

**PENGARUH KUALITAS WEBSITE TERHADAP PERANAN
WEBSITE UNTUK BELAJAR PEMROGRAMAN
MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Jurusan Teknik Informatika**



Oleh :

Nama : Herry Tamtomo

NIM : 03 523 120

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2014

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGARUH KUALITAS WEBSITE TERHADAP PERANAN
WEBSITE UNTUK BELAJAR PEMROGRAMAN
MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

LAPORAN TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Nama : Herry Tamtomo

NIM : 03 523 120

Yogyakarta, 27 Januari 2014

Pembimbing Tunggal

Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., MCS.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Herry Tamtomo

No. Mahasiswa : 03 523 120

Menyatakan bahwa seluruh bagian dan isi yang tercantum dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa seluruh penulisan dari Laporan Akhir ini bukanlah karya saya, maka saya akan siap menanggung konsekuensinya.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Januari 2014

Herry Tamtomo

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
PENGARUH KUALITAS WEBSITE TERHADAP PERANAN
WEBSITE UNTUK BELAJAR PEMROGRAMAN
MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Herry Tamtomo

NIM : 03 523 120

Yogyakarta, 10 Februari 2014

Tim Penguji

Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., MSC.

Ketua

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

Anggota 1

Manik Hapsara, ST, M.Sc, Ph.D.

Anggota 2

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

HALAMAN PERSEMBAHAN



Untuk almarhum kedua orang tuaku, **ibu Evi dan bapak Ashadi** yang telah melatih diriku menjadi pribadi yang mandiri, yang selalu mendukungku di kala senang atau susah, dan selalu mendo'akanku tanpa keluh kesah.

Kakakku, **Igek** dan adikku **Agung**. Kalian adalah motivasi bagiku. Semoga kalian menjadi anak yang lebih berbakti kepada orangtua.

Nenek ku yang selalu menyemangati aku dalam menuntut ilmu dan memberikan nasehat-nasehat bijaknya.

Seluruh keluarga besar yang aku sayangi.

Ucup, Hanafi, Avan, Reska, Mas Dita.

Sahabat-sahabatku, terimakasih atas pertemanan yang kalian berikan sampai saat ini. Semoga kesuksesan mengikuti kita semua.

MOTTO

Selalu berbaik sangkalah kepada Allah SWT

KATA PENGANTAR



Assallamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah penulis panjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh Kualitas Website Terhadap Peranan Website Untuk Belajar Pemrograman Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia” dapat penulis selesaikan. Tidak lupa penulis panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW yang dengan syafa’atnya penulis mengharapkan keselamatan baik di dunia maupun di akherat kelak.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Melalui penelitian tugas akhir ini penulis mendapatkan pengalaman tentang bagaimana membuat laporan analisis dengan baik dan benar tentang permasalahan dunia nyata, serta mampu memberikan solusi terbaik sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.

Dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari beberapa pihak untuk menyelesaikan kendala-kendala yang ditemui. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Edy Suwandi Hamid, M.Ec., selaku rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran staff Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom., selaku ketua jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

3. Ibu Nur Wijyaning Rahayu, S.Kom., MSC. selaku dosen pembimbing tunggal tugas akhir yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, pengetahuan, kesabaran dan keikhlasannya selama proses penelitian tugas akhir dan penulisan laporan ini. Terimakasih Bu Nur.
4. Teman – teman mahasiswa yang telah bersedia menjadi obyek penelitian dan memberikan informasi-informasi yang berguna dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam seluruh proses pelaksanaan penelitian tugas akhir ini dari awal hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih belum sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis. Namun penulis berharap semoga penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan baru. Dan semoga dapat dikembangkan lagi di kemudian hari.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Januari 2014

Herry Tamtomo

ABSTRAK

Internet merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang tidak bisa kita tinggalkan saat ini. Berbagai macam informasi dapat kita cari melalui internet. Mahasiswa Teknik Informatika tidak dapat lepas dari internet itu sendiri, baik itu untuk keperluan akademik maupun untuk kepentingan pribadi. Dan pada akhirnya kita lebih banyak memanfaatkan internet hanya untuk kepentingan pribadi daripada untuk keperluan akademik.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Disini peneliti menggunakan kategori penelitian survey, yaitu penelitian yang mengambil sample dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Karena penelitian ini tentang bagaimana memanfaatkan internet untuk belajar pemrograman, maka peneliti akan menggunakan sampel mahasiswa-mahasiswa Teknik Informatika yang akan mengisi kuisioner yang akan peneliti bagikan nantinya. Data dari hasil kuisioner tersebut dapat peneliti gunakan sebagai acuan untuk menghitung ke tahapan selanjutnya.

Hasil dari penelitian ini adalah Netbeans, Webmonkey, Kaskus, Youtube, dan Facebook adalah website-website yang sering diakses oleh mahasiswa berkaitan dengan bahasa pemrograman dan teknologi internet (website) cukup besar pengaruhnya bagi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia untuk belajar pemrograman (peranan website).

Kata Kunci: internet, deskriptif kuantitatif, website.

TAKARIR

<i>Programmer</i>	ahli pembuat program
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Procedure</i>	prosedur atau tata cara
<i>Generic</i>	umum
<i>run-time</i>	waktu untuk proses
<i>modularity</i>	modularitas
<i>Declarative</i>	deklaratif atau menyatakan
<i>Hardware</i>	perangkat keras
<i>Website</i>	halaman yang ditampilkan di internet
<i>Hyperlink</i>	bertautan
<i>Usability</i>	kegunaan
<i>Graphic Design</i>	desain visual
<i>Contents</i>	isi
<i>Compatibility</i>	kecocokan
<i>Browser</i>	aplikasi untuk menampilkan data
<i>Loading Time</i>	waktu untuk membuka suatu proses
<i>Functionality</i>	fungsi
<i>Accesibility</i>	aksesibilitas
<i>Interactivity</i>	interaktivitas
<i>Feedback</i>	tanggapan
<i>Reability</i>	kehandalan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5

2.1 Internet.....	5
2.2 Bahasa Pemrograman	5
2.2.1 Sekilas tentang Pemrograman.....	6
2.2.2 Perkembangan Bahasa Pemrograman.....	8
2.2.3 Kategori Bahasa Pemrograman.....	9
2.2.4 Macam-macam Bahasa Pemrograman.....	10
2.3 Website-website Bahasa Pemrograman.....	10
2.4 Penelitian Kuantitatif Deskriptif.....	12
BAB III METODOLOGI.....	14
3.1 Jenis Penelitian.....	14
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian	14
3.3.1 Internet (website).....	14
3.3.2 Peranan Website.....	17
3.4 Populasi dan Sampel.....	17
3.4.1 Populasi.....	17
3.4.2 Sampel.....	17
3.5 Deskripsi Data.....	18
3.5.1 Instrumen Penelitian	18
3.5.2 Hipotesis.....	18
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.6.1 Rancangan Kuisisioner.....	20
3.7 Validitas dan Reliabilitas	22
3.7.1 Uji Validitas	22

3.7.2 Uji Reliabilitas.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	23
4.1.1 Uji Validitas	23
4.1.2 Uji Reliabilitas.....	25
4.2 Gambaran Umum Responden	26
4.2.1 Karakteristik Responden.....	26
4.2.2 Metode Pengisian Kuisisioner	28
4.2.3 Website Pemrograman Yang Diakses Responden.....	28
4.3 Analisis Deskriptif.....	29
4.3.1 Instrumen Penelitian.....	29
4.4 Uji Korelasi.....	37
4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	18
Tabel 4.1 Tabel Uji Validitas Kegunaan Website	23
Tabel 4.2 Tabel Uji Validitas Sistem Navigasi Website.....	23
Tabel 4.3 Tabel Uji Validitas Graphic Design Website	23
Tabel 4.4 Tabel Uji Validitas Isi Website.....	24
Tabel 4.5 Tabel Uji Validitas Compatibility Website	24
Tabel 4.6 Tabel Uji Validitas Loading Time Website.....	24
Tabel 4.7 Tabel Uji Validitas Fungsi Website	24
Tabel 4.8 Tabel Uji Validitas Aksesibilitas Website.....	24
Tabel 4.9 Tabel Uji Validitas Interaktifitas Website	25
Tabel 4.10 Tabel Uji Validitas Peranan Website	25
Tabel 4.11 Tabel Uji Reliabilitas Kualitas Website	25
Tabel 4.12 Tabel Uji Reliabilitas Peranan Website.....	26
Tabel 4.13 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	26
Tabel 4.14 Tabel Uji Normalitas.....	37
Tabel 4.15 Tabel Korelasi Kualitas Website dengan Peranan Website.....	38
Tabel 4.16 Tabel Uji Korelasi Kegunaan Website dengan Peranan Website.....	39
Tabel 4.17 Uji Korelasi Sistem Navigasi Website dengan Peranan Website.....	39
Tabel 4.18 Uji Korelasi Graphic Design Website dengan Peranan Website.....	40
Tabel 4.19 Tabel Uji Korelasi Isi Website dengan Peranan Website.....	40
Tabel 4.20 Uji Korelasi Compatibility Website dengan Peranan Website.....	41
Tabel 4.21 Uji Korelasi Loading Time Website dengan Peranan Website.....	41
Tabel 4.22 Tabel Uji Korelasi Fungsi Website dengan Peranan Website.....	42

Tabel 4.23 Uji Korelasi Aksesibilitas Website dengan Peranan Website.....	42
Tabel 4.24 Uji Korelasi Interaktifitas Website dengan Peranan Website.....	43
Tabel 4.25 Tabel Hasil Uji Hipotesis.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Angkatan.....	27
Gambar 4.2 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	27
Gambar 4.3 Website Pemrograman Yang Diakses Responden.....	28
Gambar 4.4 Tanggapan Responden terhadap indikator Kegunaan Website.....	29
Gambar 4.5 Tanggapan Responden terhadap indikator Sistem Navigasi.....	30
Gambar 4.6 Tanggapan Responden terhadap indikator Graphic Design.....	30
Gambar 4.7 Tanggapan Responden terhadap indikator Isi Website.....	31
Gambar 4.8 Tanggapan Responden terhadap indikator Compatibility Website...	32
Gambar 4.9 Tanggapan Responden terhadap indikator Loading Time Website...	32
Gambar 4.10 Tanggapan Responden terhadap indikator Fungsi Website.....	33
Gambar 4.11 Tanggapan Responden terhadap indikator Aksesibilitas Website...	34
Gambar 4.12 Tanggapan Responden terhadap indikator Interaktifitas Website...	34
Gambar 4.13 Tanggapan Responden terhadap indikator Memahami Konsep.....	35
Gambar 4.14 Tanggapan Responden terhadap indikator Pengalaman Praktek....	36
Gambar 4.15 Tanggapan Responden terhadap indikator Mempelajari Materi.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan untuk hampir seluruh lapisan masyarakat, baik tua maupun muda. Contohnya dalam bidang pendidikan, khususnya mahasiswa di perguruan tinggi. Para mahasiswa dapat memanfaatkan fasilitas Internet untuk berbagai kepentingan pendidikan, seperti untuk mendapatkan beragam informasi untuk mendukung tugas kuliah, forum-forum diskusi tentang berbagai macam hal, media bekerjasama dengan orang lain yang terpisah jarak, bahkan untuk menjalin persahabatan dan komunikasi.

