

**“PENGARUH ASPEK KOGNITIF, SENI DAN ISI  
TERHADAP KUNJUNGAN KE SITUS”**

**Srivan Palelleng<sup>1</sup>**

[srivan\\_palelleng@ukitoraja.ac.id](mailto:srivan_palelleng@ukitoraja.ac.id)

**ABSTRAK**

Perkembangan jumlah situs di internet membuat situs-situs tersebut bersaing membuat suatu tampilan halaman situs agar menarik untuk dikunjungi. Oleh karena itu teknologi perancangan situs termasuk teknik perancangan tampilan layarnya, menjadi hal yang sangat penting. Permasalahan utama dalam pembuatan situs adalah seni desain tampilan dan isinya. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh dari variabel-variabel berikut yang lebih dominan pengaruhnya dalam menarik pengunjung untuk mengunjungi sebuah situs. Variabel-variabel tersebut adalah: aspek kognitif, aspek seni dan aspek isi. Kunjungan diartikan sebagai lama dan seringnya seseorang melakukan pengaksesan ke salah satu situs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara kunjungan dengan aspek kognitif, aspek seni dan aspek isi. Dari tiga aspek tersebut didapat bahwa aspek yang paling berpengaruh terhadap kunjungan adalah aspek isi. Kemudian diikuti oleh aspek kognitif dan aspek seni.

*Kata-kata kunci : Aspek kognitif, seni, isi, situs*

---

<sup>1</sup> Jurusan PMIPA Universitas Kristen Indonesia Toraja e-mail : [navirs82@yahoo.com](mailto:navirs82@yahoo.com)

## PENDAHULUAN

Permasalahan utama dalam pembuatan situs yang mampu menarik perhatian para pengunjung adalah seni desain tampilan dan isinya (*content*). Apabila membandingkan situs-situs yang isinya bertema sejenis, misalnya kelompok situs yang berisi berita, search engine maka peran aspek desain situs menjadi salah satu hal pokok dalam meningkatkan jumlah pengunjung.

Terkait dengan judul penelitian ini, maka dapat dipastikan bahwa pengunjung situs mengharapkan akan mendapatkan sebuah informasi yang dikehendakinya. Terdapat banyak ragam informasi yang ditawarkan oleh masing-masing situs, dengan berbagai cara.

Selain seni desain tampilan dan isi, ketertarikan sebuah pengunjung juga dipengaruhi oleh aspek kognitif. Aspek kognitif yang dimaksud disini adalah aspek kognitif bidang perhatian. Ketika seorang pengunjung ingin mendapatkan berita maka secara otomatis akan menuju situs berita yang pernah dikunjungi. Disini aspek kognitif berperan karena pengunjung memanfaatkan informasi yang telah dipunyai.

## CARA PENELITIAN

Penelitian diawali dengan mengumpulkan bahan yang berkaitan dengan penelitian. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan dan pencarian data dengan cara kuesioner. Tahap ini diawali dengan perancangan dan penyusunan kuesioner. Setelah data didapatkan, kemudian dilakukan analisis terhadap data dengan menggunakan alat bantu perangkat statistik. Tahap berikutnya adalah menarik kesimpulan hipotesis dan hasil analisis data. Alur penelitian untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini adalah:

### Tahap Awal

Tahap ini ditandai dengan dilakukannya pengumpulan bahan yang berkaitan dengan penelitian. Bahan yang dikumpulkan berasal dari jurnal, penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan buku-buku yang berkaitan dengan tema penelitian. Dari bahan yang telah

dikumpulkan digunakan untuk merumuskan masalah. Pada tahap ini diidentifikasi variabel-variabel yang akan diteliti, yaitu variabel tergantung dan variabel bebas.

| Jenis variabel | Variabel           | Faktor              | Kode |
|----------------|--------------------|---------------------|------|
| Tergantung     | Kunjungan ke situs | Frekuensi kunjungan | Y1   |
|                |                    | Lama kunjungan      | Y2   |
| Bebas          | Desain Situs       | Aspek kognitif      | X1   |
|                |                    | Aspek Seni          | X2   |
|                |                    | Aspek Isi           | X3   |

### Tahap Pemecahan Masalah

Tahap pemecahan masalah ditandai dengan menentukan cara atau model untuk melakukan penelitian. Cara yang dipilih untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner.

Kuesioner disusun dari seperangkat pertanyaan yang menggambarkan variabel-variabel yang akan diteliti. Kuesioner disebarkan kepada 100 responden dalam bentuk kuesioner tertutup. Terdapat dua macam teknik sampling yaitu: *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel, teknik ini meliputi, *sample random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, dan *cluster sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling aksidental, *sampling purposive*, sampling jenuh dan *snowball sampling*.

