition*) [4]. Saat ini, berdasarkan literatur yang didapat, metode *Heuristic Evaluation* tidak memiliki prinsip-prinsip yang mengakomodasi *Supporting of Creativity*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis menduga terdapat keterkaitan antara *Supporting of Creativity* dengan tingkat *usability* dan akan lebih optimal

jika faktor kreativitas di jadikan salah satu faktor penentu Tingkat *usability*. Maka dari itu, penelitian ini akan melihat lebih jauh seberapa berpengaruhnya *Supporting of Creativity* terhadap *usability* sesuai prinsip-prinsip pada metode *Heuristic Evaluation*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian berisi prosedur penelitian berupa langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan suatu penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat menjawab pertanyaan penelitian.

2.1 Langkah Penelitian

Terdiri dari langkah sebagai berikut:

- a. Teknik Pengumpulan Data
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu Studi Literatur, Observasi, Wawancara dan Kuesioner.
- b. Penetapan Instrumen Penelitian
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[5]
- c. Kegiatan Analisis Data
Kuesioner akan disusun berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* dan 5 indikator

Supporting of Creativity yang akan diterjemahkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai panduan mengidentifikasi masalah dalam antarmuka website. Penelitian ini dilihat dari rata-rata jawaban responden dengan menerjemahkan pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam angka dengan menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.

d. Pengolahan Data dan Kesimpulan

Pengolahan data menggunakan model regresi berupa : Uji Statistik Deskriptif, Analisis dan Uji Linier Berganda, Uji Parsial (Uji t), Uji simultan (Uji f), dan uji Koefisien Determinasi (R²) [6].

2.1.1 Lingkungan Penelitian

Penelitian dilakukan disebuah Universitas Swasta di Kota Bandung. Universitas memiliki 7 Fakultas S1, 11 Program Master S2, 3 Program Doktor (S3), dan 2 Program Profesi. Memiliki dengan jumlah *student body* kurang lebih 18.989 mahasiswa.

2.1.2 Rancangan Penelitian

a. Populasi dan sampel

Populasi ditetapkan berada di Fakultas Teknik Jenjang S1 dengan jumlah mahasiswa 942. Pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Penentuan jumlah anggota sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan batas toleransi kekeliruan 10%. Berikut rumus Slovin [5]:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \tag{1}$$

Dengan:

N = Populasi

e = toleransi kekeliruan

n = jumlah sample

Dari hasil perhitungan didapat jumlah sample adalah 100 (dibulatkan).

b. Uji Instrumen

1. Uji Validasi

Hasil pengamatan pada rTabel didapatkan nilai dari sampel (N = 50) / (df = N-2 = 48) sebesar 0,2353, menyatakan bahwa semua instrumen penelitian menghasilkan nilai rHitung > rTabel sehingga dapat disimpulkan semua intrumen penelitian dikatakan valid.

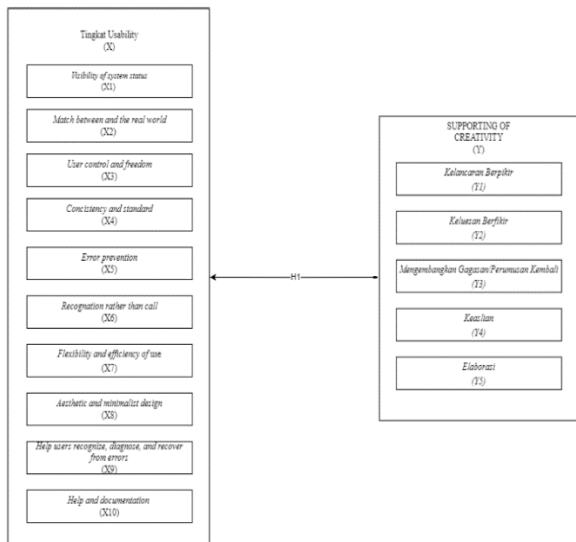
2. Uji Realibilitas

Dapat diketahui bahwa masing-masing instrument memiliki nilai cronbach's alpha > 0,60. Sehingga dapat dikatan bahwa seluruh variabel instrumen penelitian ini reliabel.