Pesatnya peningkatan kuantitas penggunaan internet saat ini, khususnya di kalangan mahasiswa, dan makin banyaknya layanan-layanan yang tersedia melalui internet, turut meningkatkan manfaat internet itu sendiri. Namun di sisi lain, masih banyak pengguna internet di kalangan mahasiswa yang belum begitu memanfaatkan internet sebagai sarana untuk mendukung pendidikan. Mahasiswa cenderung lebih “terlena” dengan berbagai hiburan yang ditawarkan internet daripada memanfaatkannya sebagai salah satu layanan temu balik informasi.

Pemrograman itu penting untuk mahasiswa informatika, karena pemrograman seperti jantung untuk informatika. Oleh karena itu mahasiswa informatika wajib belajar bahasa pemrograman, dan belajar bahasa pemrograman tidak hanya melalui bangku kuliah, tetapi juga bisa melalui internet.

Dilatarbelakangi oleh pemikiran tersebut, peneliti berkeinginan lebih jauh untuk mengetahui kecenderungan penggunaan internet di kalangan mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia untuk belajar bahasa pemrograman, yaitu dari seberapa sering penggunaan teknologi internet dan seberapa efektif pemanfaatan internet di kalangan mahasiswa Teknik Informatika UII sebagai media pembelajaran untuk belajar bahasa pemrograman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang akan dikaji melalui penelitian ini, yaitu:

1. Situs-situs manakah yang sering dikunjungi yang berkaitan dengan bahasa pemrograman.
2. Seberapa besar pengaruh kualitas website terhadap peranan website untuk belajar pemrograman.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi untuk mahasiswa aktif Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui situs-situs yang sering dikunjungi oleh para mahasiswa, dan seberapa besar pengaruh penggunaan internet untuk belajar bahasa pemrograman.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang bagaimana mahasiswa Teknik Informatika UII memanfaatkan teknologi internet untuk lebih memperdalam pembelajarannya tentang bahasa pemrograman yang telah mereka pelajari di bangku kuliah maupun yang belum pernah mereka pelajari.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Melakukan studi pustaka.

Untuk mendukung penelitian dalam menganalisa data-data yang sudah dikumpulkan, studi kepustakaan yaitu mencari literatur atau penelitian terdahulu perlu dilakukan. Sumber pustaka bisa didapatkan dari buku maupun catatan atau informasi dari Internet. Studi kepustakaan ini

bertujuan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti.

2. Membuat pertanyaan-pertanyaan terkait tentang data yang akan dianalisis, kemudian dijadikan kuisisioner.

Kuisisioner yang akan dibuat berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pemanfaatan Internet oleh mahasiswa Teknik Informatika UII.

3. Melakukan observasi dengan menyebarkan kuisisioner kepada mahasiswa Teknik Informatika UII.

Membagikan kuisisioner yang telah dibuat kepada para mahasiswa Teknik Informatika UII untuk di isi agar nantinya penulis dapat memperoleh data yang valid untuk dianalisa.

4. Mengolah hasil kuisisioner.

Data yang sudah didapatkan kuisisioner kemudian diolah menggunakan program SPSS. SPSS digunakan sebagai analisis data statik. SPSS juga mempermudah dalam mengolah data, sehingga data yang kita punyai bisa menjadi data yang mudah dibaca.

5. Pengujian dan Analisi Akhir.

Dari sistem olah data SPSS akan diperoleh hasil data jadi yang akan disusun oleh penulis, untuk melengkapi analisa yang penulis buat tentang pemanfaatan Internet untuk belajar bahasa pemrograman mahasiswa Teknik Informatika UII

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, bab ini berisi pembahasan secara umum mengenai topik tugas akhir yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, bab ini berisi tentang perincian lengkap dari judul yang peneliti ajukan. Dalam hal ini parameter yang akan dijelaskan secara detail dan rinci adalah tentang Internet dan bahasa pemrograman.

Bab 3 Metodologi Penelitian, bab ini berisi tentang cara yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang valid yang nantinya akan diolah oleh penulis menggunakan sistem olah data SPSS.

Bab 4 Analisis dan Pembahasan, bab ini berisi tentang bagaimana data yang di dapat akan diolah menggunakan sistem olah data SPSS. Dimana pada bab ini akan dijelaskan secara lengkap hasil dari uji validitas beserta pembahasannya.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran, bab ini berisi rangkuman serta simpulan dari hasil analisis tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis, serta saran yang dianggap perlu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Internet

Internet adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Internet merupakan sebuah teknologi yang dibutuhkan untuk mengakses segala macam informasi dari berbagai belahan dunia. Saat ini, internet dipandang sebagai jaringan komputer terbesar di dunia.

Internet sudah menjadi kebutuhan di era masa sekarang dengan menggunakan internet, dapat diperoleh data dan informasi dengan cepat dan mudah, dapat juga berkomunikasi (berhubungan) dengan cepat dan mudah. Bahkan bisa berkomunikasi dengan sesama pemakai internet di seluruh dunia. Begitu banyak yang dapat dilakukan dengan menggunakan internet. Sebagai jaringan Internasional, internet menyediakan beberapa macam layanan fasilitas untuk penggunaannya yang ada di seluruh dunia.

Bertambahnya jumlah pengguna akses internet tersebut memang sangat wajar, saat ini internet bukan hanya digunakan sebagai sarana komunikasi atau pun sarana mencari informasi saja, tetapi juga telah digunakan sebagai sarana untuk mencari uang. Harga tarif akses internet pun saat ini juga telah lebih murah jika dibandingkan dengan beberapa tahun yang lalu, dan pengguna akses internet pun bukan hanya orang yang berada di wilayah perkotaan saja, orang yang tinggal di pedesaan pun juga dapat mengakses internet.

2.2 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah teknik komunikasi standar untuk mengekspresikan instruksi kepada komputer. Layaknya bahasa manusia, setiap bahasa memiliki tata tulis dan aturan tertentu.

Bahasa pemrograman memfasilitasi seorang programmer secara tepat menetapkan data apa yang sedang dilakukan oleh komputer selanjutnya, bagaimana data tersebut disimpan dan dikirim, dan apa yang akan dilakukan apabila terjadi kondisi yang variatif.

Bahasa pemrograman dapat diklasifikasikan menjadi tingkat rendah, menengah, dan tingkat tinggi. Pergeseran tingkat dari rendah menuju tinggi menunjukkan kedekatan terhadap "bahasa manusia".

2.2.1 Sekilas tentang Pemrograman

Kata **program** dapat diartikan sebagai himpunan atau kumpulan instruksi-instruksi tertulis yang dibuat oleh *programmer* atau suatu bagian *executable* dari suatu *software*.

Kata **pemrograman** dapat diartikan suatu kumpulan urutan perintah ke komputer untuk mengerjakan sesuatu. Perintah-perintah ini membutuhkan suatu bahasa tersendiri yang dapat dimengerti oleh komputer.

Bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer disebut dengan Bahasa Pemrograman. Bahasa Pemrograman mempengaruhi cara dan teknik pemrograman. Di bawah ini beberapa cara dan teknik pemrograman:

1. Pemrograman Procedural.

Pada pemrograman procedural, banyak yang berpikir bahwa program merupakan suatu rangkaian *procedure* yang memanipulasi data. Suatu *procedure* merupakan suatu instruksi khusus yang dieksekusi secara berurutan. Trik dalam pemrograman ini adalah mengingat *procedure* mana yang sudah dipanggil dan data apa yang sudah diubah.

2. Pemrograman Fungsional.

Pemrograman ini berdasarkan teori fungsi matematika, artinya pemrograman ini terdiri atas fungsi-fungsi seperti fungsi-fungsi yang ada di matematika. Fungsi merupakan pembangun utama program sehingga fungsi-fungsi ini dapat melewati parameter dan mengembalikan nilai yang sudah di proses.

3. Pemrograman Terstruktur.

Secara mendasar, pemrograman terstruktur merupakan suatu teknik yang memecah masalah besar menjadi lebih kecil dan lebih mudah dipahami, sehingga masalah yang besar dapat diselesaikan dengan baik.

Biasanya masalah-masalah yang menjadi lebih kecil tersebut diimplementasikan ke dalam suatu *procedure* atau fungsi. Banyak bahasa pemrograman yang mendukung pemrograman terstruktur, diantaranya bahasa C.

4. Pemrograman Berbasis Modul.

Pemrograman ini membentuk banyak modul, masing-masing modul merupakan suatu group dari entitas variabel, *procedure*, atau fungsi. Dapat dikatakan bahwa modul merupakan sebuah program kecil yang mandiri. Sebuah program merupakan kumpulan dari modul-modul ini. MODULA-2 dan ADA mendukung pemrograman ini.

5. Pemrograman Berorientasi Object.

Pemrograman berorientasi object pada dasarnya merupakan perlakuan untuk data dan *procedure* yang memanipulasinya; sebagai object tunggal. C++, JAVA, dan bahasa pemrograman Visual mendukung pemrograman ini.

6. Pemrograman *Generic*.

Pada dasarnya terfokus pada modul-modul *generic* yang di-*instantiate* pada waktu kompilasi ataupun pada waktu *run-time*, untuk membuat suatu entitas (struktur data, fungsi, dan *procedure*) yang diperlukan oleh program. Pendekatan ini untuk mendorong pemrograman menuju ke pengembangan tingkat tinggi dan abstraksi *generic* sebagai suatu unit *modularity*.

Pemrograman *generic* ini tidak berdiri sendiri melainkan bergabung dengan pemrograman berorientasi objek, seperti Eiffel, atau dengan pemrograman fungsional, seperti ML.

7. Pemrograman *Declarative*.

Pemrograman ini mendeskripsikan suatu masalah dengan pernyataan (*declarative*) daripada memecahkan masalah dengan implementasi algoritma. Bahasa pemrograman yang dibutuhkan untuk pemrograman *declarative* ini adalah bahasa pemrograman Logika, seperti PROLOG dan bahasa pemrograman berbasis aturan, seperti OPS5 dan CLIPS.

Cara dan teknik pemrograman tersebut berjalan dan berkembang seiring dengan perkembangan *hardware* komputer dan kebutuhan manusia. Pada awalnya kebutuhan untuk perhitungan numerik digunakan bahasa FORTRAN, untuk kebutuhan penggunaan di bidang bisnis digunakan bahasa COBOL, untuk kebutuhan pengembangan kecerdasan buatan digunakan bahasa LISP dan PROLOG, untuk kebutuhan pengembangan sistem; terutama Sistem Operasi komputer digunakan bahasa C (bahkan sampai sekarang bahasa C masih digunakan untuk pengembangan Sistem Operasi, seperti UNIX).

2.2.2 Perkembangan Bahasa Pemrograman

Pada industri komputer dikenal pembagian generasi, yang menandai sebuah evolusi dalam perkembangan bahasa pemrograman. Berikut ini perkembangan generasi bahasa pemrograman:

1. First-Generation Language (1GL) merupakan bahasa mesin atau level instruksi dan data, yang diberikan kepada prosesor agar dapat bekerja. Pada komputer konvensional terdiri dari deretan angka 0 dan 1.
2. Second-Generation Language (2GL) adalah bahasa pemrograman Assembler (orang juga mengenalnya sebagai bahasa Assembly). Pada bahasa pemrograman generasi kedua ini Assembler mengubah pernyataan bahasa pemrograman ke bahasa mesin.
3. Third-Generation Language (3GL) merupakan bahasa pemrograman yang masuk dalam generasi ketiga. Ini adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi, seperti PL/1, C, atau Java. Untuk dapat menggunakan bahasa pemrograman ini, dibutuhkan pengetahuan dan penguasaan terhadap bahasa pemrograman itu sendiri. Dalam bahasa pemrograman, sebuah compiler akan mengubah pernyataan yang dibuat oleh bahasa pemrograman ke bahasa mesin. Misal pada bahasa pemrograman Java, diperoleh output yang disebut bytecode. Output ini kemudian akan diubah ke bahasa mesin oleh Java Virtual Machine.
4. Fourth-Generation Language (4GL) adalah bahasa pemrograman yang didesain lebih “natural”, sehingga makin mudah digunakan. Pada

generasi keempat ini, bahasa pemrograman sudah dapat digunakan untuk mengakses sebuah data base.

5. Fifth-Generation Language (5GL) adalah bahasa pemrograman yang menggunakan interface pengembangan visual atau grafik untuk membuat bahasa sumbernya, yang biasanya di-compile dengan compiler 3GL atau 4GL. Microsoft, Borland, IBM dan perusahaan lain memproduksi pemrograman visual 5GL, contohnya untuk pengembangan aplikasi Java. Pemrograman visual memungkinkan Anda untuk membayangkan dengan mudah hirarki dari kelas pemrograman yang berorientasi obyek, dan mendrag ikon-ikon untuk menyusun komponen program. (Sumber: Rizal Aditiya, 2012)

2.2.3 Kategori Bahasa Pemrograman

Terdapat 3 kategori dalam bahasa pemrograman yaitu:

1. Bahasa Pemrograman Tingkat Tinggi

Merupakan bahasa tingkat tinggi yang mempunyai ciri-ciri mudah dimengerti karena kedekatannya terhadap bahasa sehari-hari. Sebuah pernyataan program diterjemahkan kepada sebuah atau beberapa mesin dengan menggunakan compiler. Sebagai contoh adalah : JAVA,C++,.NET

2. Bahasa Pemrograman Tingkat Rendah

Bahasa pemrograman generasi pertama. Bahasa jenis ini sangat sulit dimengerti karena instruksinya menggunakan bahasa mesin. Disebut juga dengan bahasa assembly merupakan bahasa dengan pemetaan satu-persatu terhadap instruksi komputer. Setiap intruksi assembly diterjemahkan dengan menggunakan assembler.

3. Bahasa Pemrograman Tingkat Menengah

Dimana penggunaan instruksi telah mendekati bahasa sehari-hari, walaupun masih cukup sulit untuk dimengerti karena menggunakan singkatan-singkatan seperti STO yang berarti simpan (STORE) dan MOV yang artinya pindah (MOVE). Yang tergolong dalam bahasa ini adalah Fortran.

2.2.4 Macam-macam Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan suatu teknik instruksi standar untuk memerintah komputer. Berikut adalah beberapa jenis bahasa pemrograman yang umum digunakan oleh para mahasiswa:

1. Bahasa pemrograman C
2. Bahasa pemrograman JAVA
3. Bahasa pemrograman PYTHON
4. Bahasa pemrograman RUBY
5. Bahasa pemrograman SQL
6. Bahasa pemrograman ColdFusion
7. Bahasa pemrograman PHP
8. Bahasa pemrograman HTML
9. Bahasa pemrograman COBOL
10. Bahasa pemrograman MICROSOFT VISUAL BASIC
11. Bahasa pemrograman VISUAL C++
12. Bahasa pemrograman DELPHI
13. Bahasa pemrograman C++
14. Bahasa Pemrograman ASP
15. Bahasa Pemrograman XML
16. Bahasa Pemrograman WML
17. Bahasa Pemrograman PERL
18. Bahasa Pemrograman CFM
19. Bahasa Pemrograman Javascript (kategori tingkat tinggi)
20. Bahasa Pemrograman CSS

2.3 Website-website Bahasa Pemrograman

Berikut contoh-contoh website untuk belajar bahasa pemrograman:

1. UC Berkeley Webcasts

Website ini sebenarnya adalah semacam blog UC Berkeley dari jurusan Computer Science yang menawarkan banyak sekali koleksi tentang programming dan juga computing.

2. MIT OpenCourseWare

Di dalam website ini, akan ditemukan ratusan online course material dari jurusan electrical engineering dan computer science MIT.

3. University of Michigan

Dengan membuka website ini, akan mendapatkan akses untuk belajar bahasa pemrograman, termasuk computer vision dan internet history, technology, and security.

4. Google Code University

Dalam website ini, akan ditemukan resource menarik untuk belajar programming, termasuk pengenalan, tutorial, kursus, dan forum diskusi.

5. School of Webcraft

Website ini menawarkan pembelajaran untuk mengembangkan web secara gratis.

6. Webmonkey

Dalam website ini, akan ditemukan cara membuat website dengan HTML5, ada juga pemrograman lainnya.

7. SitePoint Reference

Website ini banyak menawarkan referensi untuk belajar HTML, CSS, Dan Javascript.

8. Khan Academy

Website ini berisi tentang pengenalan tentang programming, dengan video tutorial, termasuk Python.

9. Landofcode

Website ini berisi tentang pengenalan tentang programming, dengan latihan-latihan, referensi, tools, dan how-to.

10. The New Boston

Website ini banyak menawarkan banyak koleksi video tutorial menarik dari semua tipe bahasa pemrograman, termasuk iPhone dan juga Game.

11. WiBit.net

Website ini menawarkan beberapa kursus dan juga video tentang programming, khususnya C dan Java.

12. Stack Exchange

Website ini adalah sebuah komunitas programming. Tempat ini juga menawarkan cara yang bagus untuk belajar dari teman-teman yang ada di komunitas ini.

13. Stack Overflow

Sama seperti Stack Exchange, website ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang programming.

14. Codecademy

Website ini menawarkan cara yang paling mudah, dan interaktif, bagaimana belajar programming.

15. Dream.In.Code

Dalam website ini, akan ditemukan tutorial, diskusi, dan lainnya di tempat ini, khususnya bagi para programmer.

2.4 Penelitian Kuantitatif Deskriptif

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif yaitu metode-metode penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah atau fenomena yang bersifat aktual pada saat penelitian dilakukan, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat.

Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan Penelitian Kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang dikaitkan dengan fenomena alam.

Penelitian kuantitatif banyak digunakan untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antarvariabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendeskripsikan banyak hal, baik itu dalam ilmu-ilmu alam maupun ilmu-ilmu sosial.

Metode yang sering digunakan adalah experimental, deskripsi, survei, dan menemukan korelasional. Penelitian kuantitatif menyajikan proposal yang bersifat

lengkap, rinci, prosedur yang spesifik, literatur yang lengkap dan hipotesis yang dirumuskan dengan jelas.

Dalam penelitian kuantitatif, variabel mempunyai 3 ciri, yaitu:

1. Variabel harus dapat diukur

Penelitian kuantitatif mengharuskan hasil penelitian yang objektif, terukur, dan selalu terbuka untuk diuji. Variabel berbeda dengan konsep. Konsep belum dapat diukur, sedangkan variabel dapat diukur.

2. Variabel membedakan satu objek dari objek yang lain

Objek – objek menjadi anggota populasi karena mempunyai satu karakteristik yang sama. Meski sama, objek – objek dalam populasi dapat dibedakan satu sama lain dalam suatu variabel.

