ANALISIS KUALITAS *MOBILE YOUTUBE* MENGGUNAKAN METODE *WEBQUAL* 4.0 DAN *IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS* PADA PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MAWARDHIAH
NIM. 160212025

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021 M/1442 H

ANALISIS KUALITAS *MOBILE YOUTUBE* MENGGUNAKAN METODE *WEBQUAL* 4.0 DAN *IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS* PADA PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

MAWARDHIAH
NIM. 160212025
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Hazrullah, S. Pd.I., M.Pd	**Zuhra Sofyan, M. Sc**
NIP. 197907012007101002	**NIP. 198403092018011001**

ANALISIS KUALITAS *MOBILE YOUTUBE* MENGGUNAKAN METODE *WEBQUAL* 4.0 DAN *IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS* PADA PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal : Rabu, 25 November 2020
10 Rabiul Akhir 1442

Panitia Ujian Skripsi Munaqasyah

Ketua,	Sekretaris,
Dr. Hazrullah, S. Pd.I., M.Pd	**Nurul Fajri, S.Pd**
NIP. 198403092018011001	
Penguji I,	Penguji II,
Zuhra Sofyan, M. Sc	**Basrul, M.S**
NIP. 197907012007101002	NIDN. 2027038701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar- Raniry
Darussalam, Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mawardhiah

NIM : 160212025

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Analisis Kualitas *Mobile Youtube* Menggunakan Metode *Webqual 4.0* Dan *Importance Performance Analysis* PadaPendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan KeguruanUniversitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa sumber atau tanpa izin pemilik karya.
3. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat tanpa paksaan dari pihak lain.

Banda Aceh, 30 Oktober 2020
Yang menyatakan,

Mawardhiah
NIM. 160212025

ABSTRAK

Nama	: Mawardhiah
NIM	: 160212025
Prodi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Analisis Kualitas *Mobile Youtube* Menggunakan Metode *Webqual 4.0* Dan *Importance Performance Analysis Pada* Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Pembimbing I	: Dr. Hazrullah, S. Pd.I., M.Pd
Pembimbing II	: Zuhra Sofyan, M.Sc
Kata Kunci	: Kualitas *Mobile Youtube*, *Webqual* 4.0, *Importance Performance Analysis*

Youtube Menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dalam proses belajar dan pembelajaran. Kualitas layanan *Mobile Youtube* harus dilakukan evaluasi untuk menilai kualitas layanan dengan menggunakan metode *Webqual* 4.0 dan *Importance Performance Analysis* yang fokus pada empat kriteria penilaian yaitu kegunaan (*Usability*), kualitas informasi (*Information*), pelayanan (*Service Interaction*) dan keseluruhan (*Overalll*), serta menghitung nilai kualitas dan harapan dari layanan aplikasi *Youtube*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan analisis dokumen kuesioner atau angket. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 466 orang, berhubung populasi terlalu banyak maka peneliti mengambil sampel sebanyak 47 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai kesenjangan pada *Mobile Youtube* menunjukkan negatif (<0) yaitu sebesar -0.29. Tingkat kinerja *Mobile Youtube* masih kurang dan belum memenuhi harapan pengguna, Selanjutnya hasil analisis berdasarkan kuadran IPA didapatkan 3 indikator pada kuadran A, 8 indikator pada kuadran B, 9 indikator pada kuadran C, dan 2 indikator pada kuadran D.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan sampai ke zaman yang ilmu berpengetahuan. Sehingga saya dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul Analisis Kualitas *Mobile Youtube* Menggunakan Metode *Webqual 4.0* Dan *Importance Performance Analysis Pada* Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Saya ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Terima kasih kepada Kedua orang tua yang sudah lebih dulu berpulang ke Rahmatullah.
2. Dr. Hazrullah, S.Pd.I, M.Pd selaku pembimbing I dan Zuhra Sofyan, M.Sc selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran serta tenaga untuk membimbing saya sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai.
3. Yusran, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd selaku sekretaris prodi yang telah memberi semangat dan ilmu selama saya menjalani pendidikan di Prodi Pendidikan

Teknologi Informasi serta staf prodi yang membantu proses administrasi sehingga mempermudah segala urusan administrasi saya selama saya menuntut ilmu di perguruan tinggi ini.

4. Dekan, wakil dekan, dosen serta segenap karyawan yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Abang-abang dan kakak-kakak saya yang telah memberikan dukungan agar saya mampu melanjutkan semua perjuangan saya. Terima kasih atas semua dukungan yang telah diberikan kepada saya baik moril maupun materil.
6. Teman-teman di kampung, teman kpm, teman-teman SMA, Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi 2016 dan semua dukungan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulisan skripsi ini tentu memiliki kekurangan sehingga saya berharap ada yang dapat menyempurnakan kekurangan penulisan skripsi ini. Karena di dunia ini tidak ada manusia yang sempurna di dunia melainkan Allah semata. Dan hanya kepada Allah saya meminta ampunan dan pertolongan agar diampuni segala dosa dan dimudahkan segala urusan di dunia maupun di akhirat. Aamiin ya rabbal ‘alaamiin.

Banda Aceh, 30 Oktober 2020
Penulis,

MAWARDHIAH
NIM. 160212025

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG ii
SURAT PERNYATAAN iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB 1 **PENDAHULUAN** 1
A. Latar belakang 1
B. Batasan Masalah 4
C. Rumusan Masalah 4
D. Tujuan penelitian 4
E. Manfaat Penelitian 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
A. Landasan Teori 7
B. Penelitian yang Relevan 11
C. Kerangka Berpikir 13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 14
A. Metodologi penelitian 14
B. Tahapan Penelitian 15
C. Lokasi penelitian 16
D. Populasi dan Sampel 16
E. Instrumen penelitian 17
F. Teknik Pengumpulan data 19
G. Teknik Analisis data 20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 25
A. Deskripsi Objek Penelitian 25
B. Uji validitas 25
C. Uji Reliabilitas 28

D. Hasil Kualitas Berdasarkan Variabel 31
E. Hasil pengukuran Kualitas *Mobile Youtube* 34
3. Analisis IPA 36
BAB V PENUTUP 49
A. Kesimpulan 49
B. Saran 51
REFERENCE **52**
LAMPIRAN-LAMPIRAN **54**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Table 1. Bobot Nilai Setiap Pertanyaan dengan Skala Likert..... 18
Table 2. Variabel operasional..... 19
Table 3. Hasil Uji validitas pada Performance..... 26
Table 4. Hasil Uji validitas pada Importance..... 27
Table 5. Perhitungan GAP variabel webqual..... 31
Table 6. Panjang interval pada skala likert..... 32
Table 7. Hasil perhitungan kuesioner webqual pada performance..... 33
Table 8. Hasil perhitungan kuesioner webqual pada importance..... 34
Table 9. Hasil *perhitungan* tingkat kesesuaian..... 37
Table 10. Nilai rata-rata Performance dan Importance..... 38
Table 11. Kuadran A..... 41
Table 12. Kuadran B..... 44
Table 13. Kuadran C..... 46
Table 14. Kuadran D..... 47

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir 13
Gambar 2. Tahapan Penelitian 15
Gambar 3. Diagram Kuadran IPA 22
Gambar 4. Hasil Diagram Kartesius 39

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner..... 54
Lampiran 2. Hasil Kuesioner 58
Lampiran 3. Biodata..... 60

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Saat ini teknologi tumbuh sangat cepat, salah satu teknologi yang kerap digunakan yaitu internet. Internet merupakan sumber data yang bisa digunakan oleh siapa saja, dimana saja, serta kapan saja. Adanya internet membuktikan terjadinya konvergensi media. Konvergensi media merupakan penggabungan antara teknologi digital dan media massa yang sedang berkembang [1]. Hanya dengan menggunakan satu komputer saja kita bisa mengakses apa saja seperti mengakses berbagai informasi, layanan banking, dan berbagai kegiatan lainnya yang bisa dilakukan menggunakan komputer. Semua orang bisa menggunakan internet untuk melakukan yang mereka inginkan. Khususnya para generasi muda yang terbiasa dengan internet. Baik dari segi pendidikan (e-learning, e-book, edmodo, ruang guru, dan sebagainya) maupun dari segi hiburan (sosial media, game, dan sebagainya.).

Pendidikan adalah cara yang dilakukan untuk memenuhi proses belajar mengajar yang bisa membangun potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak yang baik, dan ketrampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, warga, serta negeri [2]. Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Banyak mahasiswa yang menggunakan internet sebagai sumber belajar, karena sekarang media dan sumber belajar semakin tanpa batas. Perkembangan teknologi

informasi telah memudahkan untuk mendapatkan informasi dan ilmu dari berbagai sumber. Pembelajaran di ruang kuliah tidak hanya mengandalkan dosen dan buku sebagai sumber belajar, tapi juga perkembangan teknologi informasi yang telah memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi dan ilmu dari berbagai sumber [3].

Saat ini bertukar informasi dan sumber belajar tidak hanya bertatap muka saja. Tetapi bisa menggunakan media digital, salah satunya melalui video. Dengan video bisa bertukar informasi dan belajar dengan siapa saja dari berbagai belahan dunia lainnya. Salah satu perkembangan teknologi video yang bisa digunakan sebagai sumber belajar adalah aplikasi mobile Youtube. Youtube merupakan sebuah situs yang menyediakan banyak macam video, dan bisa diunggah oleh siapa saja. Banyak pengguna yang menggunakan Youtube sebagai sarana pembelajaran. Sampai saat ini Youtube telah menjadi salah satu media pendidikan yang diandalkan agar bisa meningkatkan pengetahuan penggunanya[4]. Menurut survey yang telah peneliti lakukan, Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan lebih sering menggunakan aplikasi Youtube sebagai sumber belajar dibandingkan dengan prodi-prodi lain.

Penelitian sebelumnya memberikan hasil bahwa Kondisi website Ruangguru.com mempunyai tingkat kinerja (*performance*) lebih tinggi dari harapan (*importance*) penggunanya, tetapi tingkat kualitas pelayanan belum memenuhi harapan pengguna. Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa kualitas yang dirasakan pengguna tidak dapat memenuhi kualitas yang diharapkan oleh pengguna ruang guru[5]. Dan pada penelitian lainnya memberikan hasil yang

variabel kepuasan pengguna diklasifikasikan "baik", ini menunjukkan bahwa variabel kepuasan pengguna di YouTube dijawab secara positif dan baik oleh pengguna, Yang berarti kualitas sistem mempengaruhi kepuasan pengguna (*User Satisfaction*)[6].

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan menggabungkan dua penelitian tersebut menjadi sebuah penelitian baru. Penulis akan meneliti lebih mendalam mengenai kualitas mobile Youtube menggunakan pendekatan *Webqual 4.0* dan *IPA (Importance Performance Analysis)* menurut Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi yang pernah menggunakan Youtube sebagai sumber belajar. *Webqual 4.0* adalah salah satu metode yang dipakai untuk menilai kualitas sebuah aplikasi berdasarkan penilaian end user, yang disusun berdasarkan tiga jenis penilaian yaitu kegunaan (*Usability*), kualitas Informasi (*Information*) dan pelayanan (*Service Interaction*). Sedangkan *IPA (Importance Performance Analysis)* merupakan metode yang dipakai untuk mengetahui pengaruh dari objek penilaian performa dan harapan, dan memiliki kemampuan untuk menyediakan informasi sesuai dalam mengevaluasi situs web dalam format yang efektif agar bisa memaksimalkan kepuasan pengguna dalam memanfaatkan sebuah situs[7]. Evaluasi dari pengguna dibedakan dalam dua penilaian, yaitu penilaian untuk melihat kualitas performanya dan kualitas yang diharapkan pengguna. Tingkat kualitas bisa ditentukan dengan mengamati kesenjangan (gap) antara dua penilaian tersebut. Berdasarkan adanya masalah-masalah seperti uraian diatas, maka peneliti tertarik mengambil judul: "Analisis Mobile Youtube Menggunakan Metode *Webqual 4.0* dan *IPA (Importance Performance Analysis)*".