2.2 Uji Hipotesis

Hubungan sebab-akibat antara variabel dependen dan independen ditunjukkan menggunakan model hipotesis yang dikelompokan ke dalam 2 varibel utama.

Lima (5) indikator *Supporting of Creativity* dijadikan sebagai variabel independen dan 10 prinsip Heuristic Evaluation sebagai variabel dependen. Sedangkan pertanyaan hoptesis ditunjukkan dengan label H1: apakah setiap varibel pada *Support of Creativity* mempengaruhi setiap varibel pada 10 Prinsip Heuristik. Setiap varibel akan diuji dengan merelasikan hubungan 1 ke banyak.



Gambar 1. Model Hipotesis

2.3 Dukungan Konsep

a. Kreativitas

Kreativitas memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda, sehingga kreativitas dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan [3]. Parameter untuk standar kreativitas terdiri dari dua kriteria, yaitu orisinalitas dan efektivitas.

Maka dari itu, dapat diartikan kreativitas adalah kemampuan untuk melakukan hal yang berbeda atau melakukan hal yang sama secara berbeda. Menurut Guilfort [4] terdapat 5 indikator kreativitas yaitu:

1. Kelancaran (*fluency*), kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*fleksibilitas*), kemampuan untuk mengemukakan bermacam pemecahan terhadap masalah.
3. Keaslian (*originality*), kemampuan untuk melahirkan gagasan asli.
4. Penguraian (*elaborasi*), kemampuan untuk menguraikan secara rinci.

5. Perumusan Kembali (*redefinition*), kemampuan untuk meninjau suatu persoalan.

b. Usability

Secara umum, definisi kebergunaan (*usability*) adalah kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu penggunanya dalam menyelesaikan sebuah tugas. *Usability* merupakan suatu atribut kualitas yang digunakan untuk menilai seberapa mudah tampilan antarmuka tersebut digunakan oleh user [5]. Menurut Nielsen, ada 5 ukuran umum yang harus dipenuhi agar suatu website mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu :

1. *Learnability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi task-task dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
2. *Efficiency* menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan task setelah mereka mempelajari hasil perancangan.
3. *Memorability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
4. *Errors* menjelaskan jumlah error yang dilakukan oleh pengguna, tingkat kejangkalan terhadap error dan cara memperbaiki error.
5. *Satisfaction* menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan.

c. Heuristic Evaluation

Heuristic evaluation atau evaluasi heuristik adalah metode pemeriksaan kegunaan yang dikembangkan oleh Nielsen. Dalam evaluasi heuristik, para ahli dipandu oleh

seperangkat prinsip kegunaan yang dikenal sebagai heuristik, mengevaluasi apakah halaman antarmuka pengguna sesuai dengan prinsip yang telah dicoba dan diuji. Heuristik dapat digunakan dalam 2 cara, yaitu pada waktu desain, untuk membantu memilih dari berbagai alternatif desain dan pada waktu heuristic evaluation, untuk menemukan dan membenarkan masalah dalam interface [6].

2.4 Uji Hipotesis

a. Uji Instrumen Penelitian

Berikut ini merupakan uji instrumen penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Uji Validitas, digunakan untuk mengukur seberapa cermat sebuah pernyataan dalam kuesioner yang akan ditanyakan kepada responden. Perhitungan uji validitas pada penelitian ini menggunakan metode korelasi pearson dengan melihat nilai signifikansi. Apabila nilai signifikansi menunjukkan angka 0,05 maka item pernyataan dinyatakan tidak valid [7].
2. Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner. Cara menghitung reliabilitas adalah dengan menghitung koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel dapat dipercaya [7].

b. Uji Hipotesis

Berikut merupakan uji hipotesis yang terdiri dari analisis statistik deskriptif, uji regresi linier sederhana dan uji regresi linier berganda:

1. Analisis Statistik Deskriptif, untuk mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data [8].
2. Uji Regresi Linier Sederhana, merupakan model probabilistik yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel dimana salah satu variabel dianggap mempengaruhi variabel lain [9]. Berikut merupakan persamaan regresi linier sederhana :

$$Y' = a + b_i X_i \quad (2)$$

Keterangan:

Y' = Variabel terkait (Variable Dependen)

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Variabel bebas (Variabel Independen)

3. Uji Regresi Linier Berganda, merupakan analisis yang dilakukan terhadap satu variabel terikat dan dua atau lebih variabel bebas [9].