3. Variabel memiliki nilai yang bervariasi

Oleh karena variabel membedakan satu objek dengan objek lain dalam satu populasi, maka variabel harus mempunyai nilai yang bervariasi.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Disini peneliti menggunakan kategori penelitian survey, yaitu penelitian yang mengambil sample dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Karena penelitian ini tentang bagaimana memanfaatkan internet untuk belajar pemrograman, maka peneliti akan menggunakan sampel mahasiswa-mahasiswa Teknik Informatika yang akan mengisi kuisioner yang akan peneliti bagikan nantinya. Data dari hasil kuisioner tersebut dapat peneliti gunakan sebagai acuan untuk menghitung ke tahapan selanjutnya.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat untuk penelitian ini adalah di kelas-kelas informatika kampus FTI Universitas Islam Indonesia dan untuk masalah waktu penelitian menyesuaikan dengan para mahasiswa Teknik Informatika yang akan dianalisa.

3.3 Definisi Operasional Variable Penelitian

Berdasarkan teorisasi dan masalah yang ingin dipecahkan, maka dapat dilihat penurunan konsep-konsep definisi operasional dibawah ini :

3.3.1 Internet (*website*)

Internet merupakan sebuah teknologi yang penting dan dibutuhkan untuk mengakses segala informasi berharga dari berbagai belahan dunia. Dalam hal ini peneliti mengambil contoh layanan yang sering diakses di internet yaitu *website*. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi,

suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Di bawah ini ada beberapa faktor untuk situs web yang baik [Zainal, 2013]:

1. *Usability*

Usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Bila usability diterapkan pada sebuah situs web, maka situs ini akan mudah dipelajari cara penggunaannya oleh pengunjung. Mudah diingat sistem navigasinya, dapat digunakan dengan efisien. Tingkat kesalahan user dalam mengoperasikan situs web tersebut menjadi minimal. Pengguna akan merasa puas dalam menggunakan situs web tersebut.

2. Sistem Navigasi

Navigasi membantu pengunjung untuk menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web, memberitahu dimana mereka berada, kemana mereka bisa pergi. Dengan demikian mereka dapat menemukan apa yang mereka cari dengan tepat dan mudah. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media, yaitu teks, image ataupun animasi.

3. *Graphic Design* (Desain Visual)

Kepuasan visual seorang user secara subyektif melibatkan bagaimana desainer visual situs web tersebut membawa mata user menikmati dan menjelajahi situs web dengan melalui layout, warna, bentuk, dan tipografi. Grafik membuat halaman menjadi indah tetapi bisa juga memperlambat akses dengan semakin besarnya ukuran file. Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. *Contents*

Sebaik apapun situs web secara desain grafis, tanpa konten yang berguna dan bermanfaat maka akan kurang berarti. Konten di dalam situs web tersebut harus menarik dan relevan. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus

sesuai dengan web dan target audien. Pada konten tersebut, yang harus diperhatikan adalah tata bahasa, tanda baca, header dan judul.

5. *Compatibility*

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (*browser*), harus memberikan alternative bagi browser yang tidak dapat melihat situsnya.

6. *Loading Time*

Sebuah situs web yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik. Waktu download memang tidak hanya dipengaruhi desain tetapi juga koneksi, server, dll. Namun demikian desainer web setidaknya harus memperhitungkan desain yang dibuatnya agar dapat tampil lebih cepat dengan menggunakan ukuran yang sekecil mungkin.

7. *Functionality*

Seberapa baik sebuah situs web bekerja dari aspek teknologinya, ini bisa melibatkan programmer dengan scriptnya, misalnya HTML, PHP, ASP, ColdFusion, CGI, SSI. dll.

8. *Accesibility*

Halaman web harus bisa dipakai oleh semua kalangan, baik anak-anak, orang tua, orang muda termasuk orang-orang cacat, agar pengguna tersebut bisa menikmati halaman web yang telah dibuat desainer.

9. *Interactivity*

Interaktifitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs web sebagai user experience dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktifitas adalah hyperlinks (link) dan mekanisme *feedback*.

Berdasarkan kriteria diatas, peneliti ingin mengetahui para mahasiswa teknik informatika cenderung memilih kriteria apa sebagai acuan mereka untuk mengakses suatu website.

3.3.2 Peranan Website

Selain variable kualitas website diatas, peneliti juga menyertakan variabel peranan website untuk belajar pemrograman. Adapun peranan website tersebut adalah [Muttaqin, 2006]:

1. Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda memahami konsep yang abstrak dan rumit dalam belajar pemrograman?
2. Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda memperoleh pengalaman praktek langsung dalam belajar pemrograman?
3. Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda mempelajari materi yang disampaikan dalam belajar pemrograman?

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah para mahasiswa teknik informatika UII yang masih aktif, yaitu kurang lebih sebanyak 1495 orang mahasiswa.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang dianggap dapat mewakili dari populasi tersebut. Untuk jumlah populasi yang telah diketahui dapat digunakan **rumus Taro Yamane** (**Taro Yamane**, 1967) untuk menghitung jumlah sampel yang diperlukan:

$$n = \frac{N}{N d^2 + 1}$$

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = level signifikansi yang diinginkan = 10% , maka:

$$n = \frac{1495}{1495(10\%)^2 + 1}$$

= 93,73 dibulatkan menjadi 94 orang.

3.5 Deskripsi Data

3.5.1 Instrumen Penelitian

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah dikembangkan menjadi beberapa indikator. Dari indikator-indikator inilah dapat dibuat pernyataan-pernyataan dalam angket yang akan diberikan kepada responden. Proses penjabaran ini dilakukan melalui penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator
Kualitas Website	1. Kegunaan Website 2. Sistem Navigasi Website 3. Graphic Design Website 4. Isi Website 5. Compatibility Website 6. Fungsi Website 7. Loading Time Website 8. Aksesibilitas Website 9. Interaktifitas Website
Peranan Website	1. Memahami Konsep 2. Pengalaman Praktek 3. Mempelajari Materi

3.5.2 Hipotesis

Berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini :

1. H_0 : Kegunaan Website (X_1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Kegunaan Website (X_1) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

2. H_0 : Sistem Navigasi Website (X_2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman(Y)

H_1 : Sistem Navigasi Website (X_2) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

3. H_0 : Graphic Design Website (X_3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Graphic Design Website (X_3) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

4. H_0 : Isi Website (X_4) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Isi Website (X_4) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

5. H_0 : Compatibility Website (X_5) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Compatibility Website (X_5) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

6. H_0 : Loading Time Website (X_6) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Loading Time Website (X_6) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

7. H_0 : Fungsi Website (X_7) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Fungsi Website (X_7) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

8. H_0 : Aksesibilitas Website (X_8) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Aksesibilitas Website (X_8) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

9. H_0 : Interaktifitas Website (X_9) tidak berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

H_1 : Interaktifitas Website (X_9) berpengaruh signifikan terhadap Peranan Website untuk belajar pemrograman (Y)

10. H_0 : variabel independen (X) secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y)

H_1 : variabel independen (X) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui penyebaran kuisioner. Kuisioner merupakan salah satu jenis instrument pengumpul data yang disampaikan kepada responden atau subjek peneliti melalui sejumlah pertanyaan. Teknik ini dipilih semata-mata karena: subjek adalah orang yang mengetahui dirinya sendiri, apa yang dikatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, dan pertanyaan yang diajukan kepada subjek adalah sama dengan apa dimaksud oleh peneliti.

3.6.1 Rancangan Kuisioner

Petunjuk pengisian

Pertanyaan terdiri dari dua bagian, yaitu bagian A merupakan pertanyaan khusus dan bagian B merupakan pertanyaan umum.

A. Pertanyaan khusus: (Beri tanda (✓) untuk jawaban yang anda pilih)

Inisial Nama :

Angkatan :

Jenis Kelamin : (laki-laki / perempuan)

KUISIONER UNTUK WEBSITE PEMROGRAMAN

1. Website apa yang Anda akses untuk mempelajari bahasa pemrograman?

(* : daftar bisa ditambah sendiri)

- ☐ Google Code University
- ☐ School of Webcraft
- ☐ Webmonkey
- ☐ WiBit.net
- ☐ Codecademy
- ☐ Dream.In.Code
- ☐ MIT OpenCourseWare
- ☐ Stack Overflow
- ☐ *

☐ *

☐ *

2. Dari beberapa pilihan website di atas, mana yang paling sering Anda akses untuk mempelajari bahasa pemrograman? (pilih salah satu)

.....

3. Seberapa sering Anda mengakses website tersebut (no.2) untuk belajar bahasa pemrograman?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering

4. Bagaimana rata-rata nilai pemrograman Anda di kampus?

- a. Sangat jelek
- b. Jelek
- c. Sedang
- d. Bagus
- e. Sangat bagus

B. Pertanyaan umum: (Beri tanda (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih)

Seluruh pertanyaan berikut mengacu pada jawaban website no.2

J = Jelek; **C** = Cukup; **B** = Bagus; **SB** = Sangat Bagus

No	Pertanyaan tentang kualitas website	J	C	B	SB
1	Bagaimana <i>Usability</i> (kegunaan) dari website tersebut?				
2	Bagaimana Sistem Navigasi dari website tersebut?				
3	Bagaimana <i>Graphic Design</i> dari website tersebut?				
4	Bagaimana <i>Contents</i> (isi) dari website tersebut?				
5	Bagaimana tingkat <i>Compatibility</i> (kecocokan) dari website tersebut?				
6	Bagaimana faktor <i>Loading Time</i> dari website tersebut?				
7	Bagaimana fungsi dari website tersebut untuk membantu Anda belajar pemrograman?				
8	Bagaimana tingkat aksesibilitas dari website tersebut?				

9	Bagaimana tingkat interaktifitas dari website tersebut?				
---	---	--	--	--	--

1 = Sangat Buruk; 2 = Buruk; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik

No	Pertanyaan tentang peranan website	1	2	3	4
1	Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda memahami konsep yang abstrak dan rumit dalam belajar pemrograman?				
2	Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda memperoleh pengalaman praktek langsung dalam belajar pemrograman?				
3	Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda mempelajari materi yang disampaikan dalam belajar pemrograman?				

3.7 Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana item-item pertanyaan kuisioner yang disusun dapat mewakili variabel yang sedang diukur. Koefisien validitas dapat didapat dari koefisien korelasi antara item dengan skor total. Skor total merupakan jumlah dari skor semua item pada kuisioner yang menunjukkan proses-proses yang dilakukan mahasiswa dalam mendapatkan efektifitas dalam proses belajar bahasa pemrograman melalui internet. Proses penghitungan validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang (Sugiono, 2005). Pendekatan yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha*. Nilai *reability* dapat diterima adalah minimal 0,6.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.1.1 Uji Validitas

Validitas instrumen diuji dengan menggunakan koefisien korelasi antara skor butir pernyataan dengan skor total, dimana KW = Kegunaan Website, SNW = Sistem Navigasi Website, GDW = Graphic Design Website, IW = Isi Website, CW = Compatibility Website, LTW = Loading Time Website, FW = Fungsi Website, AW = Aksesibilitas Website, INW = Interaktifitas Website, dan PW = Peranan Website. Hasil pengujian validitas kemudian akan dibandingkan dengan r_{tabel} . Dari pengambilan uji validitas ini adalah:

- a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka butir atau variabel tersebut valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir atau variabel tersebut tidak valid

Hasil uji validitas dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 21 untuk, sedangkan untuk uji validitas kegunaan website dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Tabel Uji Validitas Kegunaan Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	KW	0,696	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan tabel validitas instrumen kegunaan website dimana instrumen kegunaan website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas sistem navigasi website dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Uji Validitas Sistem Navigasi Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	SNW	0,674	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan tabel validitas instrumen sistem navigasi website dimana instrumen sistem navigasi website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas graphic design website dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Uji Validitas Graphic Design Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	GDW	0,477	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan tabel validitas instrumen graphic design website dimana instrumen graphic design website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas isi website dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel Uji Validitas Isi Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	IW	0,529	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan tabel validitas instrumen isi website dimana instrumen isi website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas compatibility website dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel Uji Validitas Compatibility Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	CW	0,570	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan tabel validitas instrumen compatibility website dimana instrumen compatibility website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas loading time website dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tabel Uji Validitas Loading Time Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	LTW	0,534	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan tabel validitas instrumen loading time website dimana instrument loading time website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas fungsi website dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Tabel Uji Validitas Fungsi Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	FW	0,562	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan tabel validitas instrumen fungsi website dimana instrument fungsi website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas aksesibilitas website dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Uji Validitas Aksesibilitas Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	AW	0,586	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan tabel validitas instrumen aksesibilitas website dimana instrument aksesibilitas website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas interaktifitas website dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Tabel Uji Validitas Interaktifitas Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	INW	0,637	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan tabel validitas instrumen interaktifitas website dimana instrument interaktifitas website tersebut terdiri dari 1 butir pertanyaan, yang butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Uji validitas peranan website dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Tabel Uji Validitas Peranan Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	PW1	0,824	0,2	Valid
2	PW2	0,766	0,2	Valid
3	PW3	0,773	0,2	Valid

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan tabel validitas instrumen peranan website dimana instrument peranan website tersebut terdiri dari 3 butir pertanyaan, yang masing-masing butir pertanyaannya dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, diketahui bahwa semua variabel valid atau semua butir pertanyaan valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , dimana nilai r-tabel sebesar 0,2 ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$).

4.1.2 Uji Reliabilitas

Dengan sampel penelitian sebanyak 95 orang, diperoleh uji reliabilitas kualitas website yang dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Tabel Uji Reliabilitas Kualitas Website

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.762	9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*, semua butir pertanyaan penelitian adalah reliabel karena *Alpha* > dari 0,6.

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,762 dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel, karena nilai $r = 0,762 > 0,6$ yang mengindikasikan reliabilitas kuat.

Berikut ini uji reliabilitas peranan website dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Tabel Uji Reliabilitas Peranan Website

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.692	3

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha, semua butir pertanyaan penelitian adalah reliabel karena *Alpha* > dari 0,6.

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,692 dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel, karena nilai $r = 0,692 > 0,6$ yang mengindikasikan reliabilitas kuat.

Sehingga secara keseluruhan dari semua variabel yang diuji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Tabel Hasil Uji Realibilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Batasan	Kriteria
	Kualitas Website (X)	0,762	0,6	Reliabel
2	Peranan Website (Y)	0,692	0,6	Reliabel

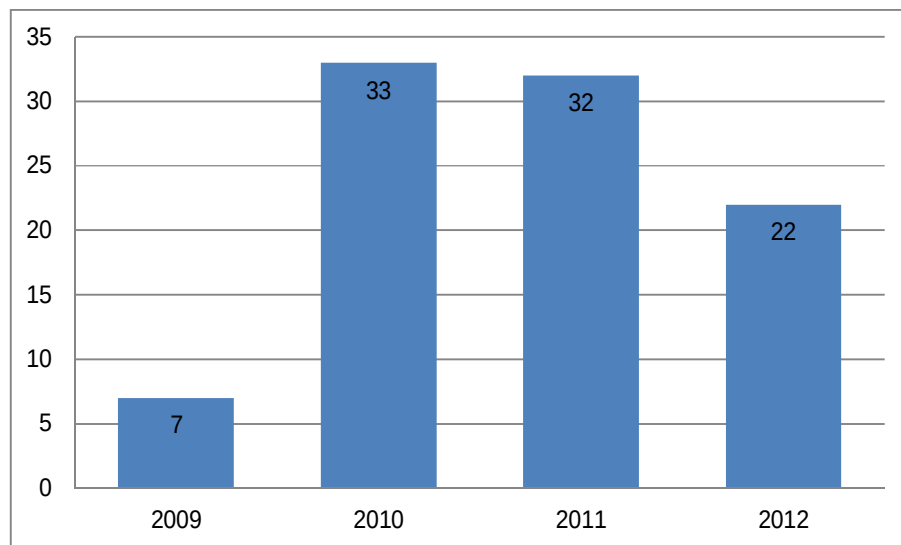
Berdasarkan tabel 4.13 terlihat bahwa semua variabel reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6.

4.2 Gambaran Umum Responden

Gambaran umum responden merupakan gambaran umum tentang keadaan sampel yang menjadi responden dimana kuesioner penelitian ini disebarkan. Gambaran umum digunakan untuk mengetahui karakteristik responden dalam penelitian ini.

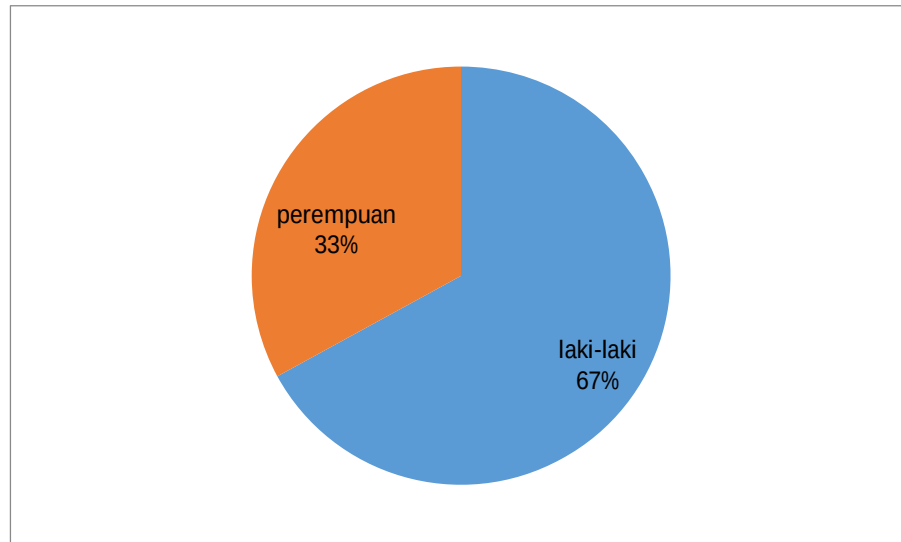
4.2.1 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia yang masih aktif kuliah, kecuali angkatan 2013/2014 karena belum mempunyai nilai mata kuliah pemrograman. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 94 orang. Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti mengajukan kuisisioner kepada para responden. Pada pengisian kuisisioner, responden diharuskan mengisi identitas diri yang meliputi inisial nama, angkatan dan jenis kelamin, dalam histogram dibawah ini dapat dilihat karakteristik responden. Sebaran karakteristik responden berdasarkan angkatan dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Angkatan

Berdasarkan gambar 4.1 diatas, mayoritas responden adalah angkatan 2010 dan 2011 yaitu sebanyak 33 orang (35,11%) dan 32 orang (34,04%) dari jumlah responden. Sebaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

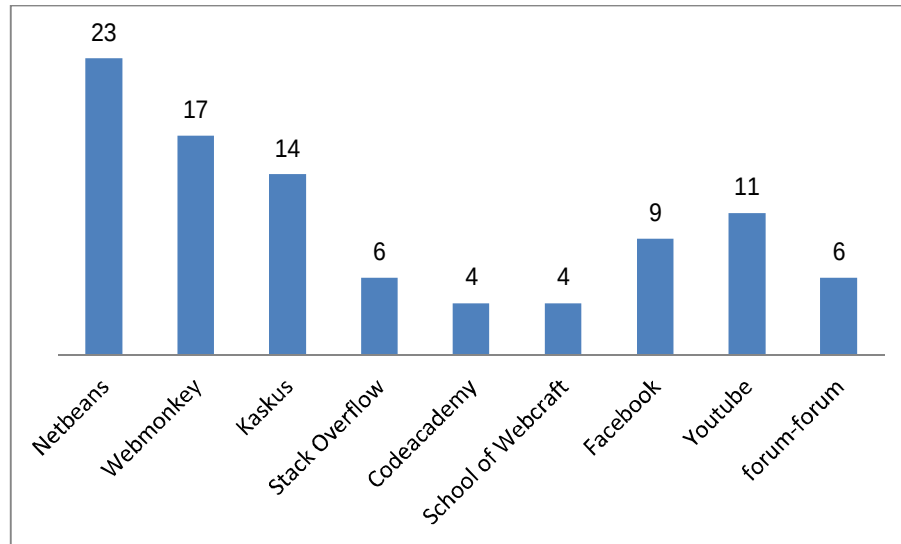
Berdasarkan gambar 4.2 diatas, mayoritas responden adalah laki-laki yaitu sebanyak 63 orang (67%) dan responden perempuan sebanyak 31 orang (33%) dari jumlah responden.

4.2.2 Metode Pengisian Kuesioner

Metode pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menyebarkan kuesioner tersebut secara langsung di kelas-kelas Teknik Informatika dengan persetujuan dosen yang mengampu di kelas tersebut.

4.2.3 Website Pemrograman Yang Diakses Responden

Dalam kusioner penelitian ini, disertakan pertanyaan mengenai website pemrograman yang diakses oleh responden. Pada gambar 4.3 berikut disajikan data mengenai website pemrograman yang diakses responden:



Gambar 4.3 Website Pemrograman Yang Diakses Responden

Berdasarkan gambar 4.3 diatas, terlihat bahwa Netbeans merupakan website yang paling banyak diakses oleh responden yaitu sebanyak 23 orang (24,47%). Diikuti Webmonkey yaitu sebanyak 17 orang (18,06%) yang mengakses, Kaskus sebanyak 14 orang (14,89%), Youtube sebanyak 11 orang (11,70%), Facebook sebanyak 9 orang (9,57%), Stack Overflow dan forum-forum masing-masing sebanyak 6 orang (6,38%), serta Codecademy dan School of Webcraft yang masing-masing sebanyak 4 orang (4,26%).

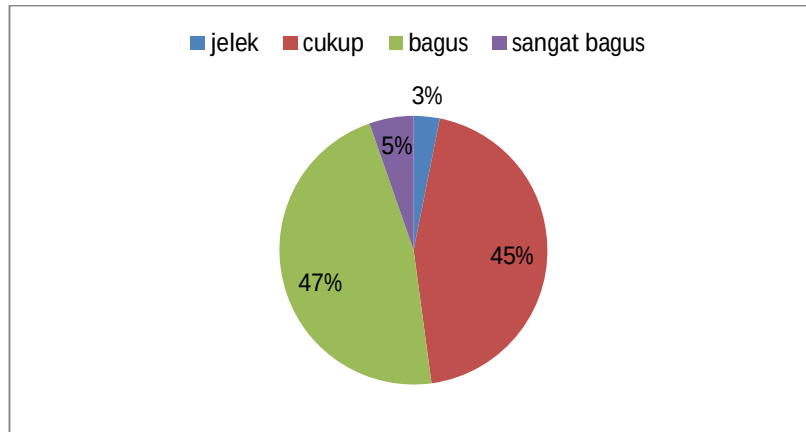
4.3 Analisis Deskriptif

4.3.1 Instrumen Penelitian

Pemaparan jawaban responden atas kuisioner akan digambarkan dalam bentuk diagram pie disertai dengan kesimpulan hasil jawaban dari pertanyaan atau pernyataan yang diajukan melalui kuisioner berdasarkan indikator. Adapun pemaparan jawaban atas kuisioner tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kualitas Website

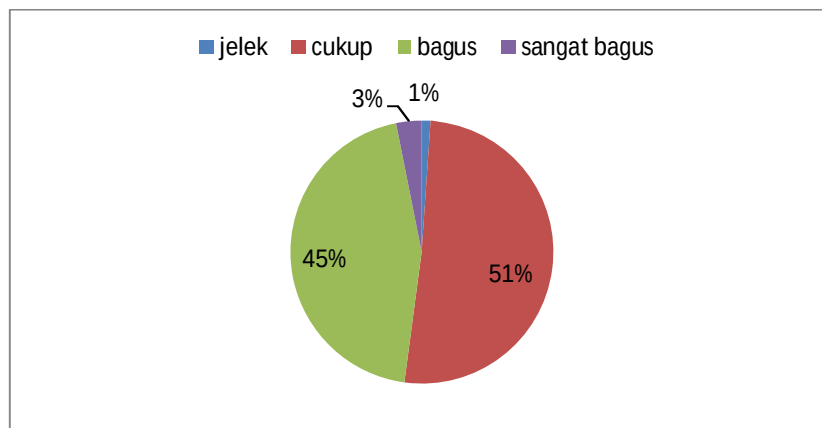
Di dalam variabel Kualitas Website terdapat 9 indikator, yaitu: Kegunaan Website, Sistem Navigasi Website, Graphic Design Website, Isi Website, Compatibility Website, Loading Time Website, Fungsi Website, Aksesibilitas Website, dan Interaktifitas Website. Indikator pertama adalah Kegunaan, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan respoden terhadap hasil survey pertanyaan indikator kegunaan dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tanggapan Responden terhadap indikator Kegunaan Website

Berdasarkan gambar 4.4 dapat dilihat bahwa sebanyak 5 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 5% sedangkan 44 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 47% dan 42 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 45% serta 3 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 3%. Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator kegunaan ini adalah bagus.

Indikator yang kedua adalah Sistem Navigasi, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator sistem navigasi dapat dilihat pada gambar 4.5.

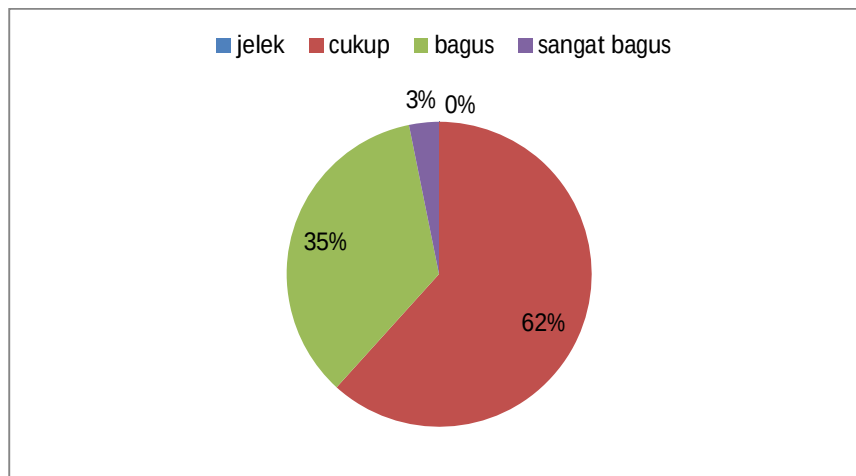


Gambar 4.5 Tanggapan Responden terhadap indikator Sistem Navigasi Website

Berdasarkan gambar 4.5 dapat dilihat bahwa sebanyak 3 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 3% sedangkan 42 responden

yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 45% dan 48 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 51% serta 1 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 1%. Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator system navigasi ini adalah cukup.

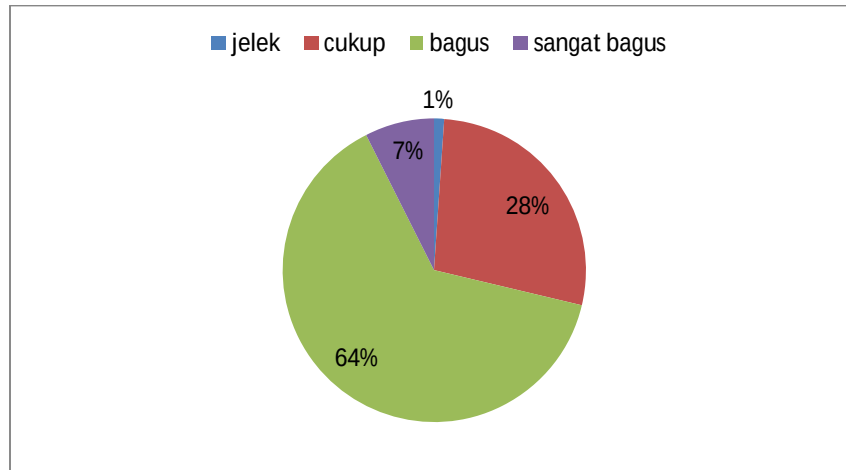
Indikator yang ketiga adalah Graphic Design, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator graphic design dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tanggapan Responden terhadap indikator Graphic Design Website

Berdasarkan gambar 4.6 dapat dilihat bahwa sebanyak 3 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 3% sedangkan 33 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 35% dan 58 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 62% serta 0 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 0%. Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator graphic design ini adalah cukup.

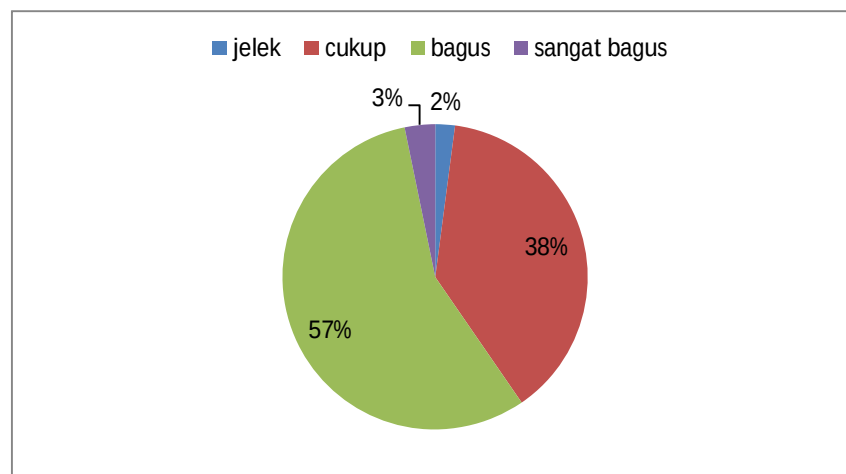
Indikator yang keempat adalah Isi, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator isi dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tanggapan Responden terhadap indikator Isi Website

Berdasarkan gambar 4.7 dapat dilihat bahwa sebanyak 7 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 7% sedangkan 60 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 64% dan 26 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 28% serta 1 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 1%. Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator isi ini adalah bagus.

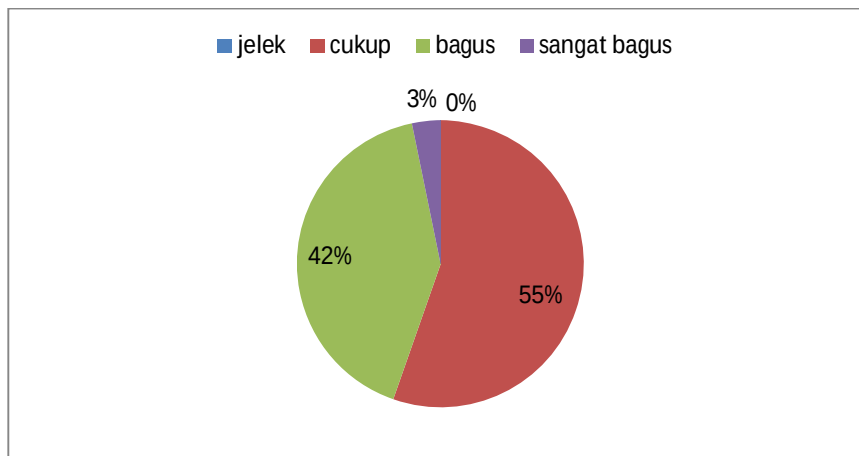
Indikator yang kelima adalah Compatibility, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator compatibility dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tanggapan Responden terhadap indikator Compatibility Website

Berdasarkan gambar 4.8 dapat dilihat bahwa sebanyak 3 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 3% sedangkan 53 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 57% dan 36 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 38% serta 2 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 2%. Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator compatibility ini adalah bagus.

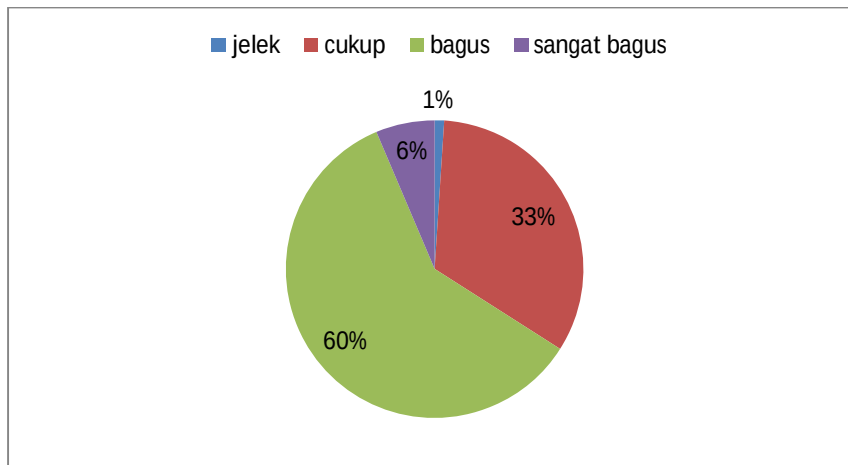
Indikator yang keenam adalah Loading Time, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator loading time dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tanggapan Responden terhadap indikator Loading Time Website

Berdasarkan gambar 4.9 dapat dilihat bahwa sebanyak 3 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 3% sedangkan 39 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 42% dan 52 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 55% serta 0 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 0%. Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator loading time ini adalah cukup.

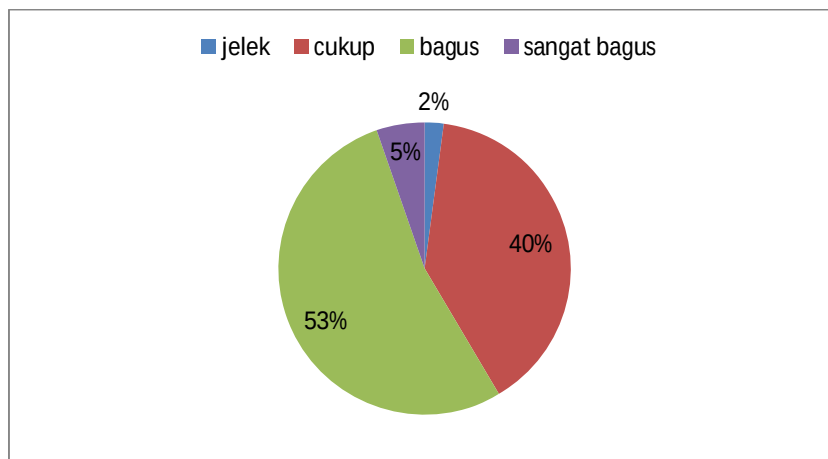
Indikator yang ketujuh adalah Fungsi, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator fungsi dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tanggapan Responden terhadap indikator Fungsi Website

Berdasarkan gambar 4.10 dapat dilihat bahwa sebanyak 6 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 6% sedangkan 56 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 60% dan 31 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 33% serta 1 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 1%. Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator fungsi ini adalah bagus.

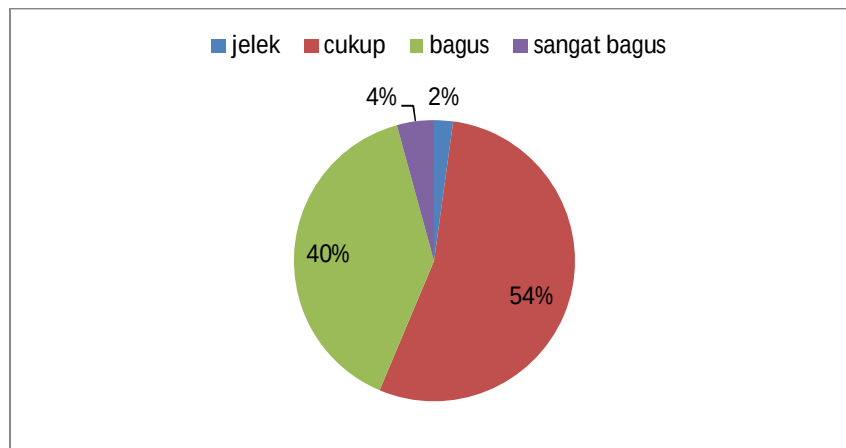
Indikator yang kedelapan adalah Aksesibilitas, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator aksesibilitas dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tanggapan Responden terhadap indikator Aksesibilitas Website

Berdasarkan gambar 4.11 dapat dilihat bahwa sebanyak 5 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 5% sedangkan 50 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 53% dan 37 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 40% serta 2 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 2%. Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator aksesibilitas ini adalah bagus.

Indikator yang kesembilan adalah Interaktifitas, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator interaktifitas dapat dilihat pada gambar 4.12.



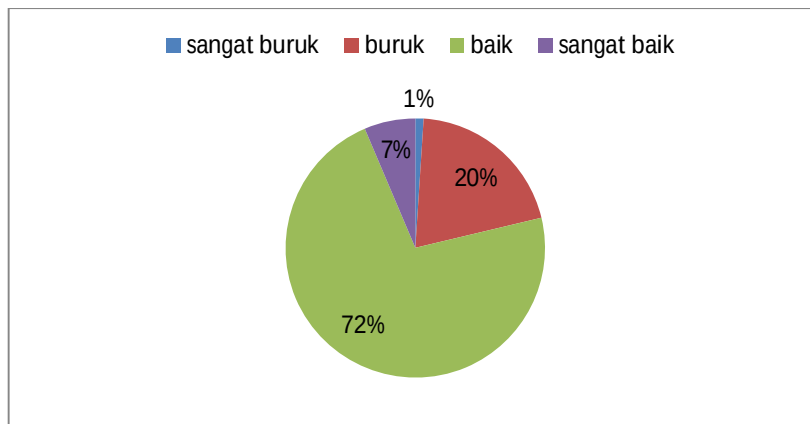
Gambar 4.12 Tanggapan Responden terhadap indikator Interaktifitas Website

Berdasarkan gambar 4.12 dapat dilihat bahwa sebanyak 4 responden yang menjawab sangat bagus dengan prosentase sebesar 4% sedangkan 37 responden yang menjawab bagus dengan prosentase sebesar 40% dan 51 responden yang menjawab cukup dengan prosentase sebesar 54% serta 2 responden yang menjawab jelek dengan prosentase sebesar 2%. Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator interaktifitas ini adalah cukup.

b. Peranan Website

Di dalam variabel Peranan Website terdapat 3 indikator, yaitu: Memahami Konsep, Pengalaman Praktek, dan Mempelajari Materi. Indikator pertama adalah Memahami Konsep, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner.

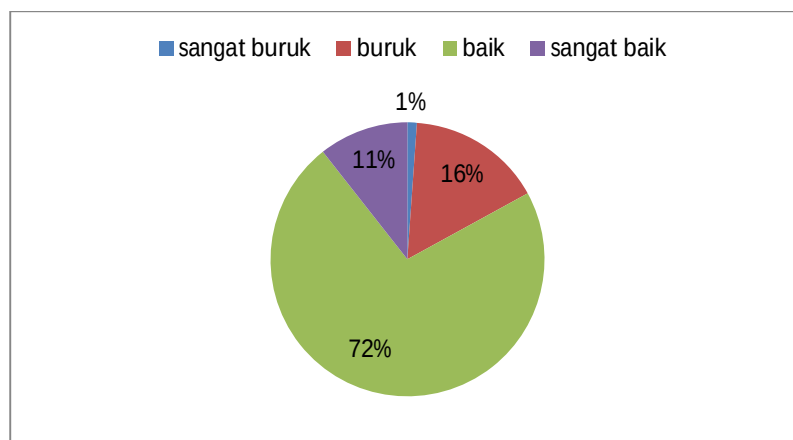
Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator memahami konsep dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tanggapan Responden terhadap indikator Memahami Konsep

Berdasarkan gambar 4.13 dapat dilihat bahwa sebanyak 6 responden yang menjawab sangat baik dengan prosentase sebesar 7% sedangkan 68 responden yang menjawab baik dengan prosentase sebesar 72% dan 19 responden yang menjawab buruk dengan prosentase sebesar 20% serta 1 responden yang menjawab sangat buruk dengan prosentase sebesar 1%. Mayoritas responden menjawab baik, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator memahami konsep ini adalah baik.

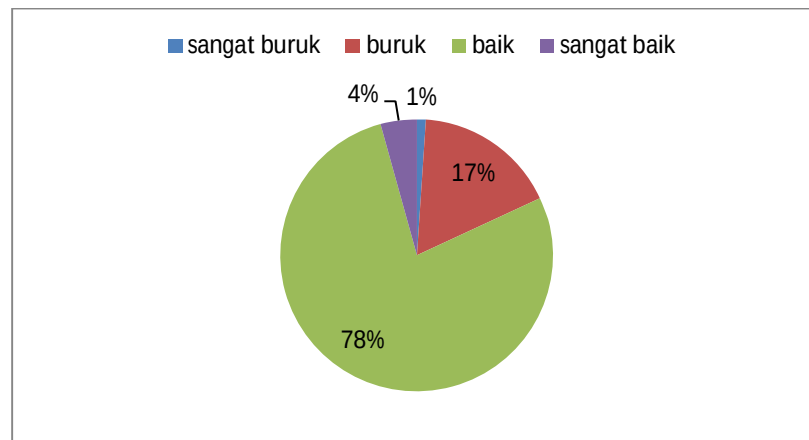
Indikator yang kedua adalah Pengalaman Praktek, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator pengalaman praktek dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tanggapan Responden terhadap indikator Pengalaman Praktek

Berdasarkan gambar 4.14 dapat dilihat bahwa sebanyak 10 responden yang menjawab sangat baik dengan prosentase sebesar 11% sedangkan 68 responden yang menjawab baik dengan prosentase sebesar 72% dan 15 responden yang menjawab buruk dengan prosentase sebesar 16% serta 1 responden yang menjawab sangat buruk dengan prosentase sebesar 1%. Mayoritas responden menjawab baik, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator pengalaman praktek ini adalah baik.

Indikator yang ketiga adalah Mempelajari Materi, yang memiliki satu item pertanyaan pada kuisioner. Tanggapan responden terhadap hasil survey pertanyaan indikator mempelajari materi dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tanggapan Responden terhadap indikator Mempelajari Materi

Berdasarkan gambar 4.15 dapat dilihat bahwa sebanyak 4 responden yang menjawab sangat baik dengan prosentase sebesar 4% sedangkan 73 responden yang menjawab baik dengan prosentase sebesar 78% dan 16 responden yang menjawab buruk dengan prosentase sebesar 17% serta 1 responden yang menjawab sangat buruk dengan prosentase sebesar 1%. Mayoritas responden menjawab baik, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator mempelajari materi ini adalah baik.

4.4 Uji Korelasi

Untuk uji korelasi, peneliti menggunakan analisis korelasi Pearson (Product Moment Pearson) untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel yang mempunyai distribusi data normal. Disini peneliti ingin mengetahui

keeratan hubungan atau korelasi antara variabel kualitas website dengan peranan website.

Tabel uji korelasi dapat di lihat pada table 4.15.

Tabel 4.15 Tabel Korelasi Kualitas Website dengan Peranan Website

Correlations			
		kualitas website	peranan website
kualitas website	Pearson Correlation	1	.376**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.376**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	95	95

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.15 menunjukkan bahwa kualitas website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,376 ($r = 0,376$).

Uji korelasi kegunaan website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.16

Tabel 4.16 Tabel Uji Korelasi Kegunaan Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 1A	peranan website
pertanyaan 1A	Pearson Correlation	1	.245*
	Sig. (2-tailed)		.017
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.245*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	
	N	95	95

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan bahwa kegunaan website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,245 ($r = 0,245$).

Uji korelasi sistem navigasi website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4.17 Tabel Uji Korelasi Sistem Navigasi Website dengan Peranan Website

		Correlations	
		pertanyaan 2A	peranan website
pertanyaan 2A	Pearson Correlation	1	.232 [*]
	Sig. (2-tailed)		.024
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.232 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.024	
	N	95	95

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.17 menunjukkan bahwa sistem navigasi website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,232 ($r = 0,232$).

Uji korelasi graphic design website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.18

Tabel 4.18 Tabel Uji Korelasi Graphic Design Website dengan Peranan Website

		Correlations	
		pertanyaan 3A	peranan website
pertanyaan 3A	Pearson Correlation	1	.511
	Sig. (2-tailed)		.068
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.511	1
	Sig. (2-tailed)	.068	
	N	95	95

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.18 menunjukkan bahwa graphic design website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,511 ($r = 0,511$).

Uji validitas isi website dapat dilihat pada tabel 4.19

Tabel 4.19 Tabel Uji Korelasi Isi Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 4A	peranan website
pertanyaan 4A	Pearson Correlation	1	.412
	Sig. (2-tailed)		.085
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.412	1
	Sig. (2-tailed)	.085	
	N	95	95

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.19 menunjukkan bahwa isi website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,412 ($r = 0,412$).

Uji korelasi compatibility website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.20

Tabel 4.20 Tabel Uji Korelasi Compatibility Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 5A	peranan website
pertanyaan 5A	Pearson Correlation	1	.365**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.365**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	95	95

**.. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.20 menunjukkan bahwa compatibility website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,365 ($r = 0,365$).

Uji korelasi loading time website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.21

Tabel 4.21 Tabel Uji Korelasi Loading Time Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 6A	peranan website
pertanyaan 6A	Pearson Correlation	1	.209
	Sig. (2-tailed)		.013
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.209	1
	Sig. (2-tailed)	.013	
	N	95	95

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.21 menunjukkan bahwa loading time website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,209 ($r = 0,209$).

Uji korelasi fungsi website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.22

Tabel 4.22 Tabel Uji Korelasi Fungsi Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 7A	peranan website
pertanyaan 7A	Pearson Correlation	1	.302**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.302**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	95	95

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.22 menunjukkan bahwa fungsi website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,302 ($r = 0,302$).

Uji korelasi aksesibilitas website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.23

Tabel 4.23 Tabel Uji Korelasi Aksesibilitas Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 8A	peranan website
pertanyaan 8A	Pearson Correlation	1	.345**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.345**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	95	95

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.23 menunjukkan bahwa aksesibilitas website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,345 ($r = 0,345$).

Uji korelasi interaktifitas website dengan peranan website dapat dilihat pada tabel 4.24

Tabel 4.24 Tabel Uji Korelasi Interaktifitas Website dengan Peranan Website

Correlations			
		pertanyaan 9A	peranan website
pertanyaan 9A	Pearson Correlation	1	.297
	Sig. (2-tailed)		.056
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.297	1
	Sig. (2-tailed)	.056	
	N	95	95

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.24 menunjukkan bahwa aksesibilitas website berhubungan secara positif dengan peranan website sebesar 0,297 ($r = 0,297$).

4.5 Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji korelasi antar variabel, diperoleh hasil bahwa hubungan antara variable kualitas website dengan peranan website cenderung positif. Berikut ini akan dirangkum hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.25

Tabel 4.25 Tabel Hasil Uji Hipotesis

no	Hipotesis		Kesimpulan
1	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kegunaan website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kegunaan website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
2	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara sistem navigasi website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sistem navigasi website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
3	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara graphic design website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara graphic design website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
4	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara isi website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara isi website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
5	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara compatibility website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara compatibility website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
6	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara loading time website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan

	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara loading time website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
7	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara fungsi website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara fungsi website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
8	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara aksesibilitas website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aksesibilitas website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
9	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara interaktifitas website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara interaktifitas website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan
10	H_0	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kualitas website dengan peranan website	H_0 tidak didukung, karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
	H_1	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kualitas website dengan peranan website	H_1 didukung, karena nilai korelasinya kuat dan signifikan

Dari tabel 4.25 dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kualitas website dengan peranan website karena nilai korelasinya kuat dan signifikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil selama pelaksanaan penelitian tugas akhir "Pengaruh Kualitas Website terhadap Peranan Website untuk Belajar Pemrograman Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia", antara lain:

1. Netbeans, Webmonkey, Kaskus, Youtube, dan Facebook adalah website-website yang sering diakses oleh mahasiswa berkaitan dengan bahasa pemrograman.
2. Teknologi internet (website) cukup besar pengaruhnya bagi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia untuk belajar pemrograman (peranan website).

5.2 Saran

Dari beberapa bab dan kesimpulan diatas, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Agar para mahasiswa dapat lebih efektif dalam menggunakan teknologi internet untuk belajar dalam hal apapun tidak hanya pemrograman saja.
2. Karena jangkauan internet yang sangat luas, peneliti hanya mengambil website sebagai bahan penelitian. Untuk itu peneliti berharap agar ada dapat mengembangkan penelitian ini untuk menjadi lebih kompleks dan lebih luas jangkauannya

DAFTAR PUSTAKA

Sugiono.(2006). *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D)*.

Bandung: Alfa Beta.

Priyatno D.(2012).*Belajar Cepat Olah Data dengan SPSS*.

Yogyakarta: ANDI.

Abdullah S.(2012). <http://www.it-artikel.com/2012/04/artikel-tentang-komputer-dan-internet.html>.

Suharsimi A. (1999). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Aditiya R. (2012). <http://chendygraprima.wordpress.com/2012/12/06/sejarah-perkembangan-bahasa-pemrograman.html>.

Zainalhakim.(2013).http://www.satriamultimedia.com/artikel_kriteria_website_yang_baik.html

www.zainalhakim.web.id

Mutaqqin. (2006). *Upaya peningkatan pencapaian hasil belajar mahasiswa mata kuliah Pemrograman Komputer melalui pendekatan pembelajaran Kooperatif dengan memanfaatkan media pembelajaran Interaktif*.

<http://www.scholar.google.com>.