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang dimaksud peneliti yaitu agar terhindar dari berbagai faktor-faktor penelitian yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti memisahkan objek penelitiannya pada media sosial Youtube yang menjadi sumber belajar di kalangan mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Baik dari segi proses menjadi sumber belajar ataupun aspek-aspek yang menjadikan Youtube sebagai sumber belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian pengguna terhadap Mobile Youtube sebagai sarana pendidikan dengan menggunakan metode WebQual 4.0 ?
2. Bagaimana kualitas Mobile Youtube sebagai sarana penyedia informasi pendidikan dengan menggunakan metode *Importance Performance Analysis* ?
3. Apakah ada kesenjangan (gap) antara kualitas yang dirasakan dan kualitas yang diharapkan berdasarkan Metode Webqual 4.0 dan metode *Importance Performance Analysis* ?

D. Tujuan penelitian

Sebuah penelitian dilakukan mempunyai beberapa tujuan. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap Mobile Youtube sebagai sarana pendidikan dengan menggunakan metode WebQual 4.0 kepada mahasiswa Pendidikan teknologi Informasi sebagai pengguna aplikasi tersebut.
2. Untuk mengetahui kualitas Mobile Youtube sebagai sarana penyedia informasi pendidikan dengan menggunakan metode *Importance Performance Analysis*.
3. Untuk mengetahui apakah ada kesenjangan (gap) antara kualitas yang dirasakan dan kualitas yang diharapkan berdasarkan Metode Webqual 4.0 dan metode *Importance Performance Analysis*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Dosen
   a. Menjadi pedoman agar bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.
   b. Menambah media pembelajaran bagi dosen untuk kegiatan pembelajaran.
2. Untuk Mahasiswa
   a. Meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
   b. Membuat mahasiswa mandiri dalam kegiatan pembelajaran.
3. Untuk Peneliti
   a. Meningkatkan pengetahuan untuk menambah hasil belajar mahasiswa yang bisa digunakan sebagai pedoman mengajar setelah menyelesaikan pendidikan sarjana.

b. Menambah wawasan untuk mengetahui cara melakukan pengujian terhadap hasil belajar mahasiswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konvergensi media

Konvergensi media yaitu menggabungkan teknologi digital yang berkembang sekarang dengan beberapa media massa. Beberapa jenis media massa seperti koran, radio, televisi, dan lain-lain digabungkan dalam satu platform yang sama untuk fungsi yang berbeda. konvergensi media bisa menggabungkan tiga unsur media, yaitu *computing, communication,* dan *content*[1]. Salah satu Contoh konvergensi media adalah kompas. Dulu, kompas berbentuk media cetak (koran), sekarang kompas hadir dalam media online dengan menerbitkan portal berita kompas.com dan koran online (epaper kompas)[8].

Pengaruh konvergensi media dalam berbagai aspek yaitu sebagai berikut :

a. Aspek sosial

Dengan adanya konvergensi media, mereka yang jarang bertemu bisa berkomunikasi menggunakan media.

b. Aspek ekonomi

Dengan adanya konvergensi media, para pengusaha bisa memanfaatkannya untuk memajukan perekonomian dengan menggunakan berbagai media yang tersedia.

c. Aspek budaya

Dengan adanya konvergensi media, kita bisa tau budaya dari berbagai daerah dan bisa memperkenalkan budaya kita pada daerah lain.

d. Aspek politik

Dengan adanya konvergensi media, masyarakat bisa tahu berbagai perkembangan politik yang sedang terjadi.

e. Aspek pendidikan

Dengan adanya konvergensi media, pelajar bisa belajar dari berbagai sumber dan tidak hanya bersumber pada guru dan buku.

Hadirnya konvergensi media juga mempunyai tantangan yang harus dihadapi seperti terjadinya kesenjangan sosial dalam masyarakat. Konvergensi media hanya mempekerjakan orang-orang yang mempunyai ketrampilan sedangkan orang-orang yang tidak punya ketrampilan akan kehilangan peluang untuk berkarir dalam dunia online[9].

2. Internet

Internet merupakan jaringan ataupun sistem pada jaringan PC yang saling terikat mengakses Sistem Global Transmission Control Protocol (IP) sebagai protokol / paket pergantian data untuk melayani pengguna.[10]. Internet adalah salah satu cara yang dipakai oleh agensi atau pribadi untuk melakukan bisnis, pertukaran informasi,dan belajar[11]. Internet sangat bermanfaat untuk mahasiswa, mahasiswa tidak perlu lagi ke perpustakaan, cukup menggunakan internet mereka bisa belajar apapun[12].

Dari berbagai pendapat tersebut, bisa dikatakan jika internet adalah jaringan komputer yang bisa digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan dan bisa menghubungkan semua orang yang ada di dunia.

3. Aplikasi mobile youtube

Youtube didirikan oleh Jawed Karim, Chad Hurley, dan Steve Chen pada tahun 2005. Situs ini kemudian menjadi milik Google dari 2006 sampai sekarang. Youtube adalah aplikasi situs web video yang memungkinkan penggunanya untuk menonton, dan mengupload video baik itu konten tentang ekonomi, politik, maupun pendidikan. Youtube ada dua versi ada yang berbasis web dan juga berbasis mobile. Dengan adanya aplikasi Youtube berbasis Mobile, memudahkan pelajar untuk mencari informasi dimanapun dan kapanpun dibandingkan dengan youtube yang berbasis web.

4. E-learning

E-learning yaitu proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi, termasuk beberapa aplikasi dan proses, termasuk pembelajaran komputer, pembelajaran web, kelas virtual dan kolaborasi digital. E-learning merupakan sistem pembelajaran secara efektif yang diperoleh dengan mengumpulkan penyampaian teori atau informasi secara digital[13].

Dari pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa, e-learning adalah suatu proses penyampaian informasi yang ditujukan untuk pelajar pada waktu dan tampilan yang tepat. Pemahaman materi pelajar bervariasi tergantung dari

penyampaiannya. Semakin sesuai penyampaian materi dengan cara penyampaiannya, maka hasil yang didapatkan akan semakin baik.

a. Kelebihan dan kekurangan e-learning[13].

Kelebihan-kelebihan e – learning yaitu sebagai berikut :

a. Menambah wawasan dan pengalaman.
b. Menghemat pengeluaran
c. Mudah digunakan
d. Mampu bertanggung jawab.

Beberapa kekurangan e - learning adalah sebagai berikut:

a. Interaksi antara pengajar dan pelajar, atau bahkan sesama pelajar itu sendiri kurang.
b. Mengabaikan beberapa aspek yang dapat menumbuhkan aspek bisnis/ komersial.
c. Proses belajar mengajar lebih kepada pelatihan bukan pendidikan.
d. Pengajar harus menguasai teknologi
e. Mereka kurang peduli tentang internet.
f. Kurang menguasai bahasa komputer.

5. Webqual

Webqual adalah metode yang dikembangkan dari Servqual dengan menggunakan metode Quality Function Development (QFD) yang berfungsi untuk mengevaluasi kualitas dari sebuah situs. Metode ini ada sejak tahun 1998 dengan versi 1.0 dengan aspek penilaian kualitas sebuah informasi. Kemudian dikembangkan menjadi versi 2.0 dengan menambahkan indikator penilaian

interaksi layanan. Selanjutnya ke versi 3.0 dengan penilaian yang semakin meningkat, yaitu kualitas aplikasi, kualitas informasi, serta layanan interaksi yang disediakan suatu website. Webqual sekarang adalah Webqual versi 4.0 dengan mengubah indikator kualitas aplikasi menjadi usability[7].

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan webqual versi 4.0 untuk mengetahui kemudahan, kualitas informasi, serta layanan interaksi pada aplikasi mobile Youtube.

6. Importance Perfomance Analysis (IPA)

Metode Importance Perfomance Analysis (IPA) adalah metode yang mempunyai kompetensi dalam menyediakan informasi yang tepat dan efisien dalam mengevaluasi sebuah situs untuk memaksimalkan kepuasan pengguna dalam memanfaatkan suatu website[7].

B. Penelitian yang Relevan

Dibawah ini ada beberapa penelitian yang mempunyai beberapa kesamaan dengan penelitian yang sekarang.

Penelitian tentang "Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi" oleh Erika Ruthellia David menggunakan metode korelasional. Hasil dari penelitiannya adalah Banyak mahasiswa yang mencontoh mahasiswa dalam bersikap. Karena mereka ingin melakukan hal yang ada dalam vlog, dan ada juga yang ingin menjadi vlogger[14].

Penelitian tentang “Analisis Kualitas Website Ruangguru.Com Menggunakan Webqual 4.0 Dan Ipa (Importance Performance Analysis)” oleh Rezky Kemala Dewi Siregar, Rana Akbari Fitriawan Menggunakan metode Webqual 4.0 Dan Ipa (Importance Performance Analysis). Hasil penelitiannya adalah Kondisi website Ruangguru.com berdasarkan hasil penelitian sudah memenuhi harapan penggunanya. Tingkat kualitas Ruangguru.com menunjukkan bahwa tingkat kualitas pelayanan belum sesuai dengan yang diharapkan pengguna[5].

Penelitian tentang “Analisis Kepuasan Pengguna Youtube Sebagai Media Pendidikan Menggunakan Model DeLone Dan McLean” oleh Bambang Sukajie, Fajar Aziz Laksono, Ade Mubarok, Sari Susanti, Adang Kurniawan Menggunakan Model DeLone Dan McLean. Hasil penelitiannya adalah Variabel kualitas informasi (information quality) dan kualitas pelayanan (service quality), tidak mempengaruhi kepuasan pengguna, sedangkan variabel Kualitas Sistem (system quality) memiliki efek positif terhadap Kepuasan Pengguna[6].

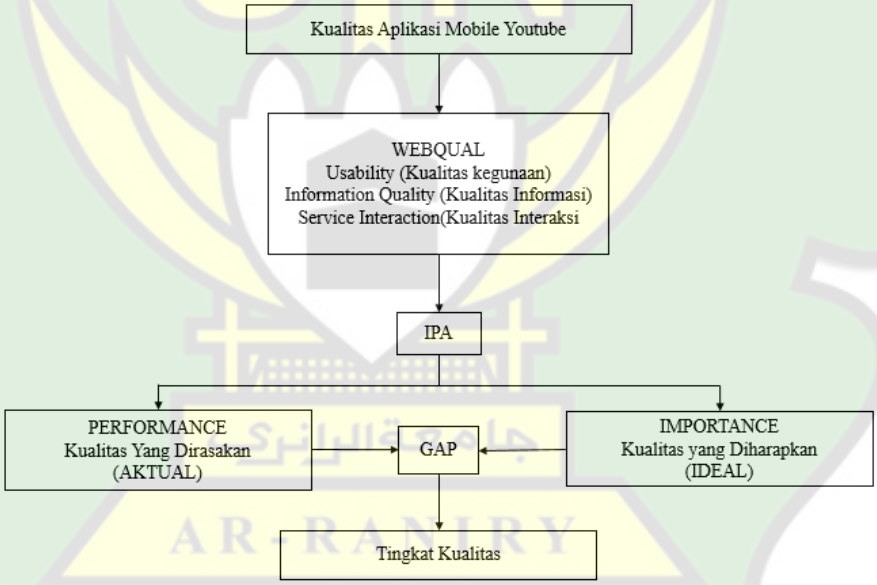
Penelitian tentang “Analisis Kualitas Website SMK Negeri 2 Sragen dengan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis (IPA)” oleh Ridwan Aji Pamungkas, Excel Alfarishi, Erdian Aditiarna, Anang Muklhisin, Rifda Faticha Alfa Aziza. Hasil penelitiannya adalah terdapat perbedaan penilaian antara performa website dengan harapan pengguna website SMK Negeri 2 Sragen. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara dua perspektif penilaian. Perhitungan analisis kesenjangan (GAP) hasilnya negatif, yang berarti bahwa kualitas performa website belum memenuhi harapan pengguna. Semua indikator

mempunyai nilai perbedaan negatif yang menentukan ada kesenjangan yang tidak baik antara apa yang dirasakan pengguna dengan harapan pengguna[7].