Berikut merupakan persamaan regresi linier berganda :

$$Y' = a + b_i X_i + \dots + b_n \quad (3)$$

Keterangan :

Y' Variabel terikat (variabel dependen)

a = Kosntanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel bebas (variabel independen)

4. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial atau uji t merupakan pengujian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial (sendiri) yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat [9]. Rumus hipotesis untuk uji parsial adalah :

- **Ho ditolak, Ha diterima** jika nilai Sig < 0,05 atau thitung > ttabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial dari variabel bebas terhadap variabel terikat.
 - **Ho diterima, Ha ditolak** jika nilai Sig > 0,05 atau thitung < ttabel, maka tidak ada pengaruh yang signifikan secara parsial dari variabel bebas terhadap variabel terikat.
5. Uji Simultan (Uji F)
- Uji simultan atau uji f merupakan pengujian signifikansi pengaruh variabel independen secara bersama (simultan) terhadap variabel dependen [10]. Rumus hipotesis untuk menguji pengaruh X secara bersama terhadap Y adalah :
- **Ho ditolak, Ha diterima** jika Nilai Sig < 0,05 atau Fhitung > Ftabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama dari variabel bebas terhadap variabel terikat.
 - **Ho diterima, Ha ditolak** Jika nilai Sig > 0,05 atau Fhitung < Ftabel, maka tidak ada pengaruh yang signifikan secara bersama dari variabel bebas terhadap variabel terikat.
6. Koefisien Determinasi
- Koefisien determinasi merupakan megujian untuk mengukur kontribusi atau penagruh yang diberikan oleh variabel bebas dalam

memprediksi nilai varibael terikat [11].

Rumus yang digunakan adalah :

$$KD = R^2 \times 100 \tag{4}$$

KD = Koefisien Determinasi

R² = Kuadrat dari Korelasi ganda

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data untuk uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil disampaikan pada tabel 1 sampai 5.

Tabel 1 menunjukkan hasil perhitungan yang diperoleh baik melalui uji parsial maupun uji simultan, secara umum dapat dikatakan bahwa variabel *Fluency* tidak mempengaruhi prinsip-prinsip *Usability*. Dari tabel terlihat bahwa semua variabel *Usability* tidak dipengaruhi secara independen oleh Y1. Sedangkan untuk uji simultan didapat bahwa pengaruh Y1 bisa diterima bila ada pengaruh dari variabel-variabel lainnya.

Hanya ada dua variabel yaitu X1 dan X4 yang betul-betul tidak dipengaruhi oleh Y1 baik parsial maupun simultan.

Pengaruh Y1 hanya bisa diterima bila mayoritas variabel-variabel independen dipengaruhi secara parsial oleh Y1.

Tabel 1. Uji Terhadap Variabel *Fluency* (Y1)

<i>Independen</i>	<i>t-hitung</i>	<i>t-tabel</i>	<i>Sig.</i>	<i>Alpha</i>	<i>Uji Parsial</i>	<i>Uji Simultan</i>
X1	1,440	2.01537	0,157	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X2	1,129	2.01537	0,265	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X3	1,375	2.01537	0,176	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X4	0,783	2.01537	0,438	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X5	-0,639	2.01537	0,526	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X6	1,813	2.01537	0,077	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X7	-0,425	2.01537	0,673	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X8	0,205	2.01537	0,838	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X9	0,987	2.01537	0,334	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X10	-1,757	2.01537	0,086	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh

Tabel 2. Uji Terhadap Variabel Flexsibility (Y2)