Metode pengumpulan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*, yaitu sebuah teknik pengambilan sample dimana responden disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

Seperangkat pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu

variabel tergantung dan variabel bebas. Terdapat 5 butir pertanyaan untuk mengukur variabel tergantung dan 27 butir pertanyaan untuk mengukur variabel bebas. Distribusi pertanyaan untuk mengukur variabel bebas adalah 12 butir pertanyaan (Q1 – Q12) untuk mengukur aspek kognitif, 9 pertanyaan (Q13 – Q21) untuk mengukur aspek seni dan 6 pertanyaan (Q22 – Q27) untuk mengukur aspek isi.

### Tahap Analisis

Tahapan ini akan membahas data dengan melakukan uji statistik dengan perangkat lunak statistik. Data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner berupa data kualitatif karena item-item pertanyaan dalam kuesioner telah diberi skor. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Data kuantitatif dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu data *diskrit* dan data *kontinum*.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penilaian yang paling sering digunakan untuk menentukan skor item pertanyaan kuesioner adalah menggunakan Skala Likert.

| Jawaban                   | Skor |
|---------------------------|------|
| SS (Sangat Setuju)        | 5    |
| S (setuju)                | 4    |
| N (Netral)                | 3    |
| TS (Tidak Setuju)         | 2    |
| STJ (Sangat Tidak Setuju) | 1    |

#### - Tes Validitas

Tes validitas juga dapat disebut sebagai uji kesahihan butir. Sebuah butir dapat dikatakan valid atau sah jika mempunyai dukungan yang kuat terhadap skor total, atau dapat dikatakan mempunyai tingkat korelasi yang tinggi terhadap skor total. Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas butir pertanyaan adalah rumus *product moment*

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

dengan

$r_{xy}$  = koefisien korelasi *product moment*

n = banyak responden

$x_i$  = skor butir x

$y_i$  = skor butir y

Tes validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan jumlah sampel  $N=63$ . Dengan jumlah sampel sebanyak 63 tersebut maka butir pertanyaan dapat dikatakan valid jika skor korelasi dengan taraf signifikansi 95 % lebih besar dari 0,254 atau jika dengan taraf signifikansi 99% lebih besar dari 0,330. Nilai validitas tersebut berasal dari *r-tabel*.

Sebanyak 27 butir pertanyaan, di tes dengan rumus *produk moment* didapatkan sebanyak 27 butir pertanyaan dapat dikatakan valid. Sehingga seluruh butir pertanyaan dapat dipergunakan sebagai instrumen penelitian

#### - Tes Realibilitas

Tes reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes *Alfa Cronbach*. Dengan perkembangan teknologi informasi dan semakin intensifnya penggunaan komputer untuk mendukung suatu penelitian maka perhitungan formula Alfa sudah banyak dilakukan menggunakan komputer dengan Alfa sebagai indeks reliabilitas.

Rumus koefisien Alfa Cronbach adalah:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^1}{s_i^2} \right\}$$

dengan:

$r_i$  = reliabilitas internal

$k$  = banyak butir

$S_i$  = varians skor butir

$S_t$  = varians skor total

Perhitungan dengan dibantu komputer dan perangkat lunak pengolahan statistik mendapatkan koefisien reliabilitas dari instrumen penelitian dengan jumlah responden 63 orang adalah 0,854. Menurut Nunnally (1987, dalam Santos) telah mengindikasikan 0,7 adalah koefisien reliabiliti yang dapat diterima.

#### - Analisis Hipotesis

Data yang akan dianalisis berasal dari kuesioner yang menggambarkan signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, melalui *uji korelasi kanonik*. Uji kanonik dipilih karena kemampuannya untuk menghitung besar korelasi banyak variabel tergantung terhadap banyak variabel bebas (Hair dkk, 1998).

Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah; seni desain tampilan, isi dan aspek kognitif. Sedangkan variabel terikat adalah kunjungan ke situs yang ada di Internet. Kunjungan diukur berdasar lamanya dan seringnya seseorang mengunjungi situs. Hasil yang ingin dicapai adalah mengetahui manakah dari variabel-variabel bebas yang memiliki pengaruh dominan terhadap pemilihan kunjungan ke suatu situs

$$y_1 + y_2 = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Dimana:

$y_1$  = frekuensi kunjungan ke situs

$y_2$  = lama kunjungan ke situs

$a$  = konstanta

$b_1$  = koefisien faktor seni desain tampilan

$b_2$  = koefisien faktor isi

$b_3$  = koefisien faktor kognitif

$x_1$  = faktor seni desain tampilan

$x_2$  = faktor isi

$x_3$  = faktor kognitif

#### - Uji Regresi

Analisis regresi dilakukan bila hubungan dua variabel berupa hubungan kausal atau fungsional. Dalam penelitian ini variabel bebas dan variabel tergantung mempunyai hubungan fungsional yaitu hubungan antara faktor seni desain (aspek kognitif, aspek seni, dan aspek isi) terhadap kunjungan ( lama dan sering) ke situs.