Dari beberapa penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa untuk menilai sebuah aplikasi atau website bisa menggunakan metode Webqual dan IPA. Untuk menilai aplikasi youtube bisa menggunakan metode korelasional ataupun metode DeLone dan McLean. Perbedaan dengan penelitian yang sekarang adalah penilaian aplikasi Youtube di nilai menggunakan metode Webqual dan IPA.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi penelitian

Jika ingin mendapatkan hasil yang akurat, membutuhkan metodologi penelitian yang tepat. Metodologi penelitian mempunyai efek yang sangat besar untuk menentukan hasil sebuah penelitian. Peneliti harus menentukan metodologi penelitian yang tepat untuk penelitiannya.

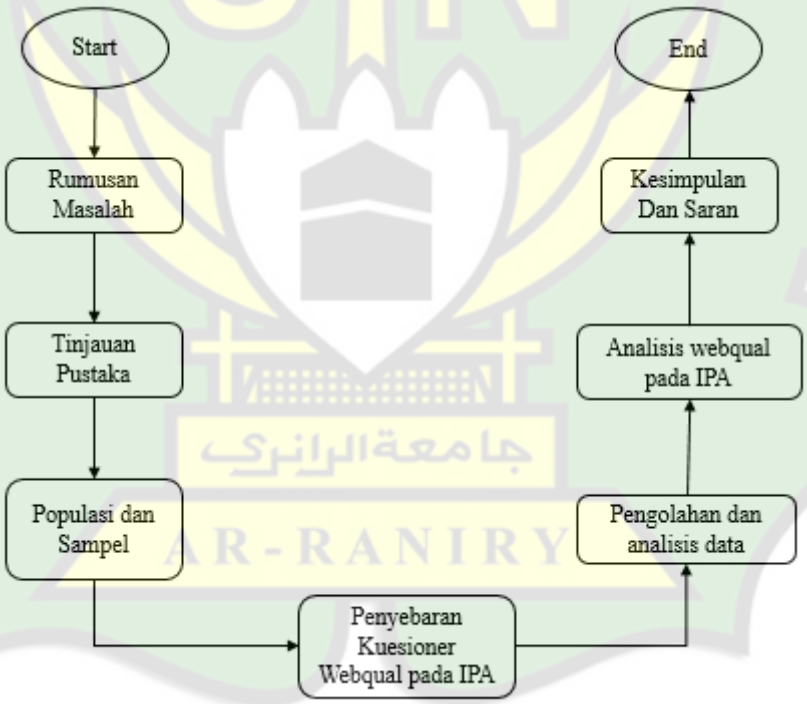
Metode yang akan dipakai untuk penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, cara untuk mengumpulkan data dilakukan dengan analisis dokumen kuesioner (angket). Kuesioner merupakan metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan memberikan persoalan ataupun *pernyataan* tertulis untuk dijawab oleh responden [15]. Angket adalah beberapa persoalan ataupun *pernyataan* tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari responden[16]. Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi persoalan ataupun *pernyataan* tertulis yang wajib dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya[17]. Angket atau kuesioner adalah beberapa persoalan atau *pernyataan* yang diajukan untuk responden yang dijawab sesuai dengan pendapatnya.

Penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) untuk mengetahui pendapat mahasiswa setelah menggunakan Youtube. Data yang telah didapatkan dari kuesioner ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pemakaian Youtube sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa yang berasal dari teori yang telah dijelaskan di atas. Alasan menggunakan kuesioner adalah untuk melihat tingkat kepuasan

mahasiswa dalam menggunakan Youtube sebagai sumber belajar. Kuesioner yang dipakai berisi tentang persoalan tentang fakta-fakta tentang aplikasi tersebut. Keuntungan dengan memakai angket ini yaitu bisa dibagikan secara bersamaan kepada responden dan bisa dijawab dengan cepat.

B. Tahapan Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, peneliti membuat tahapan-tahapan penelitian dalam bentuk diagram alir (FlowChart), mulai dari tahap rumusan masalah sampai ke hasil penelitian. Tahapan-tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 2 :



Gambar 2. Tahapan Penelitian

C. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Januari - Mei 2020 di jurusan Pendidikan Teknologi Informasi pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan beberapa objek atau subjek yang mempunyai ciri-ciri tertentu agar bisa dipelajari dan dapat dilihat kesimpulannya[18]. Populasi bukan hanya manusia (pengajar, pelajar, karyawan, dan individu lainnya), tetapi populasi bisa berupa kelas atau sekolah. Populasi merupakan pusat dari suatu penelitian. Populasi tidak hanya berupa nilai objek/subjek, tetapi bisa juga mewakili sikap/karakter yang dimiliki. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil jumlah populasi yang diambil sesuai prosedur sehingga bisa mewakili jumlah dari keseluruhan populasi tersebut[19]. Pengambilan sampel ini berdasarkan rumus arikunto yang apabila jumlah populasi penelitiannya lebih dari 100, maka sampel yang bisa diambil yaitu antara 10-15% atau 20-15% atau lebih[20]. Jadi karena populasi dalam penelitian ini lebih dari dari 100, maka sampel yang diambil dari populasi ini ialah sebanyak 47 yang diambil 10% dari 466 populasi. Oleh karena itu, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 47 mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Sampling adalah metode yang dipakai agar bisa mengambil sampel penelitian. Ada berbagai cara untuk pengambilan sampel. Metode yang digunakan untuk penarikan sampel penelitian ini yaitu metode *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* merupakan metode yang digunakan untuk memilih sampel yang dilakukan oleh peneliti secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu untuk memenuhi kebutuhan data penelitian[21]. Peneliti akan membagikan kuesioner pada beberapa mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang menjadi sampel penelitian.

E. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang dapat dipakai agar bisa mengumpulkan informasi. Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen angket (kuesioner). Dengan adanya instrumen penelitian, peneliti dapat melakukan penelitian secara lengkap dan tepat.

1. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang dipakai untuk melakukan penelitian ini adalah Skala *Likert.* Karena penelitian ini memakai metode kuantitatif atau angket (kuesioner), skala ini sesuai dengan metode yang digunakan. Skala *likert* berfungsi untuk menilai sifat, pendapat, dan tanggapan seseorang atau kumpulan beberapa orang tentang Fenomena sosial[22]. Langkah-langkah dalam proses skala *likert* adalah dengan memberikan nilai atau bobot setiap skor pada pertanyaan dalam kuesioner yang akan diberikan pada responden. Pilihan jawaban untuk diisi oleh responden pada penelitian ini yaitu 5 kategori penilaian dimana

masing-masing kategorinya mempunyai skor yang berbeda-beda dari satu sampai lima, seperti uraian dalam tabel berikut ini:

Table 1. Bobot Nilai Setiap Pertanyaan dengan Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Netral	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber [22].

2. Variabel dan Indikator

Variabel yang dipakai untuk penelitian ini yaitu kriteria pengukuran kualitas situs web berdasarkan pada metode Webqual 4.0 yaitu, kemudahan *(usability),* kualitas informasi *(information)* dan keamanan *(service interaction)* yang diamati dengan dua perspektif yaitu kualitas yang dirasakan *(performance)* dan kualitas yang diharapkan *(importance)*. Indikator penilaian yang digunakan dapat dilihat dalam Tabel 3[5].

Table 2. Variabel operasional

Dimensi	Indikator
Usability	Kemudahan dalam mengoperasikan website
	Kemudahan berinteraksi dengan jelas pada website
	Kemudahan dalam menemukan menu-menu layanan website
	Website mudah digunakan
	Website memiliki tampilan yang menarik
	Desain yang sesuai
	Terciptanya pengalaman positif dari pengguna
Information Quality	Informasi yang disajikan akurat
	Informasi yang diberikan dapat dipercaya
	Informasi yang diberikan tepat waktu
	Informasi yang disajikan relevan dengan yang diinginkan
	Informasi mudah dimengerti
	Informasi dengan tingkat detail yang tepat
	Informasi dengan format yang sesuai
Service Interaction	Keamanan dalam melakukan transaksi
	Keamanan informasi pengguna
	Layanan memiliki dan menciptakan kesan personal
	Pelaksanaan layanan sesuai janji

Sumber [5]**.**

F. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dipakai untuk melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (kuesioner). Kuesioner adalah sarana untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan mengajukan persoalan atau *pernyataan* tertulis agar bisa dijawab oleh responden [23]. Alasan menggunakan kuesioner adalah untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan Youtube sebagai sumber belajar. Kuesioner yang dipakai berisi tentang persoalan tentang fakta-fakta tentang aplikasi tersebut.

G. Teknik Analisis data

Pengumpulan data dipakai dengan menggunakan kuesioner, maka kesesuaian jawaban responden sangat penting untuk penelitian. Untuk menilai kesahihan jawaban responden dilakukan dua jenis pengujian yaitu validitas dan reliabilitas. Instrument jawaban yang digunakan adalah angka-angka interval 1 sampai 5. Kuesioner akan diuji dengan uji validitas dan uji reliabilitas yang menggunakan aplikasi SPSS versi 20.0.0.

1. Uji Validitas

Penelitian ini akan memakai pengujian tes validitas dengan *corrected item-total correlation,* yaitu dengan cara menyesuaikan nilai dari setiap item dengan nilai totalnya. Metode statistik yang dipakai agar bisa mencari koefisien korelasi adalah teknik *product moment* dari *Pearson*, dengan menggunakan program SPSS 20.0.0 for windows. Untuk ketentuan validitas.

1. Nilai t_{hitung} harus lebih besar dari t_{tabel} maka valid
2. Nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka tidak valid[20].

Untuk menentukan kuesioner yang valid atau tidak, peneliti menggunakan ketentuan jika peneliti menggunakan ketentuan jika dengan r_{tabel} dengan signifikansi 0.05 dikatakan bahwa angket tersebut valid[20].

2. Uji Reliabilitas

Kuesioner bisa dikategorikan reliabel jika tanggapan seseorang terhadap pernyataan itu tetap (konsisten). Dengan menggunakan program SPSS, pengukuran one shot (pengukuran sekali saja) hasilnya bisa dilihat dengan menggunakan hasil SPSS. Uji reliabilitas dalam penelitian ini memakai bantuan

program SPSS 20.0.0. Setiap pernyataan akan diuji kestabilannya terhadap variabel penelitian dengan memakai *Cronbach's alpha*. Cara ini digunakan karena pengujian konsistensinya cukup bagus[23].

3. IPA

a. Analisis Kesesuaian

Analisis kesesuaian adalah hasil untuk mengetahui kepuasan pengguna dari sebuah website, dari perbandingan yang dilakukan antara skor performa dengan skor harapan. Dimana nilai X adalah tingkat performa, sedangkan nilai Y adalah tingkat harapan. Analisis tingkat kesesuaian akan memilih skala prioritas yang digunakan dalam proses hasil analisis kuadran. Kriteria penilaian tingkat kesesuaian pengguna adalah sebagai berikut [24]:

1) Jika hasil dari analisis kesesuaian menyatakan lebih dari 100%, artinya tingkat kepuasaan lebih dari harapan pengguna, dan pengguna merasa sangat puas.
2) Jika hasil dari analisis kesesuaian menyatakan sama dengan 100% artinya tingkat kepuasaan sama dengan tingkat harapan pengguna, dan pengguna merasa puas.
3) Jika hasil dari analisis kesesuaian menyatakan kurang dari 100% artinya tingkat kepuasaan tidak mencapai tingkat harapan yang pengguna, dan pengguna merasa tidak puas.

b. Analisis Kesenjangan (GAP Analys)

Analisis GAP adalah sebuah metode yang berfungsi untuk menilai suatu program. Analisis bisa dipakai untuk menilai perbedaan antara tingkat

kepentingan dengan tingkat kinerja sebuah situs web seperti pada rumus dibawah ini[24]:

$$Qi\ (Gap) = Perf(i) - Imp(i)$$

Keterangan :

(Gap) : Nilai kesenjangan

(i) : Tingkat kinerja

(i) : Tingkat kepentingan

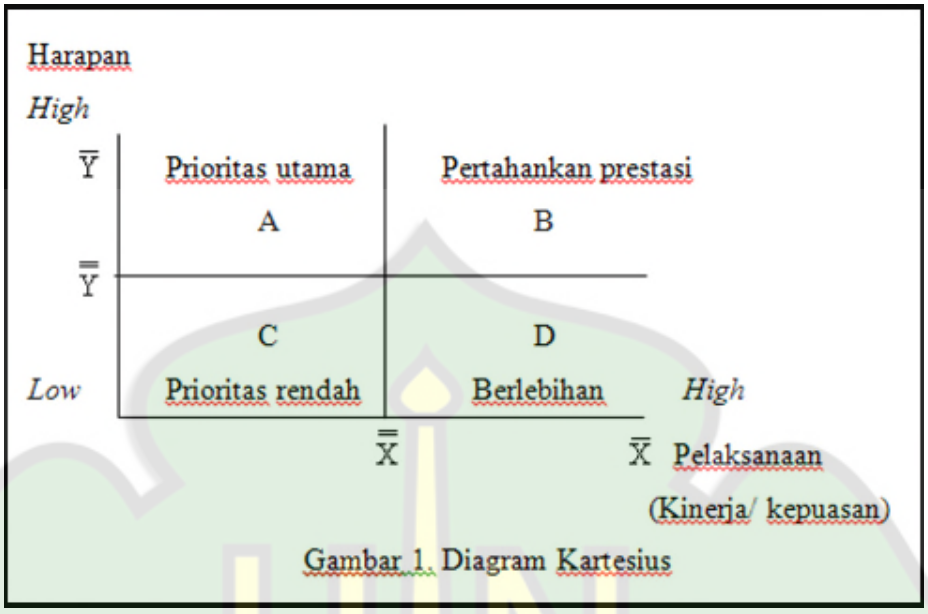
Jika hasil perhitungan gap menyatakan nilai positif artinya pengguna merasa puas, dan jika hasil perhitungan gap negatif artinya pengguna merasa tidak puas. [24].

c. Analisis Kuadran IPA

Analisis kuadran dalam metode (IPA) indikator kinerja (*performance*) digambarkan dengan menggunakan sumbu-X dan indikator harapan (*importance*) digambarkan dengan menggunakan sumbu-Y [25].

Gambar 3. Diagram Kuadran IPA

جامعة الرانري
AR-RANIRY



Gambar 1. Diagram Kartesius

Berikut adalah penjelasan dari Diagram Kuadran IPA pada Gambar 3[24]

1) Kuadran pertama yaitu Prioritas utama untuk peningkatan (*Priorities for Improvement)* indikator yang mempunyai kinerja rendah namun dianggap sangat mempengaruhi kepuasan pelanggan karena memiliki prioritas kepentingan tinggi namun belum dilaksanakan sesuai keinginan pengguna sehingga menjadi titik penting dalam poin perbaikan kualitas.
2) Kuadran kedua yaitu mempertahankan kinerja/ prestasi *(keep ip the good work)* indikator yang mempunyai kinerja dan prioritas kepentingan yang sama sehingga hanya perlu mempertahankan nilainya agar bisa menjaga pencapaian tersebut.
3) Kuadran ketiga yaitu prioritas rendah (*low priority*) indikator yang mempunyai kinerja yang rendah dan dianggap tidak terlalu penting oleh pengguna sehingga tidak perlu memprioritaskan perbaikan pada faktor ini.
4) Kuadran keempat yaitu Berlebihan (*Possible Overkill*) indikator mempunyai kinerja yang memuaskan tetapi tidak diprioritaskan, sehingga

bisa membagi sumber daya dari kuadran yang lebih membutuhkan perbaikan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di kampus Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Sampel yang diambil untuk penelitian ini yaitu mahasiswa/i Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang berjumlah 47 orang dengan melakukan penyebaran kuesioner (online) pada tanggal 18 Agustus – 25 Agustus 2020, sekitar 7 hari. Setelah Dilakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa/i hasil yang diperoleh 47 responden, sesuai dengan target yang dibutuhkan.

B. Uji validitas

Uji validitas berfungsi untuk menentukan kesesuaian peneliti dengan memakai kuesioner agar mendapatkan data penelitian dari responden. Instrument yang digunakan 22 soal dengan mencari koefisien korelasi dari 47 responden dengan rtabel dari 47 responden adalah 0.288.

Table 3. Hasil Uji validitas pada Performance

Hasil Uji validitas pada Performance				
No.	Variabel	Koefisien Validitas	rtabel	Keterangan
1	Usability	0.519	0.288	Valid
2		0.649	0.288	Valid
3		0.557	0.288	Valid
4		0.712	0.288	Valid
5		0.675	0.288	Valid
6		0.719	0.288	Valid
7		0.765	0.288	Valid
8		0.739	0.288	Valid
9	Information Quality	0.899	0.288	Valid
10		0.895	0.288	Valid
11		0.887	0.288	Valid
12		0.902	0.288	Valid
13		0.899	0.288	Valid
14		0.825	0.288	Valid
15		0.853	0.288	Valid
16	Interaction Quality	0.739	0.288	Valid
17		0.682	0.288	Valid
18		0.832	0.288	Valid
19		0.847	0.288	Valid
20		0.774	0.288	Valid
21		0.617	0.288	Valid
22	Overal	1	0.288	Valid

(sumber : data diolah menggunakan SPSS 20)

Dilihat pada tabel 3. Hasil Uji validitas pada Performance valid.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Table 4. Hasil Uji validitas pada Importance

Hasil Uji validitas pada Importance				
No.	Variabel	Koefisien Validitas	rtabel	Keterangan
1	Usability	0.596	0.288	Valid
2		0.699	0.288	Valid
3		0.577	0.288	Valid
4		0.612	0.288	Valid
5		0.663	0.288	Valid
6		0.711	0.288	Valid
7		0.544	0.288	Valid
8		0.584	0.288	Valid
9	Information Quality	0.714	0.288	Valid
10		0.872	0.288	Valid
11		0.781	0.288	Valid
12		0.902	0.288	Valid
13		0.899	0.288	Valid
14		0.825	0.288	Valid
15		0.864	0.288	Valid
16	Interaction Quality	0.617	0.288	Valid
17		0.524	0.288	Valid
18		0.7	0.288	Valid
19		0.604	0.288	Valid
20		0.768	0.288	Valid
21		0.66	0.288	Valid
22	Overal	1	0.288	Valid

(sumber : data diolah menggunakan SPSS 20)

Dilihat dari tabel 4. Hasil Uji validitas pada Importance valid.

Penjelasan tabel diatas dalam pengambilan Uji Validasi *Pearson* yang dicari yaitu Membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel}.

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = maka dinyatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = maka dinyatakan tidak valid.

Untuk mencari nilai dari r_{tabel} dengan N=47, sig 5% dari Distribusi nilai r_{tabel} statistic, maka nilai r_{tabel} menjadi 0,288[26].

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip dari *Product Moment Pearson* ini adalah terjadinya korelasi antara item kuesioner dengan skor totalnya,

sementara dalam pengambilan keputusan uji korelasi, apabila signifikan <5% dengan r_{hitung} yang positif maka dinyatakan Valid.

C. Uji Reliabilitas

Kriteria pengujian uji kehandalan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan>5% maka dapat dikatakan pengukur dapat diandalkan (reliabel), dan sebaliknya jika nilai rhitung <rtabel dengan tingkat signifikansi<5%, maka pengukur tidak dapat diandalkan(reliabel). Berikut perhitungan dari pengujian uji reliabilitas :

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	22

AR-RANIRY

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1.1	84.13	127.983	.296	.939
x1.2	84.26	127.151	.298	.939
x1.3	84.32	127.352	.316	.939
x1.4	84.19	123.506	.601	.936
x1.5	84.55	122.557	.566	.936
x1.6	84.40	125.246	.450	.937
x1.7	84.83	117.970	.724	.933
x1.8	84.79	116.084	.800	.932
x2.1	84.81	115.289	.766	.932
x2.2	85.00	113.609	.790	.932
x2.3	84.77	116.444	.740	.933
x2.4	84.77	115.618	.742	.933
x2.5	84.72	117.335	.732	.933
x2.6	84.87	116.288	.661	.935
x2.7	84.70	114.909	.784	.932
x3.1	84.60	122.985	.447	.938
x3.2	84.53	119.254	.595	.936
x3.3	84.49	121.951	.635	.935
x3.4	84.66	121.577	.613	.935
x3.5	84.72	122.335	.553	.936
x3.6	84.72	120.726	.604	.935
x4	84.57	120.163	.679	.934

Hasil Uji Reliabilitas variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	22

AR-RANIRY

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
y1.1	89.66	94.969	.110	.886
y1.2	89.74	94.238	.175	.884
y1.3	89.91	95.384	.065	.887
y1.4	89.70	95.822	.035	.887
y1.5	89.64	92.323	.350	.881
y1.6	89.85	91.869	.329	.881
y1.7	89.91	83.601	.673	.871
y1.8	89.96	90.476	.396	.880
y2.1	89.74	86.542	.583	.874
y2.2	89.91	82.732	.725	.869
y2.3	90.06	82.365	.648	.872
y2.4	90.04	82.911	.726	.869
y2.5	89.98	83.413	.738	.869
y2.6	90.13	82.853	.684	.870
y2.7	90.23	82.792	.711	.870
y3.1	90.17	84.449	.576	.874
y3.2	89.57	92.337	.332	.881
y3.3	90.11	91.141	.335	.881
y3.4	90.11	93.662	.142	.887
y3.5	90.23	90.488	.346	.881
y3.6	90.06	82.322	.680	.870
y4	89.72	89.770	.582	.876

Kuesioner diandalkan jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Dari SPSS menunjukkan bahwa Cronbach Alpha Variabel X 0.938 senilai 22 item soal, dan *Cronbach Alpha* Variabel Y 0.883 senilai 22 item soal. Dapat disimpulkan bahwa kuesioner dari X dan Y dinyatakan handal atau konsisten untuk digunakan dalam penelitian.

D. Hasil Kualitas Berdasarkan Variabel

Perhitungan GAP semua variabel webqual dapat dilihat pada tabel 6 :

Table 5. Perhitungan GAP variabel webqual

Perhitungan GAP variabel webqual			
Variabel	Importance	Performance	GAP
Usability	4.41	4.21	0.2
Information Quality	4.2	3.84	0.36
Interaction Quality	4.17	4.02	0.15
Overal	4.49	4.06	0.43

Pada tabel 5 di atas data didapatkan dari semua variabel webqual, pada variabel *Usability* didapatkan nilai GAP 0.2, pada variabel *Information Quality* didapatkan nilai GAP 0.36, pada variabel *Interaction Quality* didapatkan nilai GAP 0.15, dan pada variabel *Overall* diperoleh nilai GAP 0.43.

Setelah memperoleh hasil dari semua variabel, selanjutnya peneliti akan mengelompokkan berdasarkan *skala likert*. Peneliti akan membuat analisis data dengan melihat rata-rata jawaban responden, dengan menggunakan rumus statistika yaitu :

$$i = \frac{\mathrm{r}}{\mathrm{k}}$$

Ket : i = interval

r = nilai terbesar – nilai terkecil

k = jumlah nilai

Perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$i = \frac{\mathrm{r}}{\mathrm{k}} = \frac{5-1}{5} = 0{,}8$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan interval adalah 0,8. Untuk mengetahui panjang interval dapat dilihat pada table 7.

Table 6. Panjang interval pada skala likert

Rentang Nilai	Skala interval	Keterangan
1 – 1,8	1	Sangat tidak penting/ sangat tidak baik
1,9 – 2,6	2	Tidak Penting/ tidak baik
2,7 – 3,4	3	Cukup Penting/ cukup baik
3,5 – 4,2	4	Penting / Baik
4,3 - 5	5	Sangat Penting/ Sangat Baik

Setelah diperoleh rata-rata per item, selanjutnya peneliti mencari rata-rata dan mendapatkan hasil perhitungan kuesioner per variabel. Hasil perhitungan kuesioner webqual pada performance dapat dilihat pada table 7.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Table 7. Hasil perhitungan kuesioner webqual pada performance

Hasil perhitungan Kuesioner Webqual pada Performance				
Variabel	Hasil perhitungan	Interval	Keterangan	Hasil keseluruhan
Usability	4.51	Sangat Setuju	5	4 Sangat Setuju
	4.39	Sangat Setuju	5	
	4.32	Sangat Setuju	5	
	4.47	Sangat Setuju	5	
	4.09	Setuju	4	
	4.23	Setuju	4	
	3.8	Setuju	4	
	3.86	Setuju	4	
Information Quality	3.83	Setuju	4	
	3.64	Setuju	4	
	3.88	Setuju	4	
	3.88	Setuju	4	
	3.91	Setuju	4	
	3.77	Setuju	4	
	3.94	Setuju	4	
Interaction Quality	4.04	Setuju	4	
	4.11	Setuju	4	
	4.15	Setuju	4	
	3.98	Setuju	4	
	3.91	Setuju	4	
	3.91	Setuju	4	
Overal	4.06	Setuju	4	

Dari tabel 7 hasil yang didapat berskala 4 sampai 5. Skala 4 menunjukkan penilaian terhadap indikator setuju sedangkan skala 5 menunjukkan penilaian terhadap indikator sangat setuju. Dan hasil dari perhitungan keseluruhan 4 indikator dianggap sangat setuju oleh responden. Hasil perhitungan kuesioner webqual pada importance dapat dilihat pada tabel 8.

Table 8. Hasil perhitungan kuesioner webqual pada importance

Hasil perhitungan Kuesioner Webqual pada Importance				
Variabel	Hasil perhitungan	Interval	Keterangan	Hasil keseluruhan
Usability	4.55	Sangat penting	5	
	4.47	Sangat penting	5	
	4.3	Sangat penting	5	
	4.51	Sangat penting	5	
	4.57	Sangat penting	5	
	4.36	Sangat penting	5	
	4.3	Sangat penting	5	
	4.26	Penting	4	
Information Quality	4.47	Sangat penting	5	
	4.3	Sangat penting	5	
	4.14	Penting	4	
	4.17	Penting	4	11 Sangat Penting
	4.23	Penting	4	
	4.08	Penting	4	
	3.98	Penting	4	
Interaction Quality	4.04	Penting	4	
	4.64	Sangat penting	5	
	4.11	Penting	4	
	4.11	Penting	4	
	3.98	Penting	4	
	4.15	Penting	4	
Overal	4.49	Sangat penting	5	

Dari tabel 8 hasil yang didapat berskala 4 sampai 5. Skala 4 menunjukkan penilaian terhadap indikator setuju sedangkan skala 5 menunjukkan penilaian terhadap indikator sangat setuju. Dan hasil dari perhitungan keseluruhan 11 indikator dianggap sangat setuju oleh responden.

E. Hasil pengukuran Kualitas *Mobile Youtube*

1. Hasil pengukuran nilai rata-rata *Importance* dan *Performance*

Untuk mengetahui hasil kualitas *Mobile Youtube* pada prodi Pendidikan Teknologi Informasi, maka harus mencari nilai rata-rata dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Rata} - \text{rata importance atau performance} = \frac{\text{nilai rata} - \text{rata jawaban responden per variabel}}{jumlah\ variabel}$$

Untuk mengetahui nilai *Mobile Youtube* dari kinerja sistem (*Performance*) sebagai berikut :

$$\text{Rata} - \text{rata performance} = \frac{4{,}21 + 3{,}84 + 4{,}02 + 4{,}06}{4}$$

$$Rata - rata\ Performance = 4{,}03$$

Untuk mengetahui nilai kualitas *Mobile Youtube* dari harapan (*Importance*) sebagai berikut :

$$\text{Rata} - \text{rata Importance} = \frac{4{,}41 + 4{,}2 + 4{,}17 + 4{,}49}{4}$$

$$Rata - rata\ Importance = 4{,}32$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa responden memiliki harapan sebesar 4,32 yang artinya responden mengharapkan *Mobile Youtube* Baik. Sedangkan nilai Performance nya sebesar 4,03 yang juga baik, tetapi responden memiliki harapan lebih terhadap *Mobile Youtube*.

2. Hasil Pengukuran Kesenjangan GAP

Jika hasil gap menyatakan nilai positif atau Qi (Gap) > 0 artinya pengguna merasa puas, dan jika hasil perhitungan gap negatif Qi (Gap) < 0 artinya pengguna belum puas.

Qi (Gap) = Perf(i) - Imp(i)

Qi (Gap) = 4,03 – 4,32 = -0,29

Berdasarkan Hasil dari perhitungan diatas menunjukkan gap negatif Qi (Gap) < 0 yaitu -0,29. Artinya pengguna merasa kinerja *Mobile Youtube* belum

memenuhi yang pengguna inginkan. Oleh sebab itu, diperlukan peningkatan dari berbagai indikator yang akan dicari menggunakan rumus IPA.

3. Analisis IPA

1. Analisis tingkat Kesesuaian

Berdasarkan hasil penilaian antara performa dan harapan didapatkan nilai persentase tingkat kesesuaian antara performa dan harapan. Tingkat kesesuaian akan menentukan tingkat prioritas indikator yang mempengaruhi penggunaan *Mobile Youtube* di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi. Jika sudah mengetahui urutan-urutan prioritas tersebut maka akan diketahui indikator yang harus dimaksimalkan dan indikator yang dipertahankan agar harapan pengguna *Mobile Youtube* terpenuhi. Tingkat kesesuaian dihitung dengan rumus sebagai berikut [27]:

$$Tki = \frac{Xi}{Yi} x\ 100\%$$

Keterangan :

Tki = Tingkat kesesuaian responden

Xi = Hasil penilaian kinerja Aplikasi

Yi = Hasil penilaian kepentingan pengguna

Table 9. Hasil perhitungan tingkat kesesuaian

Hasil perhitungan Kuesioner Webqual pada Performance				
Variabel	xi	yi	tki	prioritas
Usability	4.51	4.55	99.12087912	4
	4.39	4.47	98.21029083	8
	4.32	4.3	100.4651163	2
	4.47	4.51	99.11308204	5
	4.09	4.57	89.49671772	18
	4.23	4.36	97.01834862	9
	3.8	4.3	88.37209302	20
	3.86	4.26	90.61032864	16
Information Quality	3.83	4.47	85.68232662	21
	3.64	4.3	84.65116279	22
	3.88	4.14	93.71980676	12
	3.88	4.17	93.04556355	13
	3.91	4.23	92.43498818	14
	3.77	4.08	92.40196078	15
	3.94	3.98	98.99497487	6
Interaction Quality	4.04	4.04	100	3
	4.11	4.64	88.57758621	19
	4.15	4.11	100.973236	1
	3.98	4.11	96.83698297	10
	3.91	3.98	98.24120603	7
	3.91	4.15	94.21686747	11
Overal	4.06	4.49	90.42316258	17

Pada table 9 adalah hasil dari perhitungan tingkat kesesuaian setiap indikator. Persentase tingkat kesesuaian yang paling sedikit akan diprioritaskan untuk diperbaiki. Hasil perhitungan tingkat kesesuaian didapatkan dengan membandingkan antara *Performance* dan *Importance* dari 22 indikator. Dapat dilihat pada tabel diatas ada indikator yang berada diatas 100%, yang artinya ada indikator yang sudah memenuhi harapan pengguna. Tetapi banyak indikator yang masih dibawah 100%, yang berarti masih banyak indikator yang belum memenuhi harapan pengguna.

Tada table 9 menunjukkan peringkat tertinggi yaitu 100, 97% yang merupakan variabel *Interaction Quality* yang membahas tentang *Mobile Youtube* memberikan ruang untuk personalisasi. Sedangkan peringkat terendah yaitu

84,65% yang merupakan variabel *Information quality* yang menjelaskan tentang *Mobile Youtube* menyediakan informasi yang dapat dipercaya. Jika sudah mendapatkan hasil prioritas kepuasan, maka akan dibuat kuadran untuk membagi indikator tersebut.

2. Analisis Kuadran dalam *Importance Performance Analysis*

Langkah-langkah untuk analisis kuadran IPA yaitu sebagai berikut :

Pertama, Menghitung rata-rata setiap indikator *Performance* dan *Importance*.

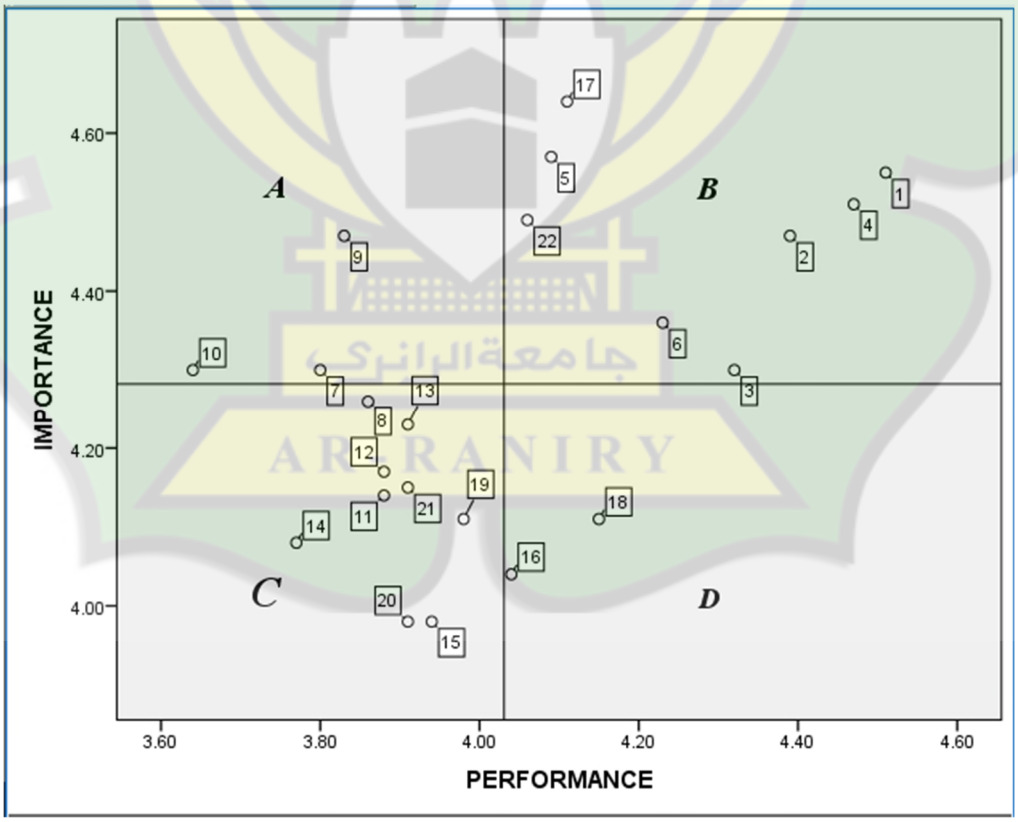
Table 10. nilai rata-rata Performance dan Importance

No.	Nilai rata-rata Importance dan Performance		
	Variabel	Informance (Y)	Performance (X)
1	Usability	4.55	4.51
2		4.47	4.39
3		4.3	4.32
4		4.51	4.47
5		4.57	4.09
6		4.36	4.23
7		4.3	3.8
8		4.26	3.86
9	Information Quality	4.47	3.83
10		4.3	3.64
11		4.14	3.88
12		4.17	3.88
13		4.23	3.91
14		4.08	3.77
15		3.98	3.94
16	Interaction Quality	4.04	4.04
17		4.64	4.11
18		4.11	4.15
19		4.11	3.98
20		3.98	3.91
21		4.15	3.91
22	Overal	4.49	4.06
Total keseluruhan nilai rata-rata		94.21	88.68
Nilai mean/ tengah		4.282272727	4.030909091

Table 10 menunjukkan hasil rata-rata dari setiap indikator *Performance* dan *Importance*, dan hasil X dan Y. Kedua, membuat diagram kartesius untuk melihat indikator mana yang terletak pada kuadran A, kuadran B, kuadran C, dan kuadran D.

Poin terhadap setiap kuadran dihasilkan dari rata-rata kinerja (X) dan kepentingan (Y). Diagram kartesius adalah sebuah bangun yang dikelompokkan dalam 4 bagian dan dit oleh dua garis yang tegak lurus terhadap titik (X, Y) titik X yaitu rata-rata dari jumlah rata-rata skor *Performance* dibagi banyaknya indikator. Sedangkan Y adalah rata-rata dari jumlah rata-rata skor *Importance* dibagi banyaknya indikator[27].

Gambar 4. Hasil Diagram Kartesius



Gambar 4 adalah gambar dari diagram kartesius yang dibagi menjadi 4 kuadran. Setiap kuadran diisi oleh indikator yang telah disesuaikan dengan hasil nilai rata-rata. Dibawah ini adalah analisis indikator yang diklasifikasikan dalam masing-masing kuadran :

a. Kuadran A (Prioritas Utama)

Kuadran A yaitu indikator yang kinerja rendah namun dianggap penting oleh pengguna. Pihak *Youtube* harus memperbarui kinerja pada indikator yang terdapat pada kuadran A, supaya kualitas layanan *Mobile Youtube* menjadi lebih bagus. Indikator yang diterima dalam kuadran ini jika nilai rata-rata *Importance* lebih dari nilai titik tengah sumbu Y (*importance*) dan nilai rata-rata *Performance* kurang dari nilai titik tengah sumbu X (*performance*).

Indikator yang pertama berada dalam kuadran ini adalah indikator nomor 10 “Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang dapat dipercaya”. Pada indikator ini memiliki skor rata-rata *importance* 4,3 dan *performance* 3.64. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile Youtube* belum menyediakan informasi yang dapat dipercaya sehingga penilaian dari indikator ini tidak bagus.

Indikator yang kedua adalah indikator nomor 9 “Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang jelas”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.47 dan *performance* 3,83. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* belum menyediakan informasi yang jelas sehingga penilaian dari indikator ini tidak bagus.

Indikator yang ketiga adalah indikator nomor 7 " Aplikasi Youtube memiliki fitur lengkap". Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.3 dan *performance* 3,8. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* belum memiliki fitur yang lengkap sehingga penilaian dari indikator ini tidak bagus.

Dibawah ini adalah tabel tata letak pada kuadran A dan rekomendasi yang diberikan peneliti terhadap *Mobile Youtube* :

Table 11. Kuadran A

No.	Indikator	Rekomendasi
1.	Aplikasi Youtube Menyediakan Informasi yang dapat dipercaya	Pihak pengelola seharusnya dapat memilih informasi yang dapat dipercaya oleh masyarakat. Karna di *Mobile Youtube* banyak informasi kurang valid.
2.	Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang jelas	Aplikasi Youtube sebagai penyedia informasi harus menyeleksi informasi yang jelas dan mudah dimengerti oleh pengguna
3.	Aplikasi Youtube memiliki fitur lengkap	Pihak Youtube harus melakukan komunikasi dengan pengguna agar bisa

		mengetahui fitur apa saja yang diperlukan pengguna.

b. Kuadran B (Pertahankan Prestasi)

Kuadran B yaitu indikator yang berada dalam kinerja dan performa yang sama, dan hanya perlu mempertahankan nilainya saja untuk menjaga kualitas agar dapat mempertahankan prestasi yang telah dicapai. Indikator yang masuk dalam kuadran ini adalah apabila nilai rata-rata *Importance* lebih dari nilai titik tengah sumbu Y (*importance*) dan nilai rata-rata *Performance* lebih dari nilai titik tengah sumbu X (*performance*).

Indikator pertama dalam kuadran ini adalah nomor 17 "Aplikasi Youtube aman dari virus". Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.64 dan *performance* 4,11. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* aman dari virus sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator kedua dalam kuadran ini adalah nomor 5 "Aplikasi Youtube memiliki tampilan yang menarik". Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.57 dan *performance* 4,09. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* memiliki tampilan yang menarik sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator ketiga dalam kuadran ini adalah nomor 22 "Aplikasi Youtube secara keseluruhan sudah baik". Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.49 dan *performance* 4,06. Artinya pengguna *Mobile Youtube*

merasa *Mobile youtube* secara umum sudah bagus sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator keempat dalam kuadran ini adalah nomor 6 “Aplikasi Youtube memiliki desain yang sesuai dengan jenis aplikasi”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.36 dan *performance* 4,23. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* memiliki desain yang bagus sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator kelima dalam kuadran ini adalah nomor 3 “Mudah untuk menemukan menu-menu dalam layanan Aplikasi Youtube”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.3 dan *performance* 4,32. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa menu-menu dalam aplikasi Youtube mudah ditemukan sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator keenam dalam kuadran ini adalah nomor 2 “Aplikasi Youtube jelas dan mudah dimengerti”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.47 dan *performance* 4,39. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* jelas dan mudah dimengerti sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator ketujuh dalam kuadran ini adalah nomor 4 “Aplikasi Youtube mudah diakses”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.52 dan *performance* 4,47. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* mudah diakses sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Indikator kedelapan dalam kuadran ini adalah nomor 1 “Aplikasi Youtube mudah dioperasikan”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance*

4.55 dan *performance* 4,51. Artinya pengguna *Mobile Youtube* merasa *Mobile youtube* muda dioperasikan sehingga penilaian dari indikator ini sangat baik.

Berikut ini, merupakan tabel tata letak pada kuadran B :

Table 12. kuadran B

No.	Indikator
1.	Aplikasi Youtube aman dari virus
2.	Aplikasi Youtube memiliki tampilan yang menarik
3.	Aplikasi Youtube secara keseluruhan sudah baik
4.	Aplikasi Youtube memiliki desain yang sesuai dengan jenis aplikasi
5.	Mudah untuk menemukan menu-menu dalam layanan Aplikasi Youtube
6.	Aplikasi Youtube jelas dan mudah dimengerti
7.	Aplikasi Youtube mudah diakses
8.	Aplikasi Youtube mudah dioperasikan

c. Kuadran C (Prioritas Rendah)

Kuadran C yaitu indikator yang mempunyai kinerja yang rendah dan pengguna menganggapnya tidak terlalu penting, sehingga tidak perlu memprioritaskan perbaikan pada faktor ini. Indikator yang masuk dalam kuadran ini adalah apabila nilai rata-rata *Importance* kurang dari nilai dari

titik tengah sumbu Y (*importance*) dan nilai rata-rata *Performance* kurang dari nilai titik tengah sumbu X (*performance*).

Indikator pertama dalam kuadran ini adalah nomor 8 “Aplikasi Youtube memberikan pengalaman positif bagi pengguna”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.26 dan *performance* 3,86.

Indikator kedua dalam kuadran ini adalah nomor 11 “Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang terkini”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4,14 dan *performance* 3,88.

Indikator ketiga dalam kuadran ini adalah nomor 12 “Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang relevan”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.17 dan *performance* 3,88.

Indikator keempat dalam kuadran ini adalah nomor 13 “Aplikasi Youtube memberikan informasi yang mudah dipahami”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.23 dan *performance* 3,91.

Indikator kelima dalam kuadran ini adalah nomor 14 “Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang mendetail”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.08 dan *performance* 3,77.

Indikator keenam dalam kuadran ini adalah nomor 15 “Informasi dalam Aplikasi Youtube disajikan dengan format yang sesuai”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 3,98 dan *performance* 3,94.

Indikator ketujuh dalam kuadran ini adalah nomor 19 “Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk komunitas”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.11 dan *performance* 3,98.

Indikator kedelapan dalam kuadran ini adalah nomor 20 “Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk organisasi”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 3,98 dan *performance* 3,91.

Indikator kesembilan dalam kuadran ini adalah nomor 21 “Aplikasi Youtube menjamin tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disajikan”. Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.15 dan *performance* 3,91.

Berikut ini, merupakan tabel tata letak pada kuadran C:

Table 13. Kuadran C

No.	Indikator
1.	Aplikasi Youtube memberikan pengalaman positif bagi pengguna
2.	Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang terkini
3.	Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang relevan
4.	Aplikasi Youtube memberikan informasi yang mudah dipahami
5.	Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang mendetail
6.	Informasi dalam Aplikasi Youtube disajikan dengan format yang sesuai
7.	Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk komunitas
8.	Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk organisasi

9.	Aplikasi Youtube menjamin tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disajikan

d. Kuadran D (Berlebihan)

Kuadran D yaitu indikator yang mempunyai kinerja yang memuaskan tetapi indikatornya tidak terlalu penting, sehingga bisa membagikan sumber daya kepada kuadran yang lebih membutuhkan peningkatan penanganan. Indikator yang masuk dalam kuadran ini adalah apabila nilai rata-rata *Importance* kurang dari titik tengah sumbu Y (*importance*) dan nilai rata-rata *Performance* lebih dari nilai titik tengah sumbu X (*performance*).

Indikator pertama dalam kuadran ini adalah nomor 16 "Aplikasi Youtube memiliki reputasi yang baik". Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.04 dan *performance* 4,04. Artinya pengguna menganggap indikator ini tidak penting tetapi pelayanannya sangat baik.

Indikator kedua dalam kuadran ini adalah nomor 18 "Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk personalisasi". Pada indikator ini skor rata-rata *importance* 4.11 dan *performance* 4,15. Artinya pengguna menganggap indikator ini tidak penting tetapi pelayanannya sangat baik.

Berikut ini, merupakan tabel tata letak pada kuadran D dan rekomendasi yang diberikan peneliti terhadap *Mobile Youtube* :

Table 14. Kuadran D

No.	Indikator	Rekomendasi

1.	Aplikasi Youtube memiliki reputasi yang baik	Pihak youtube tidak perlu memfokuskan pada reputasi lagi. Karena sudah dianggap baik.
2.	Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk personalisasi	Pihak youtube tidak perlu memberikan ruang personalisasi yang berlebihan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode Webqual dan *metode Importance Performance Analysis* (IPA) untuk mengetahui kualitas Mobile Youtube dan untuk mengetahui indikator-indikator mana saja yang perlu ditingkatkan. Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil dari metode *Webqual* Penilaian pengguna terhadap Mobile Youtube untuk sarana pendidikan belum memenuhi harapan penggunanya, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil yang menunjukkan skor kinerja (*Performance*) sebesar 77,0%% dan skor harapan (*Importance*) sebesar 81,92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat harapan (*importance*) pengguna lebih tinggi dari kinerja (*performance*) aplikasi.
2. Berdasarkan Hasil dari metode *Importance Performance Analysis* pengukuran terhadap Mobile Youtube untuk sarana pendidikan dengan analisis kuadran yaitu didapatkan 3 indikator yang masuk kuadran prioritas utama dalam perbaikan karena memiliki kepentingan yang tinggi sedangkan kinerjanya rendah. Indikatornya yaitu Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang dapat dipercaya, Aplikasi Youtube menyediakan Informasi yang jelas, dan Aplikasi Youtube memiliki fitur yang lengkap. 8 indikator pada kuadran yang harus dipertahankan kinerjanya karena memiliki tingkat kepentingan dan kinerja yang sama. Indikatornya yaitu Aplikasi Youtube aman dari virus,

Aplikasi Youtube memiliki tampilan yang menarik, Aplikasi Youtube secara keseluruhan sudah bauk, Aplikasi Youtube memiliki desain yang sesuai dengan jenis aplikasi, Mudah untuk menemukan menu-menu dalam layanan aplikasi youtube, Aplikasi Youtube jelas dan mudah dimengerti, Aplikasi Youtube mudah diakses, dan Aplikasi Youtube mudah dioperasikan. 9 indikator pada kuadran kuadran yang tidak berpengaruh karena memiliki tingkat kepentingan dan kinerja yang tidak terlalu penting. Indikatornya yaitu Aplikasi Youtube memberikan pengalaman positif bagi pengguna, Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang terkini, Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang relevan, Aplikasi Youtube memberikan informasi yang mudah dimengerti, Aplikasi Youtube menyediakan informasi yang mendetail, Informasi dalam Aplikasi Youtube disajikan dengan format yang sesuai, Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk komunitas, Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk organisasi, dan Aplikasi Youtube menjamin tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disajikan.. Dan 2 indikator pada kuadran yang berlebihan karena memiliki kepentingan yang rendah sedangkan kinerjanya tinggi atau berlebihan. Indikatornya yaitu Aplikasi Youtube memiliki reputasi yang baik, dan Aplikasi Youtube memberikan ruang untuk personalisasi.

3. Dari hasil perhitungan nilai kesenjangan (GAP) Kualitas mobile Youtube menunjukkan hasil negatif (<0) yaitu sebesar -0.29. Artinya tingkat kinerja Aplikasi Youtube masih kurang dan belum memenuhi harapan pengguna.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti menuliskan beberapa saran untuk pihak pengelola aplikasi Youtube yaitu :

1. Menambahkan jumlah responden untuk melihat penilaian dari berbagai kalangan serta dapat mencapai akurasi yang tinggi.
2. Melakukan evaluasi pada website atau aplikasi yang berbeda agar dapat memperbaiki website atau aplikasi.

REFERENCE

[1] Pakarkomunikasi.com, "Konvergensi Media Menurut Para Ahli dan Pengaruhnya kepada Khalayak," p. 1, 2017.

[2] "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," no. 1, p. Pasal 1 Ayat 1, 2003, doi: 10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004.

[3] "Memanfaatkan internet sebagai media belajar," 2016.

[4] R. Lestari, "Penggunaan Youtobe sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris," *Artik. Second Progress. Fun Educ. Semin.*, pp. 607–612, 2016.

[5] R. K. D. Siregar and R. A. Fitriawan, "Analisis Kualitas Website RUANGGURU.COM Menggunakan WebQual 4 . 0 dan IPA (Importance Performance Analysis)," *e-Proceeding Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 1201–1208, 2018, doi: 10.1080/17439760.2017.1291850.

[6] B. Sukajie, F. A. Laksono, A. Mubarok, S. Sari, and A. Kurniawan, "Analisis Kepuasan Pengguna Youtube Sebagai Media Pendidikan Menggunakan Model DeLone dan McLean," vol. 1, no. 1, pp. 46–52, 2019.

[7] R. Aji pamungkas, E. Alfarishi, E. Aditiarna, A. Muklhisin, and R. F. Alfa Aziza, *Jurnal Media Informatika Budidarma*. Medan, 2019.

[8] Komunikasipraktis.com, "pengertian konvergensi media dan contohnya," 2018.

[9] M. ira Andiri, "Pengaruh Konvergensi Media dalam Berbagai Aspek," 2018.

[10] Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Sukabumi - Jawa Barat: Adamssein Media, 2016.

[11] A. N. F. Widodo and B. E. Purnama, "Pembuatan Web Pemasaran Batik Saji dengan Optimasi Mesin Pencari," *IJNS - Indones. J. Netw. Secur.*, 2018.

[12] R. Setiyani, "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *Din. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 117–133, 2010, doi: 10.15294/dp.v5i2.4921.

[13] Prasojo, L. Diat, and Riyanto, *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2011.

[14] E. R. David, M. Sondakh, and S. Harilama, "Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *J. Acta Diurna*, vol. 6, no. 1, 2017, [Online]. Available: https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/15479.

[15] H. Umar, *Metode Riset Bisnis*, Cetakan ke. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003.

[16] I. Hermawan, *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN MIXED METHOD*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.

[17] Z. Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.

[18] S. Siyoto, *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

[19] Tarjo, *METODE PENELITIAN*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019.
[20] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)," *Jakarta: Rineka Cipta*, p. 412, 2013, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
[21] Koenjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia, 1997.
[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
[23] Sugiyono, *Statistika untuk penelitian*. Bandung, 2012.
[24] B. S. Santoso and M. F. Anwar, "Analisis Kualitas Website Menggunakan Metode Webqual dan Importance-Performance Analysis (IPA) Pada Situs Kaskus," *Natl. Conf. Inf. Technol. Tech. Eng.*, no. September, pp. 1–8, 2015, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/281497362.
[25] A. M. John and C. J. John, *Importance Performance Analysis*. 1977.
[26] "repository.upi.edu," [Online]. Available: repository.upi.edu.
[27] J. Supranto, *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya, 2011.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

KUESIONER

ANALISIS KUALITAS *MOBILE YOUTUBE* MENGGUNAKAN METODE *WEBQUAL 4.0* DAN *Importance Performance Analysis* pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Kuesioner ini adalah bagian dari penelitian skripsi mahasiswa

Identitas Peneliti

Nama : Mawardhiah

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi FTK UIN Ar-Raniry

Email : mawardhiah11@gmail.com

Pembimbing 1 : Hazrullah S.Pd.I., M.Pd

Pembimbing 2 : Zuhra Sofyan, M.Sc

Dengan hormat,

Salam berkah, kami doa kan semoga kawan-kawan dalam keadaan sehat wal'afiat dan lindungan Allah SWT.

Bersama ini saya mohon kesediaan kawan-kawan untuk mengisi daftar kuesioner yang diberikan. Informasi yg kawan-kawan berikan hanya semata-mata untuk data penelitian dalam rangka penyusunan skripsi (Tugas Akhir) dengan judul "Analisis Mobile Youtube menggunakan Metode Webqual 4.0 dan IPA Importance *Performance* Analysis pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.".

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik saya ucapkan terimakasih.

PETUNJUK :

1. Bacalah pertanyaan dengan baik dan teliti.
2. Pilihlah jawaban yang sesuai setelah kawan-kawan belajar dengan menggunakan Mobile Youtube.
3. Model importance digunakan untuk menilai tingkat kepentingan kualitas *Mobile Youtube* bagi pengguna.
4. Model Performance digunakan untuk menilai tingkat kualitas *Mobile Youtube* bagi pengguna.

Nama :

Jenis Kelamin :

KETERANGAN:

1) Sangat tidak penting = 1

2) Tidak penting = 2

3) Netral = 3

4) Penting = 4

5) Sangat penting = 5

* Wajib

Kuesioner Webqual pada Importance

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
Usability Quality (kualitas penggunaan)						
1.	Pentingkah *Aplikasi youtube* mudah dioperasikan					
2	Pentingkah Interaksi dengan *Aplikasi youtube jelas dan mudah dimengerti*					
3.	Pentingkah mudah dalam menemukan menu-menu dalam *Aplikasi youtube*					
4.	Pentingkah *Aplikasi youtube* mudah diakses					
5.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memiliki tampilan yang menarik					
6.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memiliki desain yang sesuai dengan jenis aplikasi					
7.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memiliki fitur lengkap					
8.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memberikan pengalaman positif bagi pengguna					

Information Quality (kualitas informasi)						
1.	Pentingkah *Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang jelas					
2.	Pentingkah *Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang dapat dipercaya					
3.	Pentingkah Informasi yang disediakan *Aplikasi youtube* up to date (terkini)					
4.	Pentingkah *Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang relevan					
5.	Pentingkah *Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang mudah dipahami					
6.	Pentingkah *Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang detail					
7.	Pentingkah Informasi dalam *Aplikasi youtube* disajikan dengan format yang sesuai					
Interaction Quality (kualitas pelayanan)						
1.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memiliki reputasi yang baik					
2.	Pentingkah *Aplikasi youtube* aman dari virus					
3.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memberikan ruang untuk personalisasi					
4.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memberikan ruang untuk komunitas					
5.	Pentingkah *Aplikasi youtube* memberikan ruang untuk organisasi					
6.	Pentingkah *Aplikasi youtube* menjamin tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disajikan					
***Overall* (keseluruhan)**						
1.	Pentingkah *Aplikasi youtube* baik secara keseluruhan					

KETERANGAN:

1) Sangat tidak baik = 1

2) Tidak baik = 2

3) Netral = 3

4) Baik = 4

5) Sangat baik = 5

* Wajib

Kuesioner Webqual pada Performance

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
Usability Quality (kualitas penggunaan)						
1.	*Aplikasi youtube* mudah dioperasikan					
2	Interaksi dengan *Aplikasi youtube jelas dan mudah dimengerti*					
3.	Mudah untuk menemukan menu-menu dalam layanan *Aplikasi youtube*					
4.	*Aplikasi youtube* mudah diakses					
5.	*Aplikasi youtube* memiliki tampilan yang menarik					
6.	*Aplikasi youtube* memiliki desain yang sesuai dengan jenis aplikasi					
7.	*Aplikasi youtube* memiliki fitur lengkap					
8.	*Aplikasi youtube* memberikan pengalaman positif bagi pengguna					
Information Quality (kualitas informasi)						
1.	*Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang jelas					
2.	*Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang dapat dipercaya					
3.	Informasi yang disediakan *Aplikasi youtube* up to date (terkini)					
4.	*Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang relevan					
5.	*Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang mudah dipahami					
6.	*Aplikasi youtube* menyediakan informasi yang detail					
7.	Informasi dalam *Aplikasi youtube* disajikan dengan format yang sesuai					
Interaction Quality (kualitas pelayanan)						
1.	*Aplikasi youtube* memiliki reputasi yang baik					
2.	*Aplikasi youtube* aman dari virus					
3.	*Aplikasi youtube* memberikan ruang untuk personalisasi					
4.	*Aplikasi youtube* memberikan ruang untuk komunitas					
5.	*Aplikasi youtube* memberikan ruang untuk organisasi					
6.	*Aplikasi youtube* menjamin tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disajikan					
***Overall* (keseluruhan)**						
1.	*Aplikasi youtube* secara keseluruhan sudah baik					

Lampiran 2. Hasil Kuesioner

g. Hasil kuesioner pada *importance*

Responden	Importance (Y)																								
	y1.1	y1.2	y1.3	y1.4	y1.5	y1.6	y1.7	y1.8	totaly1	y2.1	y2.2	y2.3	y2.4	y2.5	y2.6	y2.7	totaly2	y3.1	y3.2	y3.3	y3.4	y3.5	y3.6	totaly3	y4
1	4	4	4	5	5	3	5	4	34	4	5	3	4	4	5	4	29	4	5	3	4	3	4	23	4
2	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	4	4	4	32	4	5	4	3	3	5	24	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	4	4	4	31	5	4	4	4	4	4	25	4
4	3	3	4	4	4	4	4	5	31	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	3	3	5	26	5
5	5	5	5	5	4	5	5	5	39	5	4	5	4	4	4	4	30	4	5	3	3	3	3	21	4
6	4	4	4	4	4	4	4	4	32	3	3	4	3	4	3	3	23	4	5	4	4	4	4	25	5
7	3	4	4	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
8	4	4	4	4	4	5	5	4	34	5	5	5	5	5	5	4	34	5	5	5	5	5	5	30	5
9	5	5	5	5	5	4	5	5	39	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	4	4	5	28	5
10	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	5	4	4	5	5	5	33	4	5	5	5	5	5	29	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	4	5	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	30	5
12	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	4	4	4	4	4	4	29	4	4	4	4	4	4	24	4
13	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
14	4	4	4	5	3	3	3	4	30	5	4	4	4	4	4	4	29	4	3	3	2	2	2	16	4
15	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
16	4	4	4	5	5	5	4	4	35	4	4	5	3	4	4	4	28	4	5	4	4	3	3	23	4
17	5	4	4	5	5	5	5	3	36	5	5	4	5	5	5	5	34	3	3	3	4	4	5	22	5
18	4	5	5	5	5	5	5	3	37	5	4	5	3	3	3	3	26	3	5	5	5	5	3	26	5
19	4	5	4	5	4	3	4	5	34	5	5	1	3	5	4	4	27	3	5	3	4	4	3	22	5
20	5	5	3	4	4	3	5	3	32	4	3	3	4	3	3	3	23	3	4	3	5	3	3	21	3
21	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	3	3	3	4	5	3	26	4	4	4	4	4	4	24	5
22	4	5	4	4	4	4	4	5	34	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
23	4	4	4	4	4	4	3	3	30	3	4	5	5	5	5	5	32	5	5	5	5	5	5	30	5
24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	5	5	30	4	4	4	4	4	5	25	4
26	5	5	5	5	5	5	4	5	39	5	5	5	5	5	3	3	31	4	5	4	3	3	5	24	5
27	5	5	4	4	5	5	5	4	37	5	5	3	5	4	4	3	29	5	5	4	5	3	3	25	4
28	5	4	3	3	5	4	4	4	32	5	5	5	5	5	3	3	31	4	5	3	3	5	5	25	5
29	5	5	4	4	4	4	5	5	36	4	4	5	4	4	5	4	30	5	5	5	4	4	5	28	4
30	5	5	3	4	5	4	5	5	36	5	5	4	4	4	5	4	31	3	4	4	5	4	4	24	4
31	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	5	5	4	5	4	4	32	4	5	3	3	3	4	22	5
32	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	4	3	3	25	5
33	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	3	3	4	4	4	4	26	4	4	4	4	4	4	24	4
34	5	4	5	5	3	4	3	3	32	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	18	3
35	4	4	5	5	5	4	4	4	35	5	5	3	4	4	3	3	27	4	5	3	3	3	5	23	4
36	5	4	4	5	5	4	5	4	36	3	5	5	5	5	3	5	31	5	5	4	5	5	5	29	4
37	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
38	5	5	4	4	4	4	5	4	35	5	4	4	4	5	4	4	30	5	5	4	3	3	4	24	5
39	5	4	4	4	5	4	4	4	34	5	5	4	4	4	4	4	30	4	4	4	4	4	5	25	4
40	5	5	5	5	5	5	1	4	35	2	1	1	1	1	1	1	8	1	5	5	5	4	1	21	4
41	4	3	5	4	4	3	3	4	30	4	4	4	4	4	3	3	26	5	4	4	4	4	4	25	4
42	5	5	4	4	5	5	5	3	36	5	4	5	5	4	5	5	33	2	5	4	4	4	5	24	5
43	4	4	4	4	4	4	3	3	30	3	4	5	5	5	5	5	32	5	5	5	5	5	5	30	5
44	5	5	4	4	5	5	5	3	36	5	4	5	5	4	5	5	33	2	5	4	4	4	5	24	5
45	5	4	3	3	5	4	4	4	32	5	5	5	5	5	3	3	31	4	5	3	3	5	5	25	5
46	5	4	4	5	5	4	4	5	36	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	4	5	5	4	28	4
47	5	5	5	5	5	5	1	4	35	2	1	1	1	1	1	1	8	1	5	5	5	4	1	21	4

h. Hasil kuesioner pada *performance*

Responden	Performa (X)																								
	x1.1	x1.2	x1.3	x1.4	x1.5	x1.6	x1.7	x1.8	total x1.1	x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	x2.5	x2.6	x2.7	total x2	x3.1	x3.2	x3.3	x3.4	x3.5	x3.6	total x3	x4
1	4	4	3	4	4	4	3	3	29	3	3	4	4	4	3	4	25	4	2	4	3	4	4	21	4
2	4	4	4	4	3	4	3	3	29	3	3	4	3	4	3	3	23	4	4	4	3	3	2	20	4
3	5	5	5	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	5
4	4	4	4	4	4	4	4	3	31	4	4	4	4	4	4	4	28	3	3	3	3	3	4	19	4
5	4	3	4	4	3	4	3	3	28	3	3	3	4	4	3	3	23	3	3	3	3	3	3	18	3
6	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
7	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
8	5	5	5	5	5	5	5	5	40	4	4	4	4	5	5	5	31	5	5	5	5	5	5	30	5
9	5	5	5	5	4	4	4	5	37	3	3	3	3	3	2	3	20	3	3	5	3	4	5	23	4
10	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	4	5	5	5	5	34	4	5	4	4	4	4	25	4
11	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
12	5	4	4	4	4	4	4	4	33	5	5	4	4	4	4	4	30	4	4	4	4	4	4	24	4
13	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
14	5	5	4	5	4	5	3	4	35	3	3	4	4	4	4	4	26	3	4	4	4	4	4	23	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	4	5	5	34	5	5	5	5	5	5	30	5
16	4	4	4	5	5	5	4	4	35	4	4	4	4	4	4	5	29	3	5	4	4	4	4	24	4
17	4	4	4	5	5	5	5	3	35	3	3	3	4	4	3	3	23	3	3	4	4	4	5	23	3
18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	5
19	4	5	4	5	3	4	4	5	34	4	3	3	4	4	5	4	27	3	4	4	4	4	3	22	5
20	4	4	5	5	3	3	3	2	29	2	2	3	3	3	3	3	19	3	5	3	3	2	2	18	3
21	5	5	4	4	4	4	3	3	32	4	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	3	3	18	3
22	5	3	4	4	3	3	4	4	30	3	3	4	4	4	4	4	26	4	4	4	4	4	4	24	4
23	5	4	4	4	4	4	4	4	33	4	4	4	4	4	5	5	30	5	5	4	4	4	4	26	4
24	4	4	4	4	4	4	2	4	30	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	3	3	3	21	4
25	4	4	4	4	5	4	4	4	33	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
26	5	5	4	5	5	5	3	5	37	5	5	5	5	5	3	3	31	5	5	4	3	3	5	25	5
27	5	5	4	4	5	4	4	4	35	4	4	3	4	4	3	4	26	5	5	4	5	3	4	26	5
28	5	5	5	5	3	4	4	4	35	4	4	5	5	5	3	5	31	5	5	5	5	5	4	29	5
29	4	4	5	5	4	4	4	5	35	4	4	5	5	4	5	4	31	4	5	5	4	4	4	26	3
30	4	4	4	4	4	4	3	3	30	4	3	4	4	4	5	5	29	3	4	5	5	4	4	25	4
31	4	4	4	4	4	4	4	4	32	5	4	4	4	4	4	4	29	4	4	3	4	3	4	22	4
32	5	5	5	5	4	4	3	3	34	4	3	5	4	5	3	4	28	4	5	5	4	3	3	24	5
33	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
34	5	5	4	5	4	5	3	3	34	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	18	3
35	4	3	3	4	4	3	3	3	27	4	4	4	4	4	3	3	26	4	3	4	4	4	4	23	5
36	4	4	5	5	4	4	4	5	35	5	5	4	5	4	5	4	32	4	5	5	5	5	4	28	4
37	5	5	5	5	5	5	5	3	38	3	3	3	3	3	3	5	23	5	3	5	5	5	3	26	4
38	5	5	4	5	4	4	5	4	36	5	4	4	4	4	4	4	29	5	5	5	3	3	4	25	4
39	4	4	4	5	4	4	4	4	33	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	24	4
40	5	5	5	3	3	4	2	2	29	1	1	1	1	1	1	1	7	5	4	4	4	4	3	24	3
41	4	4	4	4	4	3	3	3	29	3	3	3	4	4	3	3	23	3	2	3	3	4	3	18	3
42	4	4	4	4	4	5	4	4	33	4	2	4	2	3	4	4	23	3	3	4	4	4	5	23	3
43	5	4	4	4	4	4	4	4	33	4	4	4	4	4	5	5	30	5	5	4	4	4	4	26	4
44	4	4	4	4	4	5	4	4	33	4	2	4	2	3	4	4	23	3	3	4	4	4	5	23	3
45	5	5	5	5	3	4	4	4	35	4	4	5	5	5	3	5	31	5	5	5	5	5	4	29	5
46	4	4	4	5	5	5	4	4	35	4	5	5	4	4	4	4	30	5	5	4	4	4	4	26	4
47	5	5	5	3	3	4	2	2	29	1	1	1	1	1	1	1	7	5	4	4	4	4	3	24	3