<i>Independen</i>	<i>t-hitung</i>	<i>t-tabel</i>	<i>Sig.</i>	<i>Alpha</i>	<i>Uji Parsial</i>	<i>Uji Simultan</i>
X1	-1,267	2.01537	0,212	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X2	1,217	2.01537	0,230	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X3	0,669	2.01537	0,507	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X4	-0,845	2.01537	0,403	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X5	4,090	2.01537	0	0,05	Berpengaruh	Berpengaruh
X6	1,503	2.01537	0,140	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X7	2,767	2.01537	0,008	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X8	1,761	2.01537	0,085	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X9	3,056	2.01537	0,004	0,05	Berpengaruh	Berpengaruh
X10	-0,022	2.01537	0,982	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh

Dari Tabel 2 ditunjukkan bahwa hasil perhitungan yang diperoleh baik melalui uji parsial maupun uji simultan, secara umum dapat dikatakan bahwa variabel *Flexsibility* tidak mempengaruhi prinsip-prinsip *Usability*. Dari tabel terlihat bahwa semua variabel *Usability* tidak dipengaruhi secara independen oleh Y2. Walaupun ada variabel X5 dan X10 yang hasilnya berpengaruh. Sedangkan untuk uji simultan didapat bahwa pengaruh Y2 bisa diterima bila ada pengaruh dari variabel-variabel lainnya. Hanya ada dua variabel yaitu X1 dan X4 yang betul-betul tidak dipengaruhi oleh Y2 baik parsial maupun simultan.

Perhitungan selanjutnya dilakukan untuk variabel *Originality*. Sama dengan perhitungan lainnya, komponen hitung meliputi t-hitung, t-tabel, signifikan, nilai alpha, uji parsial, dan uji simultan.

Dari Tabel 3 ditunjukkan bahwa secara umum dapat dikatakan bahwa variabel *Originality* tidak mempengaruhi prinsip-prinsip *Usability*. Dari tabel terlihat bahwa semua variabel *Usability* tidak dipengaruhi secara independen oleh Y3.

Sedangkan tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan yang diperoleh dari uji parsial dapat dikatakan bahwa variabel *Originality* tidak mempengaruhi prinsip-prinsip *Usability*. Dari tabel terlihat bahwa semua variabel *Usability* tidak dipengaruhi secara independen oleh Y4. Sedangkan untuk uji simultan didapat bahwa pengaruh Y4 bisa diterima bila pengaruh muncul dari variabel-variabel lainnya secara bersama

Hanya ada dua variabel yaitu X1 dan X4 yang betul-betul tidak dipengaruhi oleh Y4 baik parsial maupun simultan.

Tabel 3. Uji Terhadap Variabel Originality (Y3)

<i>Independen</i>	<i>t-hitung</i>	<i>t-tabel</i>	<i>Sig.</i>	<i>Alpha</i>	<i>Uji Parsial</i>	<i>Uji Simultan</i>
X1	0,647	2.01537	0,521	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X2	1,386	2.01537	0,173	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X3	0,919	2.01537	0,363	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X4	-1,051	2.01537	0,299	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X5	1,725	2.01537	0,091	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X6	1,643	2.01537	0,107	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X7	0,401	2.01537	0,690	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X8	3,729	2.01537	0,001	0,05	Berpengaruh	Berpengaruh
X9	1,066	2.01537	0,292	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X10	2,907	2.01537	0,006	0,05	Berpengaruh	Berpengaruh

Tabel 4. Uji Terhadap Variabel Elaboration (Y4)

<i>Independen</i>	<i>t-hitung</i>	<i>t-tabel</i>	<i>Sig.</i>	<i>Alpha</i>	<i>Uji Parsial</i>	<i>Uji Simultan</i>
X1	0,725	2.01537	0,472	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X2	1,506	2.01537	0,139	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X3	1,670	2.01537	0,102	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X4	0,232	2.01537	0,818	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X5	-0,044	2.01537	0,681	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X6	1,704	2.01537	0,095	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X7	1,787	2.01537	0,081	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X8	-0,857	2.01537	0,396	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X9	1,108	2.01537	0,274	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X10	-0,860	2.01537	0,394	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh

Tabel 5. Uji Terhadap Variabel Redefinition (Y5)

<i>Independen</i>	<i>t-hitung</i>	<i>t-tabel</i>	<i>Sig.</i>	<i>Alpha</i>	<i>Uji Parsial</i>	<i>Uji Simultan</i>
X1	1,702	2.01537	0,096	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X2	-0,708	2.01537	0,483	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X3	0,322	2.01537	0,749	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X4	1,339	2.01537	0,188	0,05	Tidak Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
X5	0,578	2.01537	0,566	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X6	0,823	2.01537	0,415	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X7	1,801	2.01537	0,079	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X8	1,501	2.01537	0,141	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X9	0,825	2.01537	0,414	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh
X10	1,671	2.01537	0,102	0,05	Tidak Berpengaruh	Berpengaruh

Tabel 5 menunjukkan hasil perhitungan yang diperoleh dari uji parsial dapat dikatakan bahwa variabel *Redefinition* tidak mempengaruhi prinsip-prinsip *Usability*. Dari tabel terlihat bahwa semua variabel *Usability* tidak dipengaruhi secara independen oleh Y5. Sedangkan untuk uji simultan didapat bahwa pengaruh Y5 bisa diterima bila pengaruh muncul dari variabel-variabel lainnya secara bersama. Ada dua variabel yaitu X1 dan X4 yang betul-betul tidak dipengaruhi oleh Y5 baik parsial maupun simultan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. *Supporting of Creativity* tidak mempengaruhi Tingkat *Usability* yang ada pada metode *Heuristic Evaluation* untuk studi kasus dilingkungan kasus yang diuji.

2. *Supporting of Creativity* tidak dapat dimasukkan kedalam faktor, indikator, ataupun prinsip-prinsip *usability*.
3. Melihat adanya pengaruh-pengaruh secara simultan, dapat diuji kembali adanya pengaruh *Supporting of Creativity* sebagai variabel mediasi atau moderasi yang mempengaruhi hubungan antara dependen dan independen secara tidak langsung
4. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan analisis ataupun pengukuran terhadap pengaruh variabel lainnya. Seperti motivasi terhadap tingkat *usability*, *entertaining* terhadap tingkat *usability*, dan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Riki Apriono yang menjadi inspirasi adanya penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada civitas

akademik Universitas Islam Nusantara dan Universitas Pasundan, sehingga kolaborasi penelitian ini dapat diselenggarakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gonzalez-Holland, E., Whitmer, D., Morales, L., & Mouloua, M., "Examination of the Use of Nielsen's 10 Usability Heuristics & Outlooks for the Future", *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 61(1), 1472-1475. <https://doi.org/10.1177/1541931213601853>, 2017.
- [2] Heraspati Yudha Pratama, Buce Trias Hanggara, Nanang Yudi Setiawan, "Evaluasi Usability dengan Menerapkan Metode Heuristic Evaluation pada Website Dinas Pendidikan Kota Batu", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 3, Maret 2022, hlm. 1350-1359, 2022.
- [3] Hsueh S, Cioffi Felice M, Alaoui S, Mackay, "What Counts as 'Creative' Work? Articulating Four Epistemic Positions in Creativity-Oriented", *HCI Research Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 0.1145/3613904.3642854 (1-15), 2024.
- [4] Hou Y, Yang M, Cui HWang L, Xu J, Zeng W, "Supporting Creative Interior Color Design Ideation with a Large Language Model", *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 0.1145/3613904.3642224(1-18), 2024.
- [5] Ni Ketut Thrisnandha, "Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 16, No. 1, Januari 2019, P-ISSN : 0216-3241 E-ISSN : 2541-0652, 2019.
- [6] Nielson, "The Characteristic of Minimalism in Web Design. *Visual Design, Web Usability*", NN/g Nielsen Norman Group, 2015.
- [7] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif. *Kualitatif dan R&D*", AlfaBeta, Bandung, 2020.
- [8] Suyono, "Analisis Regresi Untuk Penelitian", Deepublish, Jogjakarta, 2015.
- [9] Fridaya, Yudiaatmaja, "Analisis Regresi Dengan Menggunakan Aplikasi Komputer Statistik SPSS", PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2023.
- [10] Sisira Adikari, Craig McDonald, John Campbell, "Quantitative Analysis of Desirability in User Experience", *Australasian Conference on Information Systems*, 2015.
- [11] Ghozali, I, "Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23", Edisi 8. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, 2016.