Dampak dari penggunaan analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah naik dan menurunnya variabel tergantung dapat dilakukan melalui menaikkan dan menurunkan keadaan variabel bebas. Sedangkan dalam penelitian ini dampak yang ingin dicari dengan menggunakan regresi adalah mencari variabel bebas yang paling berpengaruh terhadap variabel tergantung. Uji regresi yang dilakukan adalah uji regresi ganda, yaitu uji regresi yang dilakukan dengan menggunakan dua atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel tergantung.

#### Tahap Perumusan Hasil

Hasil-hasil yang telah diperoleh dari analisis akan dirumuskan untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Perumusan kesimpulan disesuaikan dengan tujuan dari penelitian.

### PEMBAHASAN

#### Deskripsi Data

Jumlah data yang layak diolah adalah 63 responden, hal ini didasarkan kepada kriteria responden yang harus berumur minimal 17 tahun dan maksimal 55 tahun, serta telah menggunakan Internet minimal selama 3 bulan. Disamping itu juga dilihat jawaban yang

diberikan oleh responden yang menunjukkan kesungguhan responden dalam mengisi angket yang diberikan.

## Pengujian Hipotesis

### 1. Uji Korelasi

Hipotesis diuji dengan melakukan terlebih dahulu uji korelasi kanonik untuk melihat korelasi antar variabel tergantung dengan variabel bebas. Pengujian dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS ver 12.0 for Windows hasilnya dapat dilihat pada lampiran uji manova.

| Root No. | Korelasi Kanonik |
|----------|------------------|
| 1        | 0,438            |
| 2        | 0,116            |

Tampak dari tabel diatas, dua buah nilai dari hasil uji korelasi kanonik yaitu 0,438 dan 0,116. Nilai yang menjadi perhatian adalah nilai dengan angka 0,438, dimana angka tersebut menunjukkan bahwa korelasi antar variabel tergantung, frekuensi dan lama kunjungan (Y1 dan Y2), dengan variabel bebas, aspek kognitif dan aspek seni serta isi (X1, X2, X3).

Hasil tes menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara kunjungan ke situs dengan desain situs. Menurut hasil pemrosesan dengan bantuan perangkat Lunak SPSS nilai signifikan dari tes uji kanonik terhadap kunjungan ke situs adalah sebesar 0,038. Hal ini menunjukkan bahwa nilai korelasi kanonik sebesar 0,438 secara signifikan menyatakan korelasi antara variabel kunjungan ke situs dengan desain situs.

### 2. Uji Regresi

Uji ini dilakukan untuk mengukur variabel bebas yang paling berpengaruh terhadap variabel tergantung. Uji ini dilakukan dengan uji regresi linear dengan metode enter dan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

#### a. Hasil Uji Regresi untuk Variabel Tergantung Frekuensi Kunjungan

Uji regresi dilakukan terlebih dahulu terhadap variabel Frekuensi Kunjungan terhadap variabel aspek Kognitif, aspek Seni dan aspek Isi. Didapatkan bahwa signifikansi tes yang dilakukan dengan variabel tergantung Frekuensi Kunjungan adalah 0,05. Angka ini menunjukkan hubungan yang signifikan antara Frekuensi Kunjungan dengan aspek Kognitif, aspek Seni dan aspek Isi.

Koefisien ( konstanta) bertanda positif yang menandakan bahwa arahnya searah dari arah persamaan. Bagian *unstandardized coefficients* adalah bagian yang menunjukkan nilai dari koefisien yang dicari. Hal pertama yang harus dilihat dari uji statistik adalah tingkat atau nilai signifikansi. Dari variabel bebas (X1, X2, X3) nilai signifikansi yang baik dimiliki oleh X3, aspek Isi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yang paling berpengaruh terhadap frekuensi kunjungan ke situs adalah aspek isi. Variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel tergantung selanjutnya adalah aspek kognitif dan urutan berikutnya adalah aspek seni.

#### b. Hasil Uji Regresi untuk Variabel Tergantung Lama Kunjungan

Uji regresi ini dilakukan terhadap variabel tergantung lama kunjungan ke situs. Dari lampiran uji regresi didapatkan bahwa signifikansi dari tes yang dilakukan adalah 0,03, yang menunjukkan hubungan yang signifikan antar variabel tergantung lama kunjungan ke situs dengan variabel bebas, aspek kognitif, aspek seni dan isi.

Hasil dari uji regresi untuk variabel tergantung lama kunjungan adalah sama koefisien persamaan juga bertanda minus yang menunjukkan bahwa arahnya berlawanan dari arah persamaan. Selanjutnya dicari signifikansi dari masing-masing variabel bebas (X1, X2, X3). Didapatkan bahwa nilai signifikansi yang signifikan adalah

milih variabel X3, aspek Isi dengan nilai 0,035. Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yang paling berpengaruh terhadap lama kunjungan ke situs adalah aspek isi. Aspek kognitif dan aspek seni merupakan variabel bebas yang berada pada urutan berikutnya yang mempengaruhi variabel tergantung.

### Analisis Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji korelasi kanonik membuktikan bahwa ada hubungan/korelasi positif antara variabel bebas (aspek kognitif, seni dan isi) terhadap variabel tergantung (lama dan frekuensi kunjungan). Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi dibawah 0,1 dan nilai dari korelasi kanonik adalah sebesar 0,43. Dua buah uji regresi yang dilakukan menunjukkan bahwa urutan variabel bebas yang paling berpengaruh terhadap kunjungan (frekuensi dan lama) ke situs adalah aspek isi. Aspek selanjutnya adalah aspek kognitif dan seni. Aspek isi sebagai variabel yang paling dominan mempengaruhi kunjungan ke situs dapat dikaitkan dengan tujuan para responden mengunjungi situs.

Uji korelasi membuktikan bahwa hipotesis pertama yaitu ada hubungan positif antara aspek kognitif, aspek seni dan aspek isi dengan kunjungan ke situs. Sementara uji regresi membuktikan bahwa ada hubungan positif antara aspek kognitif dengan kunjungan ke situs, ada hubungan positif antara aspek seni dengan kunjungan ke situs, ada hubungan positif antara aspek isi dengan kunjungan ke situs. Hal ini dilihat dari nilai koefisien dari masing-masing aspek yang bertanda positif.

Angka signifikansi dari dua buah uji regresi yang dilakukan menunjukkan bahwa ada penurunan tingkat signifikansi. Nilai signifikansi pada uji regresi terhadap variabel tergantung lama kunjungan secara umum mempunyai nilai yang lebih rendah daripada nilai signifikansi pada uji regresi terhadap variabel tergantung frekuensi kunjungan. Nilai signifikansi pada uji regresi terhadap variabel tergantung lama kunjungan untuk aspek kognitif (X1) dan aspek seni (X2) mempunyai nilai yang lebih rendah daripada nilai signifikansi kedua aspek tersebut

pada uji regresi variabel tergantung frekuensi kunjungan. Hal ini menunjukkan bahwa untuk variabel tergantung, frekuensi dan lama, variabel yang paling dominan dari dua variabel tergantung adalah frekuensi. Dapat dikatakan bahwa responden mempunyai frekuensi yang tinggi dalam mengunjungi situs, akan tetapi dalam melakukan kunjungan waktu yang dihabiskan tidak terlalu lama.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. Desain Situs mempengaruhi kunjungan ke situs yang dibuktikan dari uji korelasi kanonik dengan tingkat signifikansi yang dibawah 0,1 yaitu 0,038.
2. Aspek Desain situs yang secara signifikan mempengaruhi frekuensi kunjungan ke situs adalah aspek isi. Selanjutnya adalah aspek kognitif dan aspek seni, tetapi pengaruh kedua aspek ini pada dasarnya kurang signifikan.
3. Aspek Desain situs yang secara signifikan mempengaruhi lama kunjungan ke situs adalah aspek isi. Selanjutnya adalah aspek kognitif dan aspek seni, tetapi pengaruh kedua aspek ini pada dasarnya kurang signifikan.
4. Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa pola responden melakukan kunjungan ke situs adalah dengan pola sering melakukan kunjungan daripada lama melakukan kunjungan. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat signifikansi yang lebih baik dari uji regresi terhadap variabel tergantung frekuensi kunjungan daripada tingkat signifikansi uji regresi terhadap variabel tergantung lama kunjungan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2006. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hair, J.; Anderson, R.; Tatham, R.; & Black, W. 1995. *Multivariate Data Analysis with Readings*. New Jersey: Prentice Hall

- Nugroho, Eko. 2004. *Aspek Kognitif dalam Desain Situs Berita Harian di Internet*. Desertasi Tidak Terpublikasi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Peck, Wendy. 2003. *Great Web Typography*. New York: Wiley Publishing.
- Preece, J.; Rogers, Y.; Sharp, H.; Benyon, D.; Holland, S.; & Carrey, T. 1994. *Human Computer Interaction*. New York: Addison Wesley.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Shneiderman, Ben. 1998. *Designing the User Interfaces: Strategics for Effective Human Computer Interaction*. Addison Wesley Longman.
- Santos, Reynaldo. *Cronbach's Alpha: A Tool for Assessing the Reliability of Scales.*: Texas: Texas Agricultural Extension Service.
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi