



ANALISIS KUALITAS *WEBSITE* KULIAH KERJA NYATA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



FEBRIADI ISWIL

11653103632



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2021**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS KUALITAS *WEBSITE* KULIAH KERJA NYATA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED
DESIGN***

TUGAS AKHIR

Oleh:

FEBRIADI ISWIL

11653103632

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 30 Desember 2021

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Pembimbing



Zarnelly, S.Kom, M.Sc.

NIP. 197109052007012013

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS KUALITAS *WEBSITE* KULIAH KERJA NYATA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

TUGAS AKHIR

Oleh:

FEBRIADI ISWIL

11653103632

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 22 November 2021

Pekanbaru, 22 November 2021
Mengesahkan,


Dekan
Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

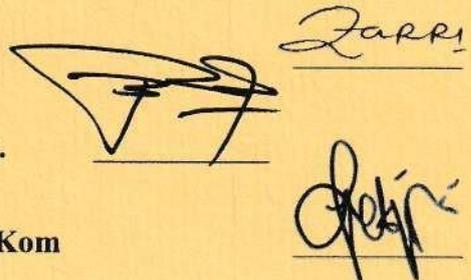
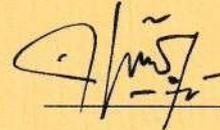
DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc, M.A

Sekretaris : Zarnelly, S.Kom, M.Sc.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom, M.Kom.

Anggota 2 : Febi Nur Salisah, S.Kom, M.Kom



Lampiran Surat:
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : FEBRIADI ISWIL
NIM : 11653103632
Tempat/Tgl. Lahir : Dayun/13 Februari 1998
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
Prodi : Sistem Informasi
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

ANALISIS KUALITAS WEBSITE KULIAH KERJA NYATA (KKN) MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

10 Januari 2022
Pernyataan



FEBRIADI ISWIL
NIM. 11653103632

** pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, berdasarkan kewenangan penulis untuk Tugas Akhir ini. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan bisa ditetapkan berdasarkan penulis yang mengizinkan.

Menduplikat atau menerbitkan ini dari separuh maupun seluruh isi dari Tugas Akhir ini wajib mendapatkan izin oleh Dekan fakultas universitas. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

Berdasarkan dengan pernyataan yang saya berikan tercantum karya yang pernah disajikan agar mendapatkan gelar sarjana di sebuah Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

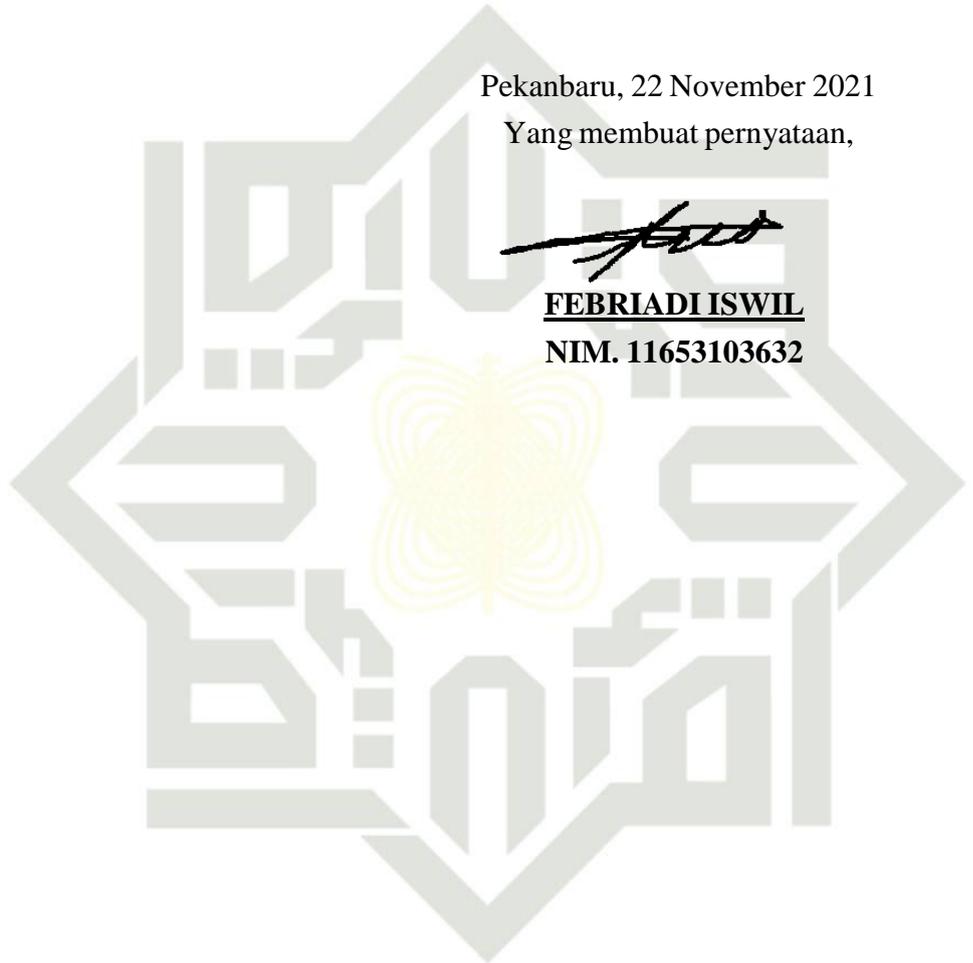
Pekanbaru, 22 November 2021

Yang membuat pernyataan,



FEBRIADI ISWIL

NIM. 11653103632



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT serta karuan - Nya, Tugas Akhir ini dapat ku selesaikan.

Untuk Ayah dan Ibu. Terimakasih atas do'a dan dukungannya. Tugas Akhir ini sebagai persembahan untuk Ayah dan Ibu yang selalu mendukung ku dari apa pun yang ku lakukan. Ada banyak jalan di depan yang telah menunggu untuk dilewati. aku sadar tanpa restu dan do'a Ayah dan Ibu, aku tak dapat melakukannya sendiri. untuk Abang - abang, kakak dan adik ku yang selalu senantiasa juga bertanya dan membantu ku dalam segala aspek. tak bisa kuucapkan rasa syukur ku memiliki keluarga yang bahu - membahu saling membantu untuk menjalani hal yang sulit.

Terimakasih untuk Ibu Zarnelly, S.Kom, M.Sc sebagai dosen pembimbing yang selalu membimbing ku agar Tugas Akhir ini selesai.

Untuk Kerabat, dan Sahabat - sahabat ku. Ada banyak hari dimana aku dan kita saling bertanya dan menjawab. saling mencari solusi untuk banyak yang kita jalani. dan tentunya Tugas Akhir ini dapat ku selesaikan atas pertolongan - pertolongan kalian. Semoga hubungan kita yang tanpa tetap terjalin hingga Jannah. Aamiin Ya Rabbal 'Alammiin.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puj puji syukur serta inayah - Nya Tugas Akhir ini dapat ku selesaikan. tak lupa pula atas bantuan - bantuan teknikal kepada civitas akademik UIN Suska Riau dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

1. Bapak Prof. Dr. Khairunas, M. Ag, sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasidan Penguji 1
4. Ibu Siti Monalisa, S.T., M.Kom., sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom., sebagai Kepala Labor Sis-tem Informasi
6. Bapak Anofrizen, S.Kom., M.Kom., sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan banyak masukan, saran serta solusi kepada saya
7. Bapak Arif Marsal, Lc., M.A., selaku ketua sidang tugas akhir saya.
8. Ibu Zarnelly, S.Kom, M.Sc., sebagai dosen pembimbing tugas akhir ini. yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Ibu Febi Nur Salisah, S.Kom., M.Kom., selaku penguji 2
10. Pimpinan LPPM UIN Suska
11. Ayah, Ibu, Abang - abang, Kakak, Adik dan keluarga
12. Teman - teman Sistem Informasi Kelas B 2016 yang sudah memberikan banyak tawa serta kenangan.
13. M. Hamdala Utama, Govinda Kharisma Dewa, dan Bobi Saputra yang telah banyak membantu dengan jawabab dan solusi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Dan apabila ada pertanyaan, Kritik maupun saran, Penulis dapat menerima nya dengan hati senang dan terbuka.

Pekanbaru, 30 Desember 2021

Penulis,

FEBRIADI ISWIL
NIM. 11653103632

ANALISIS KUALITAS *WEBSITE* KULIAH KERJA NYATA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

FEBRIADI ISWIL
NIM: 11653103632

Tanggal Sidang: 22 November 2021
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

LPPM UIN Suska Riau memiliki program kerja yaitu melakukan koordinasi serta mendokumentasi kegiatan observasi dan pengabdian kepada masyarakat. LPPM ini memiliki beberapa program salah satunya yaitu yang mencakup pengabdian kepada masyarakat yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu. Kegiatan KKN ini tentu perlu membutuhkan website sebagai sarana untuk menyebarkan informasi kepada publik. Dalam penerapannya Sistem Informasi KKN tidak berjalan lancar terdapat kendala pada saat mengakses sistem. Sistem mengalami error pada saat mahasiswa mengupload laporan yang mengakibatkan prosesnya menjadi lambat dan mempengaruhi pengalaman pengguna. Adapun tujuan penelitian Untuk merancang design interface yang mudah digunakan, baru dan lebih berkualitas bagi user sesuai dengan keinginan user. Setelah penulis melakukan penelitian pada portal Kuliah Kerja Nyata (KKN) UIN Suska, penulis merekomendasikan setiap interface yang lebih berkualitas dan berdasarkan masalah - masalah user di dalam variabel - variabel User Centered Design. Penulis memberikan kesimpulan, bahwa masih perlu ada perbaikan yang harus dilakukan pengembang serta pihak LPPM meskipun sistem dikategorikan baik agar tercapainya tujuan dalam memberikan layanan serta experience user dalam menggunakan sistem tersebut.

Kata Kunci: *Interaksi Manusia dan Komputer*

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALYSIS OF PORTAL WEBSITE QUALITY KULIAH KERJA NYATA (KKN) USING THE METHOD USER CENTERED DESIGN (UCD)

FEBRIADI ISWIL
NIM: 11653103632

Date of Final Exam: November 22th 2021
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

The Institute for Research and Community Service (LPPM) has the task of coordinating and documenting the implementation of research and community service activities. The Institute for Research and Community Service (LPPM) has several programs, one of which includes community service, namely Real Work Lectures (KKN). Real Work, Lecture (KKN) is a form of community service activity by students with a cross-scientific and sectoral approach at certain times and areas. This KKN activity certainly needs a website as a means to disseminate information to the public. In its application, the KKN Information System does not run smoothly, there are obstacles when accessing the system. The system experienced an error when a student uploaded a report that resulted in the process being slow and affecting the user experience. The research objective is to design an interface that is easy to use, new and of higher quality for the user according to the wishes of the user. After the author conducted research on the Kuliah Kerja Nyata's portal, the author recommends each interface that is more qualified and based on user problems in the User Centered Design variables. The author concludes, that there are still improvements that must be made by developers and the LPPM even though the system is categorized as good in order to achieve the goal of providing services and user experience in using the system.

Keywords: *Human Computer Interaction*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
PENDAHULUAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
LANDASAN TEORI	6
2.1 Profil Universitas	6
2.1.1 Visi	6
2.1.2 Misi	6
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer	7
2.3 Usability	7
2.4 <i>User Centered Design</i>	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.4.1	Metode Centered Design	9
2.4.2	Aturan dalam UCD.....	10
2.5	Populasi dan Sampel	10
2.6	<i>User Interaction</i>	11
2.7	<i>Prototype</i>	11
2.8	Website	12
2.9	Skala Likert	12
2.10	SPSS.....	13
2.11	Balsamiq Mockup	13
2.12	Uji Validitas dan Reliabilitas	14
2.13	Pendekatan Penelitian	14
2.14	Penelitian Terdahulu	14
	METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1	Metodologi Penelitian	16
3.2	Perencanaan	17
3.3	Identifikasi Masalah	18
3.4	Membuat Proposal	19
3.5	Pengumpulan data	19
3.6	Evaluasi	20
3.7	Dokumentasi dan Hasil	21
4	ANALISA DAN PERANCANGAN	22
4.1	Analisa Sistem.....	22
4.1.1	Struktur Menu sistem online KKN UIN Suska	22
4.2	Identifikasi Masalah	24
4.2.1	Identifikasi Masalah Interface website KKN UIN Suska Riau	24
4.3	Menetapkan Responden	27
4.3.1	Identitas Responden	28
4.3.2	Kuesioner Persepsi	28
4.3.3	Identifikasi Variabel	29
4.4	Karakteristik Responden	30
4.4.1	Karakteristik Responden berdasarkan fakultas	30
4.4.2	Karakteristik Responden berdasarkan Program Studi	31
4.4.3	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	33
4.5	User Persona	34
4.6	Uji Validitas	35
4.7	Uji Realibilitas	36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.8	Hasil Pengolahan Angket	37
4.8.1	Variabel Perspective	37
4.8.2	Variabel Compliance	38
4.8.3	Variabel Feedback	39
4.8.4	Variabel Restriction	40
4.8.5	Variabel Assistance	41
4.8.6	Variabel Usability	41
4.9	Analisa data dengan Usability Testing	42
4.9.1	Hasil Usability Testing Variabel Perspective	42
4.9.2	Hasil Usability testing Variabel Compliance	43
4.9.3	Hasil Usability testing Variabel Feedback	44
4.9.4	Hasil Usability testing Variabel Restriction	45
4.9.5	Hasil Usability testing Variabel Assistance	46
4.9.6	Hasil Usability testing Variabel Usability	46
4.10	Hasil Akhir	50
4.11	<i>Interface Recommendation</i>	53
4.11.1	<i>Prototype</i>	53
5	KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA	A - 1
A.1	Hasil Wawancara.....	A - 1
	LAMPIRAN B HASIL OBSERVASI	B - 1
B.1	Keluhan Mahasiswa	B - 1
B.2	Observasi Penulis pada Sistem KKN UIN Suska	B - 1

DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	
2.1	Metode UCD menurut Eason9
3.1	Alur Metodologi Penelitian17
3.2	Rumus Slovin19
4.1	Struktur Menu Sistem KKN UIN Suska23
4.2	Menu Login25
4.3	Tampilan Homepage26
4.4	Menu Ganti Password26
4.5	Menu Setting27
4.6	Menu Contact Us27
4.7	Rumus Slovin28
4.8	Diagram pie responden berdasarkan Fakultas31
4.9	Diagram pie responden berdasarkan Jenis Kelamin34
4.10	Tabel Variabel Perspective38
4.11	Tabel Variabel Compliance38
4.12	Tabel Variabel Feedback39
4.13	Tabel Variabel Restriction40
4.14	Tabel Variabel Assistance41
4.15	Tabel Variabel Usability41
4.16	Tabel dengan Kualifikasi Kurang Baik52
4.17	Menu Login53
4.18	Menu Lupa Password54
4.19	Menu Lupa Password55
4.20	Menu Lupa Password56
4.21	Homepage57
4.22	Data Kelompok58
4.23	Data DPL59
4.24	Data Desa60
4.25	Menu Kegiatan KKN61
4.26	Menu Timeline62
4.27	Upload Kegiatan63
4.28	Upload Laporan akhir64
4.29	Menu Nilai65
4.30	Form banding Nilai66
4.31	Menu Pengajuan Surat Izin67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

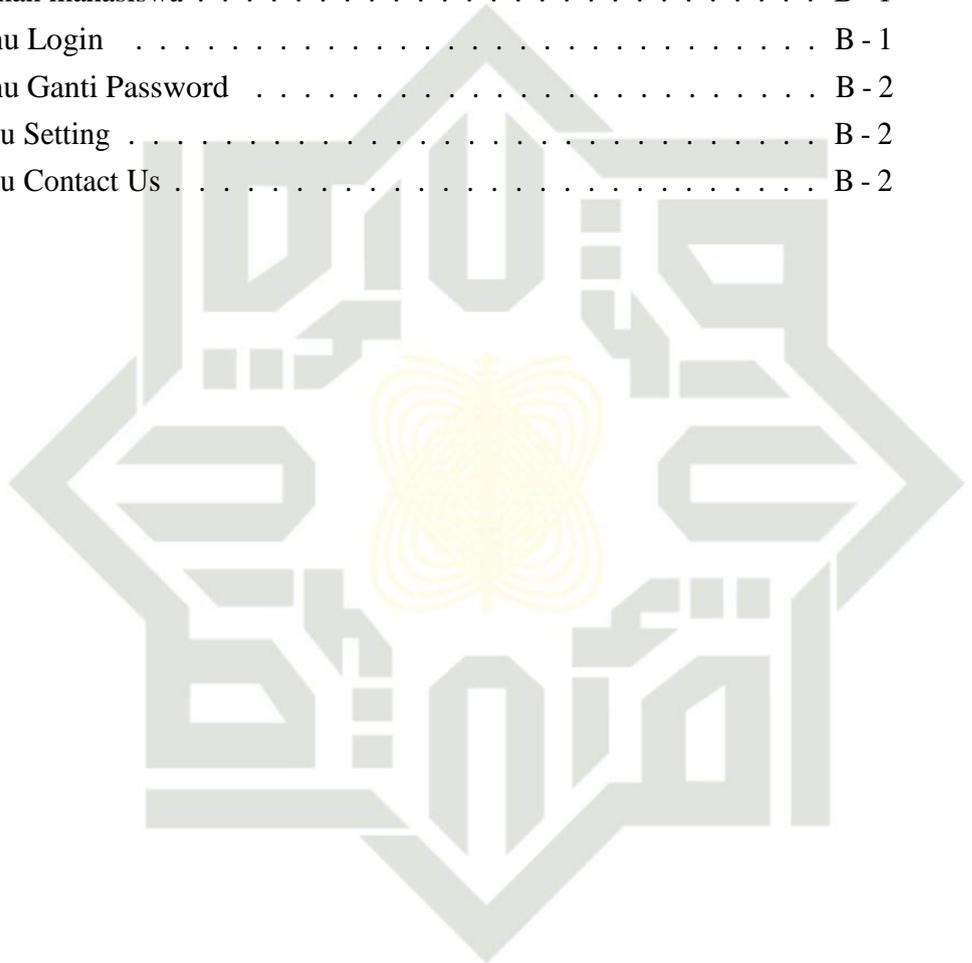
4.32	Data Diri.....	68
4.33	Menu Update Password	69
4.34	Menu Bantuan (FAQ)	70
4.35	Menu Contact Us	71
A.1	Hasil Wawancara	A - 1
A.2	Hasil Wawancara	A - 2
B.1	keluhan mahasiswa	B - 1
B.2	Menu Login	B - 1
B.3	Menu Ganti Password	B - 2
B.4	Menu Setting	B - 2
B.5	Menu Contact Us	B - 2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

2.1	13
2.2	13
4.1	Identifikasi Variabel.....	29
4.2	Fakultas	31
4.3	berdasarkan jurusan.....	32
4.4	Karakteristik berdasarkan jenis kelamin	33
4.5	User Persona	34
4.6	Uji Validitas	35
4.7	Uji Realibilitas	36
4.8	Realibility Statistic.....	37
4.9	42
4.10	Tabel Usability Testing Perspective.....	43
4.11	Tabel Usability Testing Compliance.....	44
4.12	Tabel Usability Testing Feedback.....	44
4.13	Tabel Usability Testing Restriction	45
4.14	Tabel Usability Testing Assistance.....	46
4.15	Tabel Usability Testing Restriction	46
4.16	Usability Testing.....	47
4.17	Tabel Hasil Akhir.....	50
4.18	Tabel Indikator.....	53

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

UIN	:	Universitas Islam Negeri
IAIN	:	Institut Agama Islam Negeri
SUSKA	:	Sultan Syarif Kasim
UCD	:	User Centered Design
HCI	:	Human Computer Interaction
LPPM	:	Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat
KKN	:	Kuliah Kerja Nyata
DPL	:	Dosen Pembimbing Lapangan
HTTP	:	Hyper Text Transfer Protocol
SPSS	:	Statistical Product and Service Solition

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Keberadaan internet sudah tidak asing lagi bagi sekelompok orang. Hampir semua pekerjaan, kegiatan maupun aktivitas sehari-hari membutuhkan keberadaan Internet. Internet sudah berevolusi kedalam kehidupan sosial, terutama dalam hal pertukaran informasi. Informasi telah menjadi kebutuhan utama manusia, dari yang sederhana hingga yang kompleks. (Kustiani, Novita P, dan Latifolia, 2010). Salah satu media pertukaran informasi adalah website, di era penuh teknologi ini website sering sekali menjadi pilihan pertama untuk menyajikan berbagai informasi. Salah satu Lembaga resmi di UIN Suska Riau yang memanfaatkan penggunaan website adalah LPPM.

Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atau disingkat UIN Suska Riau adalah hasil peningkatan strata tempat edukasi dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sultan Syarif Kasim Pekanbaru. Ini resmi diluncurkan di bawah Perintah Eksekutif Republik Indonesia nomor 2 pada tahun 2005 sejak 4 Januari 2005 dengan perubahan IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru menjadi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan diangkat oleh Presiden Republik Indonesia pada tanggal 9 Februari 2005. H. Susilo Bambang Yudhoyono Sebagai akibat dari perubahan status tersebut, Menteri Agama Republik Indonesia telah menetapkan organisasi dan tata kerja UIN Suska Riau berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia. Indonesia No.8 pada tanggal 4 April 2005.

Pendahulu UIN Suska Riau, Institut Agama Islam Negeri Sulthan Syarif Qasim (IAIN Susqa) Pekanbaru, didirikan pada tahun 1970 tanggal 19 september. Lembaga ini diresmikan oleh Menteri Agama, Republik Indonesia K.H. Ahmad Dahlan, berupa penandatanganan Piagam dan pengukuhan Profesor H. Ilyas Muhammad Ali, Rektor pertama.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) mempunyai tugas yaitu melakukan koordinasi dan mendokumentasi pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta ikut mengusahakan pengendalian administrasi sumberdaya yang diperlukan. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) ini memiliki beberapa Program salah satunya yaitu Program Pengembangan Teknologi Tepat Guna dan Penerapannya bagi Masyarakat. Program ini bertujuan meningkatkan kualitas penerapan teknologi tepat guna terhadap masyarakat. Program ini memiliki salah satu kegiatan yang mencakup pengabdian kepada masyarakat yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kantor LPPM

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN Suska berada di lantai 1 Gedung Islamic Center UIN Sultan Syarif Kasim Riau Jl. H.R. Soebrantas K.M. 15.5, Pekanbaru.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk kegiatan mahasiswa non profit yang menggunakan pendekatan interdisipliner dan lintas sektoral pada waktu dan wilayah tertentu. Dewasa ini, kebutuhan akan informasi telah menjadi kebutuhan utama di hampir berbagai bidang, termasuk pendidikan, kebudayaan, pemerintahan, dan masyarakat pada umumnya. (Fandatiar, Supriyono, dan Nugraha, 2015). Kegiatan KKN ini tentu perlu membutuhkan website sebagai sarana untuk menyebarkan informasi kepada publik. Hal ini terlihat dari kebutuhan informasi yang semakin meningkat untuk mendukung berbagai kegiatan KKN. engelolaan data yang baik, dengan mempertimbangkan beberapa proses yang diperlukan untuk melakukan kegiatan KKN, seperti pengelolaan data terkait pendaftaran KKN, pembagian kelompok KKN, pemisahan waktu dan ruang pelaksanaan KKN, pembagian Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) serta proses penilaian KKN. Adapaun menurut staff maintenance website KKN yang telah diwawancarai penulis, jumlah peserta yang mengikuti kegiatan KKN ini lebih kurang 3.500 - 4.000 mahasiswa/i pertahun.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat, Sistem Informasi KKN sudah 3 kali pembaharuan atau sudah 3 kali diganti termasuk yang sekarang. Dalam penerapannya Sistem Informasi KKN tidak berjalan lancar ditemukan ada hambatan dalam ketika mengakses sistem. Sistem mengalami error pada saat mahasiswa mengupload laporan yang mengakibatkan lambatnya tindakannya dan membuat pengguna tidak nyaman. Menurut Sensuse dan Prayoga (2010) Dalam menggunakan internet, hal yang paling utama dan penting adalah pengalaman pengguna saat menggunakannya. Menurut Caesaron (2015) setiap sistem wajib konsisten untuk menghindari ketidaknyamanan pengguna. Hal lain yang juga menjadi kendala pada Sistem Informasi KKN yakni tidak ditemukan layanan lupa password pada halaman muka interface yang mengakibatkan mahasiswa kesulitan dalam mereset passwordnya. Menurut Khoirina, Herdiyanti, dan Susanto (2017) suatu sistem diwajibkan tidak membuat pengguna kesukaran dalam menjelajahnya. Kemudian kendala lain juga ditemukan pada Sistem Informasi KKN yakni menu setting pada layanan tidak aktif. menyebabkan user tidak bisa lanjut menjelajahi web sehingga membuat user kurang nyaman. Menurut Krisna, Arthana, dan Pradnyana (2019) hal penting dalam membangun sebuah sistem adalah tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses sebuah sistem. Hal lain yang juga menjadi kendala tidak adanya menu bantuan atau kontak yang bisa dihubungi yang membuat pengguna tidak nya-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

man apabila terjadi permasalahan. Menurut Purnamasari (2012) banyak developer yang kurang memperhatikan aspek - aspek dalam membangun sistem yang nyaman bagi pengguna sehingga ketidaknyamanan tersebut dapat menimbulkan ketidakpuasan pengguna dalam mengakses sistem tersebut.

Kendala selanjutnya yaitu menu update password. Tidak adanya perintah masukan password lama terlebih dahulu sehingga kurangnya keamanan privasi bagi pengguna. Menurut Rahardjo (2005) privacy adalah aspek penting yang harus dijaga dari orang yang tidak berhak mengakses.

Dari beragam informasi yang ada pada website <https://kkn-online.uin-suska.ac.id/>, tentu belum semuanya mampu memberikan kebutuhan user. Sebuah situs web dibuat serba bagus, memiliki fungsionalitas yang tinggi, kadang tidak selalu apa yang user ingini (Pandayin, 2012). Selain menyediakan info yang tepat dan berbobot salah satu aspek yang menjadikan website itu layak atau tidak bagi pengguna dapat dilihat dari faktor desain dan usability. Seringkali interface yang tidak bagus membuat pengguna tidak ingin mengakses situs web (Chandra, 2013). Selain dari desain interface, user juga melihat dari kegunaan pada sebuah website (Handayani dan Nurhayati, 2010). Website dengan usability yang tinggi akan membuat website tersebut menjadi populer (Aelani, 2012). Usability hal yang perlu dipertimbangkan karena membuat pengguna bertahan di sistem apabila sistem adalah hal yang fundamental atau berguna untuknya (Ridwan, 2007). Usability ialah hal yang tidak dapat diganggu gugat, apabila sebuah sistem tidak fungsionalitas, pengguna akan beranjak dari dari itu (Nielsen dkk., 2012).

Untuk observasi sistem terkait sangat dibutuhkan analisisnya. Dari sekian banyak metode yang dapat digunakan satu dari itu adalah User Centered Design (UCD), yang meletakkan user sebagai pusat dan poin utama sistem dikembangkan. User Centered Design ialah metode yang memusatkan user sebagai dasar peningkatan desain dan usability (Amborowati, 2008). Dalam User Centered Design, pengguna akan menjadi hal utama untuk memberikan nilai pada sistem terkait. Nanti akan menjelaskan pengguna puas atau tidak dengan layanan website terkait, ini membuat hasil observasi berjalan berhasil.

Adapun beberapa jurnal yang menjadi rujukan penulis dalam melakukan penelitian adalah, 1. Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya, oleh (Khasanah dkk., 2018) 2. Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya, oleh (Pratiwi, Saputro, dan Wardani, 2017), 3. Analisis dan Perancangan Interaksi Chatbot Reminder dengan User-Centered Design, oleh (Akhsan dan Faizah, 2017). Inilah yang men-

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Hasil penilaian interface bisa menjadi acuan penilaian layanan, dan bisa dipertimbangkan untuk peningkatan sistem di kemudian hari.
2. Mendapatkan experience dalam menganalisa website <https://kkn-online.uin-suska.ac.id/> berdasarkan sudut pandang keinginan pengguna website.
3. Mendapatkan experience dalam merancang dan membangun prototype website berdasarkan hasil analisa yang menggunakan User Centered Design (UCD).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Di bab ini membahas mengenai: (1) Pendahuluan; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Di bab ini berisi mengenai landasan teori penelitian terkait.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Di bab ini menjelaskan tahap demi tahap metodologi penelitian.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Di bab ini berisi mengenai proses analisa Website Portal Kuliah Nyata (KKN) UIN Suska Riau menggunakan metode User Centered Design (UCD) serta hasil dan prototype analisa sistem.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dibab ini terdapat bagian penutup penelitian, yaitu kesimpulan dan saran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Profil Universitas

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN Suska) Riau merupakan hasil pembangunan/peningkatan taraf pendidikan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sultan Syarif Qasim (IAIN) Pekanbaru yang dirasmikan berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 2. tahun 2005 bertarikh 4 Januari 2005. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau merupakan salah satu Universitas negeri yang berbasis islami. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau terus berbenah dalam segala hal, baik infrastruktur maupun suprastrukturnya. Salah satunya Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM), UIN Suska Riau menerapkan Sistem Informasi KKN untuk mengembangkan aktivitasnya. Sistem Informasi KKN digunakan mahasiswa untuk mendaftar, memilih lokasi serta menampilkan informasi seputar KKN. LPPM memegang amanah untuk mengelola seluruh pelaksanaan KKN, dimulai dari pendaftaran mahasiswa, pengelompokan mahasiswa, pelaksanaan KKN, dan tahap pemberian nilai kepada mahasiswa atas kegiatan selama pelaksanaan KKN.

2.1.1 Visi

Terwujud nya lembaga penelitian dan pengabdian pada masyarakat UIN Suska Riau sebagai lembaga model dalam bidang penelitian integrasi keilmuan didunia tahun 2033.

2.1.2 Misi

1. Melaksanakan penelitian untuk mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni berbasis integrasi keilmuan.
2. Memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknogi dan seni yang integratif untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai kontribusi terhadap pembangunan peradaban manusia.
3. Menerapkan tata kelola (good governance) lembaga yang memfasilitasi integrasi keilmuan secara otonom efektif, transparan dan akuntabel.
4. Mengembangkan sumberdaya insanani yang mempnyai kapabilitas,integritas dan etos untuk melaksanakan tri darma perguruan tinggi berbasis integrasi keilmuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan Komputer adalah serangkaian proses, interaksi, dan aktivitas yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan dan mengoperasikan komputer. HCI adalah disiplin yang berfokus pada desain, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif yang digunakan oleh pengguna dengan mempelajari (Krisnayani, Arthana, Darmawiguna, Kom, dkk., 2016).

Prihati, Mustafid, dan Suhartono (2011) mengatakan Model interaksi sistem manusia terdiri daripada lima komponen: pengguna atau orang, interaksi, sistem komputer, aktivitas, dan persekitaran kerja.

Satu diantara masalah terpenting HCI adalah antarmuka pengguna, yang merupakan bagian dari sistem yang dikendalikan pengguna untuk mewujudkan dan mengimplementasikan fungsionalitas sistem. (Prihati dkk., 2011).

Menurut Saifulloh dan Asnawi (2015) HCI berfokus pada desain sistem untuk kemudahan penggunaan dan kepuasan. Prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna adalah sebagai berikut::

1. User Familiarity
2. Consistency
3. Minimal Surprise
4. Recoverability
5. User Guidance

2.3 Usability

Usability berasal dari kata Ausable yang artinya dapat dimanfaatkan dengan baik. Sesuatu dikatakan bermanfaat apabila kerusakan penggunaannya dapat dihindangkan atau diminimalisir dan mendatangkan manfaat dan kepuasan bagi pemakainya. Ketika suatu produk atau layanan benar-benar dapat digunakan dengan baik, pengguna dapat melakukan apa pun yang diinginkan dengan cara yang dia harapkan dan dapat melakukannya tanpa hambatan, keraguan, atau keheranan (Krisnayani dkk., 2016).

Menurut Lestari (2014) Kemudahan penggunaan adalah tingkat kualitas sistem yang mudah dipelajari dan digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat positif untuk menyelesaikan sesuatu..

Menurut Krisnayani dkk. (2016), Usability adalah ilmu teknik Metode yang sangat sistematis didefinisikan dalam Usability Engineering. Metode ini dapat dibenarkan secara ilmiah. Terlepas dari kenyataan bahwa mereka telah membuktikan diri mereka berkali-kali dalam praktik profesional, 20 tahun riset yang dilakukan terhadap metode ini, melibatkan 2136 pengguna diseluruh dunia, pa-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

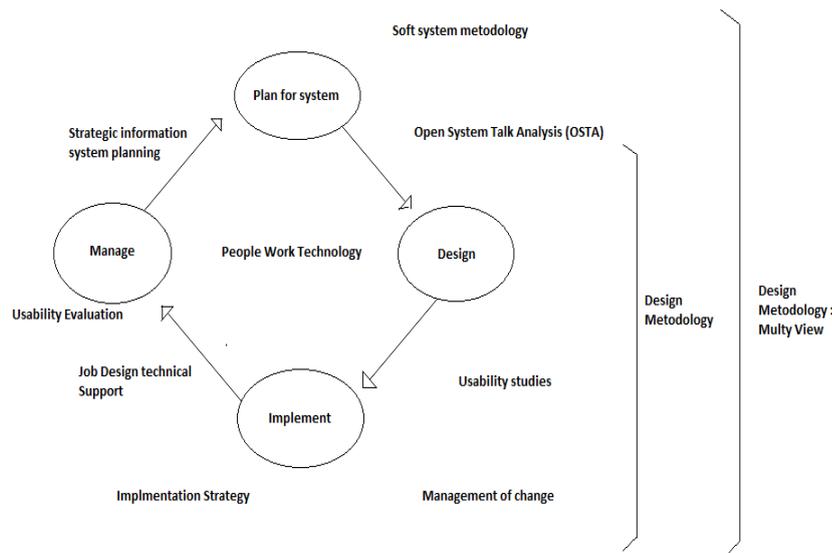
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau

Sate Ismail, UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1. Metode UCD menurut Eason

Ada beberapa hal yang dapat diuraikan dari gambar Gambar 2.1:

1. Soft System Methodology (SSM), yang berpusat di tahap rencana.
2. Open System Task Analysis (OSTA), yang berpusat pada tahap diawal rencana.
3. Multiview, ialah metode yang komplit, pada durasi awal pada tahap rencan hingga ke penerapan.
4. Star Life Cycle, berpusat ditahap rancangan.

Apapun langkah langkah pada User Centered Design ialah:

1. Plan of System
proses ini berkaitan terhadap pengguna maupun calon pengguna lewat interaksi.
2. Design
Ini berkaitan dengan desain interface pengguna
3. Implementasi
Ini diterapkan sehabis layanan telah melalui pengujian serta tanpa kesalahan
4. Manage
Ialah cara pengelolaan terhadap layanan hingga penerapan

2.4.1 Metode Centered Design

Aktivitas yang dilakukan didalam UCD adalah:

1. Kuisisioner
adalah cara pengambilan data dengan menyajikan serangkaian pertanyaan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta penjelasan tertulis terhadap pengguna. Survei menjadi efisien ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang ketentuan yang dipertimbangkan dan menjadi ekspektasi pengguna. Dari hasil survei, peneliti dapat mengetahui kebutuhan pengguna.

2. Interview

Ini dijalankan sebagai komunikasi bersama pengguna agar mengetahui apa saja kebutuhan pengguna dengan sistem yang dirancang. Hal ini dilakukan sebagai penyelidikan awal untuk menemukan masalah yang sedang Anda selidiki. Wawancara bisa dijalankan mengikuti pola ataupun tidak, baik secara langsung maupun melalui telekomunikasi.

3. *Task Modelling* Sebuah proses yang menganalisis dan menjelaskan bagaimana pengguna dapat melakukan tugas pada sistem, apa yang dapat mereka lakukan, dan apa yang perlu mereka ketahui. Periksa tugas pengguna untuk memahami dengan tepat apa saja yang pengguna inginkan dan butuhkan di interface dan cara mengeksekusinya.

4. *Prototyping* Prototipe Proses menciptakan solusi desain konkret berdasarkan pengguna dan kebutuhan mereka. Merupakan model produk yang dibuat dan mensimulasikan struktur, fungsionalitas, atau operasi sistem. Diindikasikan agar menerapkan fungsionalitas sesungguhnya. Ini mungkin kesetiaan rendah atau kesetiaan tinggi. Memberikan contoh mengenai seluruh bagian dari sistem.

2.4.2 Aturan dalam UCD

Menurut Syahputra dan Kurniawan (2017), ada beberapa variabel UCD yang harus diperhatikan.

1. Perspective
2. Compliance
3. Instruction
4. Control
5. Feedback
6. Linkages
7. Restriction
8. Assisstance
9. Usability

2.5 Populasi dan Sampel

ialah tempat yang berisi obyek serta subyek yang memiliki kualiti serta sifat yang berbeda dan diimplementasikan oleh observator agar dapat dipahami dan

diberi kesimpulan (Sugiyono, 2014). Sedangkan menurut Prasetya dkk. (2016) sampel tergabung dari beberapa subyek yang ditentukan berdasarkan populasi.

Teknik sampling adalah merupakan teknik penetapan sampel, untuk menentukan sampel yang dipakai didalam observasi. Teknik sampling yang dipakai di riset ini ialah Nonprobability Sampling yang meliputi purposive sampling. Non-probability sampling ialah suatu cara dimana tidak adanya kesempatan yang serupa terhadap obyek obyek yang diimplementasikan. menurut Dika (2019) Untuk memperoleh jumlah sample penelitian maka digunakan rumus slovin:

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

Keterangan:

n = jumlah sampel,

N = jumlah populasi,

e = batas toleransi kesalahan (1 Persen, 5 Persen, 10 Persen).

2.6 User Interaction

UI yang memadukan interaksi pengguna ialah UI yang bagus (user interaction).

Ada beberapa poin penting yang harus dipertimbangkan, ialah:

1. Direct Manipulation (pengoperasian secara langsung)
2. Menu Selection dengan pilihan berbentuk menu.
3. Form fill-in (pengisian form)
4. Command Language (perintah tertulis)
5. Natural Language (perintah dengan bahasa alami)

2.7 Prototype

Darmawan dan Fauzi (2013) mengatakan, prototype ialah sebuah contoh elemen yang telah diujikan berdasarkan hasil observasi, bagaimana sistem dapat berguna kedalam suatu obyek yang rampung.

Jenis - jenis Prototype

1. Prototype Jenis I Prototype ini cuma akan saat peralatan prototype membawa segala elemen yang perlu didalam layanan yang baru. Langkah pengembangan terhadap prototype jenis I ialah: pengenalan kebutuhan atas user, mengembangkan prototype, menentukan prototype apakah akan diterima, dan menggunakan prototype.
2. Prototype Jenis II Pendekatan ini dilakukan hanya pada saat prototype itu di-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maksudkan untuk tampilan seperti sistem operasional dan tidak dimaksudkan untuk memuat ke semua elemen penting. Langkah pembuatan prototype jenis II adalah: mengkodekan, menguji, menentukan, dan menggunakan sistem operasional.

2.8 Website

Ialah gabungan yang terdiri dari file dan terkoneksi di internet (Farida dan Ferdiana, 2015). Website berisi data-data multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) yang didalamnya menggunakan protokol HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) cara menjelahnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

Jenis website berdasarkan karakteristiknya ialah:

1. website dinamis

Adalah sebuah website yang berisi informasi yang tidak tetap dan atau sering berubah seperti: www.detik.com

2. website statis

Ialah layanan yang jarang sekali berubah. contohnya: <http://uin-suska.ac.id/>

ada beberapa pembagian website jika dilihat dari maksudnya:

1. Situs web pribadi, situs web yang didalamnya terdapat informasi secara personal
2. Situs web korporasi, situs web yang dibuat dan untuk sebuah korporasi
3. Situs web berbasis layanan, Situs web yang menyediakan aneka layanan.
4. Situs web forum, Situs web yang disediakan untuk berdiskusi dengan orang yang banyak.

2.9 Skala Likert

Skala Likert merupakan skala yang diuraikan oleh Rensis Likert ditahun 1932. Sebab skala ini tidak sulit dipakai, itu membuat banyak yang memakainya dikembangkan (Wirawan, 2012). Skala likert digunakan untuk menghitung perilaku, uraian, serta maksud setiap personal atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, peneliti menggunakan skala Likert untuk secara khusus mengidentifikasi fenomena sosial (selanjutnya disebut variabel penelitian) dan mengubah variabel yang diukur menjadi variabel indeks. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai titik tolak untuk mengintegrasikan elemen-elemen alat yang mungkin berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2015). Gambar berikut adalah tabel Tabel 2.1 dan Tabel 2.2 skala likert:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Baik Sekali (SBS)	5	Sangat Baik Sekali (SBS)	1
Sangat Baik (SB)	4	Sangat Baik (SB)	2
Sedang (S)	3	Sedang (S)	3
Buruk (B)	2	Buruk (B)	4
Buruk Sekali (BS)	1	Buruk Sekali (BS)	5

Tabel 2.2

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Tinggi (ST)	5	Sangat Tinggi (ST)	1
Tinggi (T)	4	Tinggi (T)	2
Cukup Tinggi (CK)	3	Cukup Tinggi (CK)	3
Rendah (R)	2	Rendah (R)	4
Rendah Sekali (RS)	1	Rendah Sekali (RS)	5

2.10 SPSS

SPSS ialah software yang di manfaatkan untuk mengerjakan, menghitung dan menganalisis data statistik. SPSS telah berkembang dari versi 6.0 ke versi 20 dan dapat terus berkembang (W. Sujarweni, 2015).

Statistical Products and Services Solution (SPSS) ialah software yang dimanfaatkan untuk melaksanakan perhitungan statistik dengan memakai komputer. Keunggulan program ini ialah setiap pekerjaan yang dilaksanakan selalu cepat, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Jika perhitungan dilakukan secara manual, membutuhkan durasi yang tidak sebentar (Sarwono, 2006).

2.11 Balsamiq Mockup

Balsamiq Mockup ialah software yang dimanfaatkan untuk membuat antarmuka pengguna suatu aplikasi. Software ini telah menyediakan tools yang dapat mempermudah perancangan dari prototyping aplikasi yang akan kita kerjakan. Perangkat lunak ini berfokus pada konten yang ingin Anda gambar dan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna.

Menurut (Hanifah, 2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain atau prototipe untuk membuat antarmuka pengguna untuk aplikasi.

2.12 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas bermula dari istilah validitas, yang menggambarkan seberapa akurat dan akurat suatu alat hitung menerapkan guna dimensionalnya. Selain itu, validitasnya adalah pengukuran. Hal ini menunjukkan bahwa variabel yang diukur sebenarnya adalah variabel yang peneliti coba selidiki. (Ghozali, 2006) Uji validitas menyatakan bahwa digunakan untuk mengukur validitas atau keabsahan kuesioner.

Suatu kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner tersebut cenderung mendedahkan sesuatu yang akan diukur melalui soal selidik. Instrumen tersebut dikatakan valid, artinya alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data adalah valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui valid tidaknya angket yang disiapkan, perlu dilakukan pemeriksaan korelasi antara skor (nilai) setiap item pernyataan dengan skor total angket. Untuk mengetahui apakah kuisisioner yang disusun tersebut valid, maka perlu dengan uji korelasi antar skor (nilai) tiap-tiap butir pernyataan dengan skor total kuesioner tersebut.

Adapun kriteria pemeriksaan keabsahan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Angket dinyatakan valid apabila nilai perolehan R hitung lebih besar dari R tabel.
2. Angket dinyatakan tidak valid apabila nilai perolehan R hitung lebih kecil dari R tabel. Reliabilitas berasal dari kata reliability. Ghozali (2006).

2.13 Pendekatan Penelitian

Beberapa pendekatan penelitian muncul berdasarkan beberapa jenis paradigma:

1. Pendekatan Kuantitatif
Pendekatan kuantitatif adalah sejenis penyelidikan yang berdasarkan pengiraan peratusan, purata, Ci kuasa dua, dan pengiraan statistik lain. (Soewadji, 2012).
2. Pendekatan Kualitatif
Pendekatan kualitatif ini adalah studi yang memberikan pengetahuan yang tidak dapat diperoleh dengan metode statistik. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai proses menghasilkan data deskriptif dalam bentuk bahasa atau teks dan menyelidiki perilaku orang yang diamati. (Soewadji, 2012).

2.14 Penelitian Terdahulu

1. Akhsan dan Faizah (2017)
Judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN INTERAKSI CHATBOT RE-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Statistik Islamik UIN Suska Riau
Statistik Islamik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MINDER DENGAN USER-CENTERED DESIGN, Kesimpulanya ialah interaksi selektifitas interface yang cocok bisa menambah UX terhadap chatbot

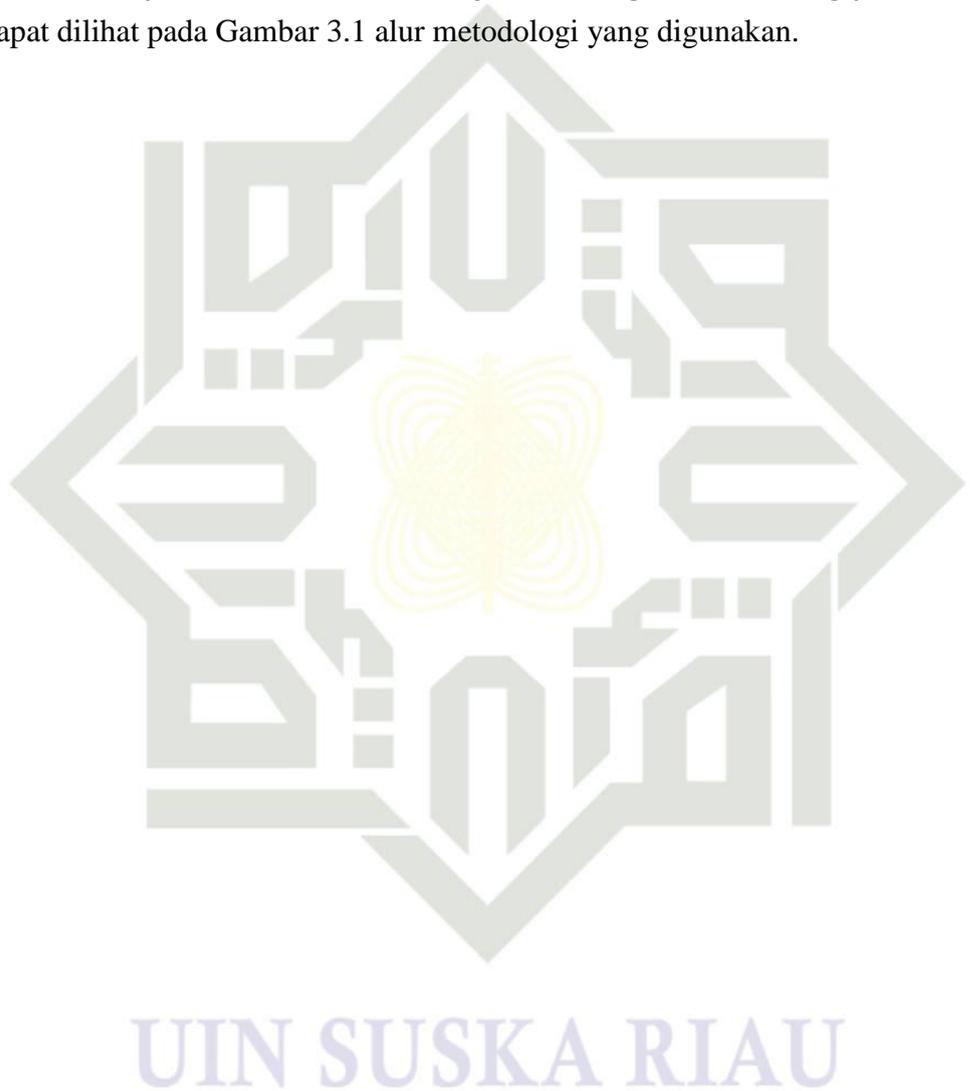
2. Auliasari dan Orisa (2015)
Penelitian tentang kualitas website juga dilakukan oleh Auliasari dan Orisa (2015) dengan judul Pengembangan Aplikasi Baby Care Menggunakan Metode User Centered Design Metode UCD. hasil dari penelitian ini, terbukti mempermudah peneliti selaku developer demi menganalisa demografi user hingga menentukan konten dari aplikasi itu sendiri.
3. JAKAWENDRA (2018)
dengan judul “Analisis Konsep Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Metode User Centered Design Pada Website Bertuahpos.Com (Studi Kasus: PT. Citra Media Bertuah)” Penelitian ini menemukan tiga aturan UCD yang terbukti bermasalah di website bertuahpos.com, tiga aturan yang dimaksud disini ialah aturan feedback, perspective, dan compliance.
4. Saputri, Fadhli, dan Surya (2017)
dengan judul ”Penerapan Metode Ucd (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web”. Karena faktor penggunaan metode UCD sistem e-commerce putri intan shop berhasil mendapatkan peningkatan di beberapa halaman seperti halaman utama/home page, halaman checkout barang, katalog produk, halaman detail produk, dan verifikasi pemesanan produk.
5. Huda, Winarno, dan Lutfi (2018)
”Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi Akademik Di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode User Centered Design”. Penelitian menemukan beberapa aspek UCD yang perlu diberi peningkatan, aspek yang dimaksud disini ialah aspek appropriate, flexibility, control, functionality, consistency, explicitness, dan visual clarity.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian metode yang digunakan dalam survei untuk mencapai tujuan survei. Metode penelitian pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan data untuk maksud dan tujuan tertentu. Atas dasar ini, ada 4 hal yang harus diperhatikan. yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kagunaan. (M. Sugiyono, 2013). Dapat dilihat pada Gambar 3.1 alur metodologi yang digunakan.



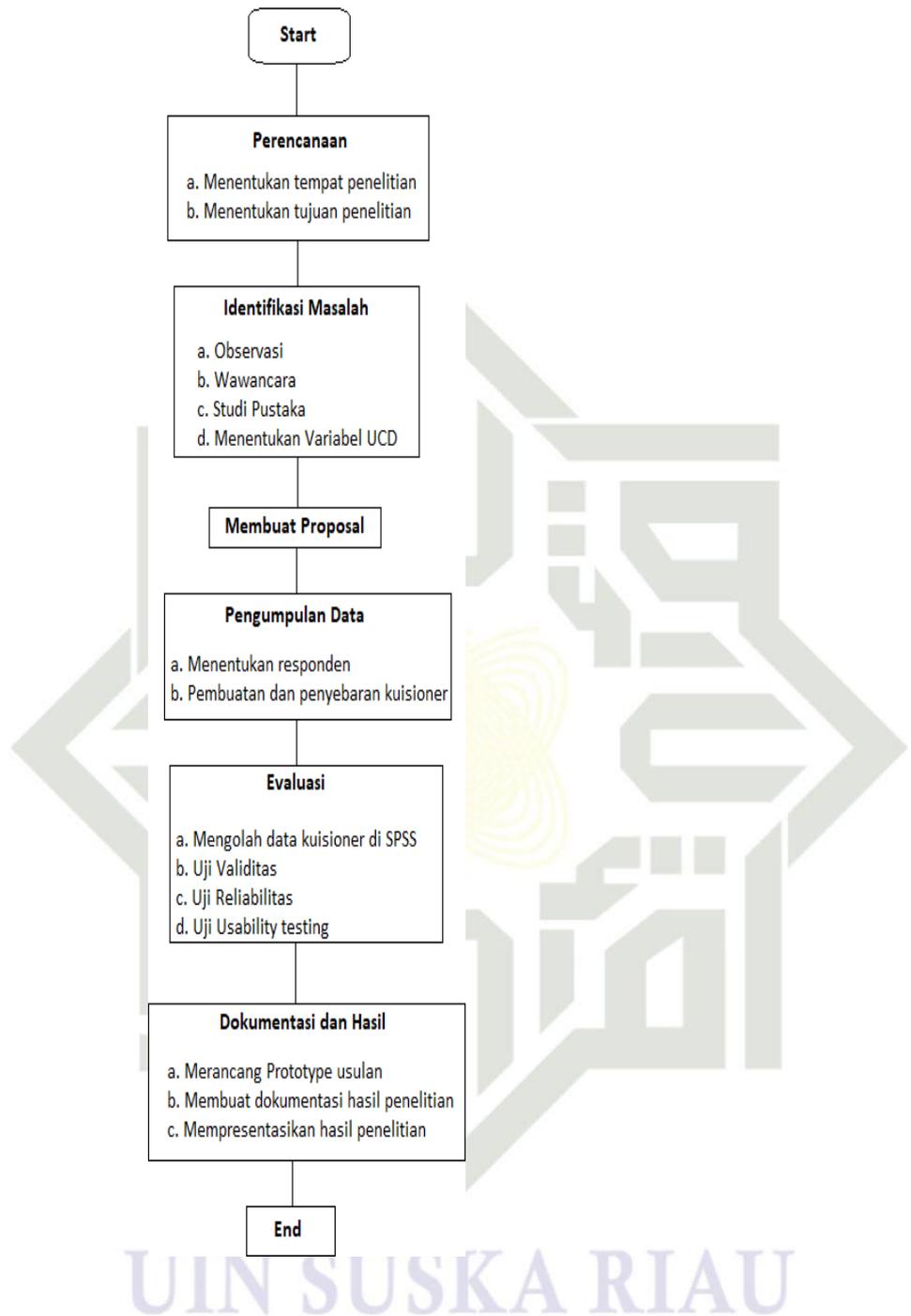
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.1. Alur Metodologi Penelitian

3.1 Perencanaan

Selama tahap perencanaan studi ini, studi pendahuluan dilakukan dan tujuan studi ditetapkan. berikut penjelasannya:

1. Menentukan Tempat Penelitian

Pada tahap perencanaan yaitu menentukan tempat penelitian, tempat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian dilakukan pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UIN Suska Riau, dan yang diteliti adalah Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau.

2. Menentukan Tujuan Penelitian

Agar tujuan penelitian lebih terarah dan memenuhi tujuan penelitian, maka langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ketersediaan Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau dan Memberikan saran perbaikan pada Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau berdasarkan permasalahan usability dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD).

3 Identifikasi Masalah

1. Observasi Pada peringkat ini penulis membuat pemerhatian awal dengan mengunjungi LPPM UIN Suska Riau, kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh perizinan dalam meneliti Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2021
2. Wawancara Temu bual merupakan salah satu kaedah pengumpulan data. Peringkat temu bual ini dijalankan secara bersemuka dengan warga LPPM UIN Suska Riau yaitu Bapak Puji Purnama S.I.Kom. pada tanggal 12 April 2021 pukul 13.10 WIB di LPPM UIN Suska Riau. Menentukan Tempat Penelitian Pada tahap pendahuluan yaitu menentukan tempat penelitian, tempat penelitian dilakukan pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UIN Suska Riau. Alat bantu yang digunakan sebagai media perekam suara adalah smartphone Sony Xperia X Performance. Hasil wawancara dapat dilihat pada Lampiran A. Berikut daftar pertanyaan wawancara pada pihak perusahaan:
 - (a) Kapan Sistem Informasi KKN yang sekarang dibuat?
 - (b) Apakah Sistem Informasi KKN sebelum di gunakan sudah diuji terlebih dahulu?
 - (c) Bagaimana alur dari sistem Informasi KKN yang sekarang?
 - (d) Sudah berapa kali Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau ini dirubah?
 - (e) Apa kendala yang dihadapi pihak LPPM saat mengoperasikan sistem Informasi tersebut?
 - (f) Apa perbedaan sistem Informasi yang lama dengan yang sekarang?
 - (g) Apakah sistem Informasi KKN ini pernah dievaluasi sebelumnya?
 - (h) Pernahkan sistem Informasi KKN ini terjadi crash/error?
 - (i) Apabila adanya keluhan dari Mahasiswa maupun Dosen yang menggu-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- nakan sistem Informasi KKN, apa yang dilakukan oleh pihak LPPM?
- (j) Untuk kedepannya apakah sistem Informasi akan dilakukan pengembangan?
 - (k) Apakah ada kritik dari Mahasiswa maupun Dosen yang mengunjungi tampilan dari Sistem Informasi KKN yang sekarang?
3. Studi Pustaka Selain wawancara dan observasi, kami telah menambahkan bahan pelengkap untuk mencari jurnal, arsip perusahaan, situs web online, dan buku untuk data dan informasi terkait penelitian guna menemukan solusi atas masalah penelitian Anda.
 4. Menentukan Variabel UCD yang digunakan dalam penelitian setelah dilakukannya studi pustaka, kemudian menentukan variabel UCD yang digunakan didalam penelitian. variabel - variabel mana saja yang cocok digunakan dan kompatibel dengan masalah yang ada di sistem.

3.4 Membuat Proposal

Selepas menjalankan temu bual dan pemerhatian, langkah berikutnya ialah membuat proposal, yaitu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, yang kemudian akan dijadikan sebagai rumusan masalah. Rumusan masalah yang dihasilkan adalah bagaimana mengukur usability pada Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau dapat mengetahui kenyamanan dan kemudahan akses bagi pengguna dari segi usability dengan metode User Centered Design (UCD)

3.5 Pengumpulan data

1. Menentukan Responden Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang mengikuti KKN tahun 2020 di UIN Suska Riau. Jumlah Mahasiswa Aktif sebanyak 4.595 orang. Teknik untuk penarikan sebuah sampel menggunakan metode Slovin dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10 Persen. Berikut rumus slovin pada Gambar 3.2.

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

Gambar 3.2. Rumus Slovin

Keterangan:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$N= 4595$$

$$E= 10 \text{ Persen} = 0,1$$

$$n= 97,87$$

Berdasarkan rumus slovin di atas, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 97,87 dan dibulatkan menjadi 98 responden. Karena jumlah populasi dari seluruh responden adalah 4.595 dan besar sampelnya adalah 98 responden, pengkaji menggunakan teknik persampelan kebarangkalian, yaitu teknik persampelan yang memberikan peluang/peluang yang sama untuk setiap elemen atau ahli populasi sampel. Bagi menentukan sampel yang akan digunakan, kawasan populasi ditentukan secara rawak dan bilangan sampel yang digunakan dalam setiap populasi ditentukan menggunakan teknik persampelan rawak mudah yaitu mengambil sampel daripada semua ahli populasi rawak tanpa mengira strata yang wujud dalam anggota populasi.

2. Penciptaan dan pagedaran soal selidik Soal selidik dalam kajian ini direka bentuk untuk mendapatkan kualiti Sistem Maklumat Khidmat Masyarakat yang telah digunakan oleh pelajar UIN Suska Riau. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Soal selidik dalam kajian ini direka bentuk untuk menentukan kualiti sistem berdasarkan kemudahan dan keselesaan pengguna sistem. Selepas soal selidik diedarkan, ujian prasyarat (instrumen) dijalankan. dengan menggunakan uji validitas data dan realibilitas data. Adapun karakteristik yang dimanfaatkan, yaitu:

1. Sangat setuju = 1
2. Setuju = 2
3. tidak setuju = 3
4. sangat tidak setuju = 4

3.5 Evaluasi

Terdapat beberapa kegiatan pada tahap yaitu menentukan responden, penyebaran kuesioner dan pengolahan data kuesioner. Berikut penjelasan dari masing-masing kegiatan:

1. Mengolah data kuisioner Pada peringkat ini pengkaji akan memproses data yang diperoleh dengan mendedarkan borang soal selidik kajian kepada pengguna sistem maklumat KKN, pengkaji akan menguji kesahan dan kebolehpercayaan dengan menggunakan SPSS. Penjelasan setiap aktiviti adalah seperti berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- (a) Uji Validitas Pada tahap ini peneliti akan melakukan pemeriksaan validitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data kuisioner yang diperoleh valid atau tidak. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai korelasi product Moment atau R tabel dengan R hitung dimana R tabel harus lebih kecil dari R hitung
- (b) Uji Realibilitas ialah pengukuran yang memperlihatkan konsistensi dari alat ukur dalam mengukur gejala yang sama di lain kesempatan. Uji reliabilitas memperlihatkan konsistensi dalam mengukur. Stabilitas di sini berarti kuesioner konsisten jika digunakan untuk mengukur konsep atau struktur dari satu kondisi ke kondisi lainnya. Uji reliabilitas dilakukan dengan uji cronbrach alpha, dikatakan reliabile jika nilai cronbrach alpha lebih besar dari 0,60.
- (c) Usability testing Usability testing dilakukan untuk mengukur efisiensi, kemudahan belajar, dan kemampuan belajar bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. (Hidayat dkk., 2014)

3.7 Dokumentasi dan Hasil

1. Merancang Prototype Usulan Setelah hasil uji usability dilakukan. selanjutnya merancang prototype usulan yang akan direkomendasikan sesuai dengan hasil usability testing dari data penyebaran kuisioner yang dilakukan. prototype dirancang menggunakan Balsamiq Mockup 3.
2. Membuat dokumentasi hasil penelitian setelah merancang prototype usulan, selanjutnya mendokumentasikan hasil penelitian atau membuat kesimpulan serta saran dari hasil penelitian
3. Presentasikan Penelitian Setelah segala proses penelitian dilakukan, selanjutnya menguji dan mempresentasikan penelitian pada sidang tugas akhir didepan dewan penguji.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tugas Akhir yaitu menganalisa kualitas Website KKN UIN Suska dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) maka dapat diambil kesimpulan

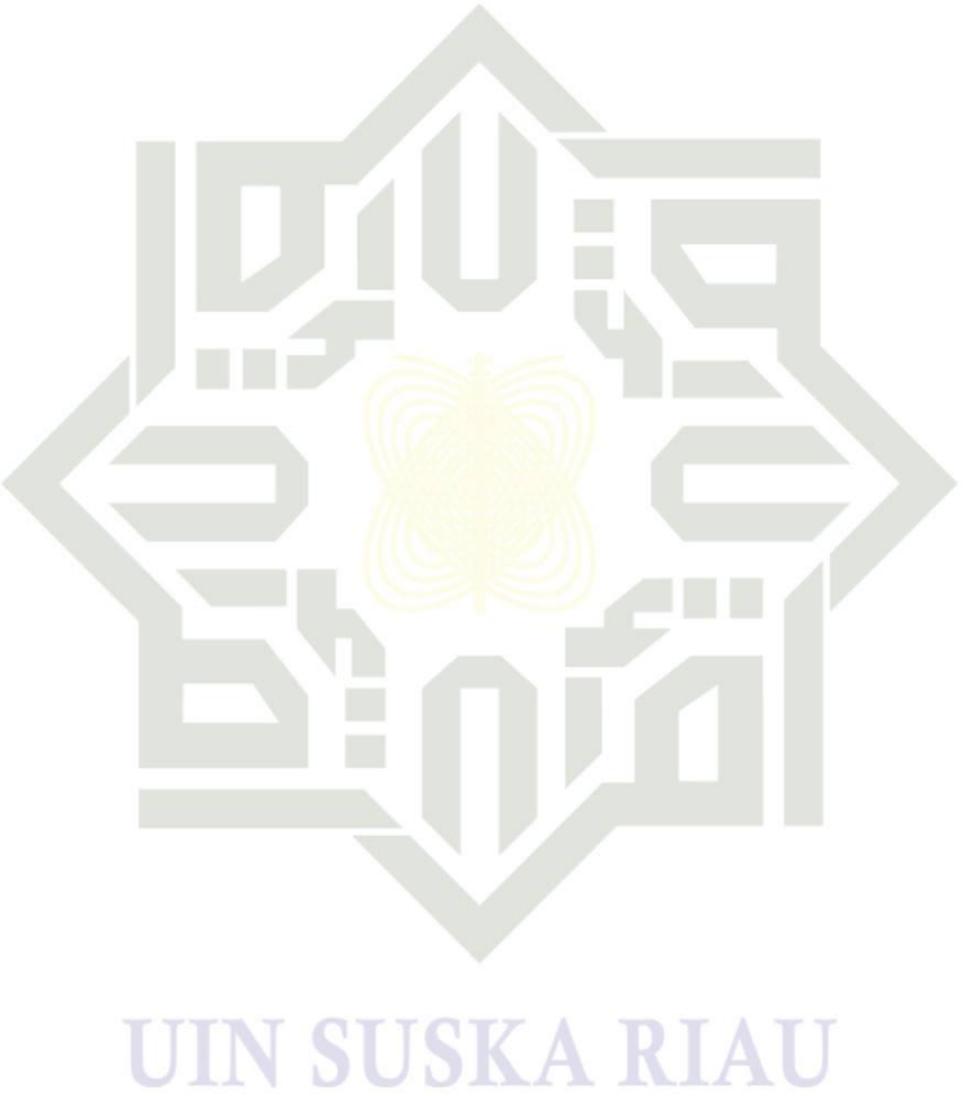
1. Hasil rata – rata presentase yang didapat dari perhitungan kuisioner menggunakan metode User Centered Design (UCD) sebesar 73 persen dikategorikan baik. Walaupun system ini masuk dalam kategori baik, namun masih diperlukan peningkatan agar pengguna mengalami pengalaman berinteraksi yang lebih baik lagi.
2. Dari total 6 variabel yang digunakan untuk penelitian ini, 5 variabel harus dilakukan peningkatan layanan. Diantaranya, Compliance pada update informasi agar pengguna selalu mendapatkan informasi atau berita terkini seperti KKN. Feedback, agar pengguna mendapatkan notifikasi yang pengguna inginkan. Restriction, agar pengguna dapat mempublikasikan informasi melalui admin serta dapat mengajukan banding apabila ada hal yang pengguna tidak setuju. Assistance, agar pengguna dapat berkomunikasi dengan pihak layanan. Serta Usability, agar pengguna dapat membagikan informasi dan mengomentari informasi yang ingin dibagikan.
3. Rekomendasi yang harus diperbaiki yaitu, Menu lupa password yang tidak tersedia, menu setting yang tidak dapat di klik dan tidak muncul pengaturan yang diinginkan, Menu konfirmasi ubah password baru yang tidak ada sebagai konfirmasi perubahan password agar pengguna tidak salah memasukkan numeric atau pun symbol sebagai password baru, serta menu Contact Us yang tidak berfungsi
4. Hasil perancangan user interface yang dihasilkan dapat dijadikan acuan oleh LPPM UIN Suska dalam melakukan peningkatan sistem KKN UIN Suska.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, penelitian ini memberikan beberapa saran:

1. Melakukan analisa berkala terkait kualitas sistem dan melakukan evaluasi maupun upgrade sistem agar pengguna tetap mendapatkan pengalaman yang baik dalam menggunakan sistem KKN UIN Suska.
2. Untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, perlu dilakukan pencarian de-

ngan menggunakan beberapa metode, agar mencapai hasil yang maksimal dalam hal pemeningkatan sistem..



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR PUSTAKA

- Elani, K. (2012). Falahah. 2012. Dalam *Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire (studi kasus aplinasi perwalian online stmik "amik-bandung"*. seminar nasional aplikasi teknologi informasi.
- Akhsan, A. A., dan Faizah, F. (2017). Analisis dan perancangan interaksi chatbot reminder dengan user-centered design. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 78–89.
- Amborowati, A. (2008). *Perancangan dan pembuatan data warehouse pada perpustakaan stmik amikom yogyakarta* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Gadjah Mada.
- Aliasari, K., dan Orisa, M. (2015). Pengembangan aplikasi baby care menggunakan metode user-centered design. Dalam *Seminar nasional teknologi*.
- Cesaron, D. (2015). evaluasi heuristic desain antar muka (interface) portal mahasiswa (studi kasus portal mahasiswa universitas x). *Jurnal Metris*, 16(1), 9–14.
- Dika, T. R. (2019). *Ta: Perancangan user interface pada website the royale krakatau hotel cilegon menggunakan metode goal directed design* (Unpublished doctoral dissertation). Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Eason, K. D. (1992). *The development of a user-centred design process: a case study in multi-disciplinary research*. Loughborough University of Technology.
- Fondatiar, G., Supriyono, S., dan Nugraha, F. (2015). Rancang bangun sistem informasi kuliah kerja nyata (kkn) pada universitas muria kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 6(1), 129–136.
- Frida, L. D., dan Ferdiana, R. (2015). Evaluasi kinerja website pariwisata dikaitkan dengan jumlah pengunjung (studi kasus: Website resmi pariwisata indonesia, malaysia, singapura, dan thailand). *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 5–8.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program spss*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gaufron, K. M., Kusuma, W. A., dan Fauzan, F. (2020). Penggunaan user persona untuk evaluasi dan meningkatkan ekspektasi pengguna dalam kebutuhan sistem informasi akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99.
- Handayani, P. W., dan Nurhayati, S. L. (2010). Pendefinisian instrumen evaluasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

website e-commerce business to consumer (b2c). *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 10–19.

Hada, M., Winarno, W. W., dan Lutfi, E. T. (2018). Evaluasi user interface pada sistem informasi akademik di stie putra bangsa menggunakan metode user centered systems design. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5(1), 42–59.

JAKAWENDRA, A. (2018). *Analisis konsep interaksi manusia dan komputer menggunakan metode user centered design pada website bertuahpos. com (studi kasus: Pt. citra media bertuah)* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Khasanah, I. U., Fachry, M., Adriani, N. S., Defiani, N., Saputra, Y., dan Ibrahim, A. (2018). Penerapan metode user centered design dalam menganalisis user interface pada website universitas sriwijaya. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 3(2).

Khoirina, F., Herdiyanti, A., dan Susanto, T. D. (2017). Evaluasi kebergunaan (usability) pada aplikasi daftar online rumah sakit umum daerah gambiran kediri. *SISFO Vol 06 No 03*, 6.

Krisna, K., Arthana, I. K. R., dan Pradnyana, G. A. (2019). Pengujian usability pada prototype aplikasiwadaya dengan metode usability testing mengadopsi standar iso 9241: 11. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 52–54.

Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., dkk. (2016). Analisa usability pada website undiksha dengan menggunakan metode heuristic evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 158–167.

Kristiani, S., Novita P, D., dan Latifolia, S. (2010). Sistem informasi penyimpanan data sarana dan prasarana kecamatan kota bandung.

Lestari, S. (2014). Analisis usability web (studi kasus website umkm binaan bppku kadin kota bandung). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(1).

Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.

Nielsen, J., dkk. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*.

Pandayin, A. H. (2012). Penerapan metode user centered design (ucd) pada aplikasi katalog wisata kuliner berbasis web. *UIN Sunan Kalijaga yogyakarta*.

Patiwi, D., Saputra, M. C., dan Wardani, N. H. (2017). Penggunaan metode user centered design (ucd) dalam perancangan ulang web portal jurusan psikologi fisisip universitas brawijaya. *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, 2548, 964X.

Prihadi, P., Mustafid, M., dan Suhartono, S. (2011). Penerapan model human com-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

puter interaction (hci) dalam analisis sistem informasi. *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 1(1), 01–08.

Parnamasari, T. (2012). Pembangunan sistem informasi pengolahan data pegawai dan penggajian pada unit pelaksana teknis taman kanak-kanak dan sekolah dasar kecamatan pringkuku. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(2).

Rahardjo, B. (2005). Keamanan sistem informasi berbasis internet. *Bandung: PT. Insan Indonesia*.

Sifulloh, S., dan Asnawi, N. (2015). Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan (studi kasus mobile app sport galaxy center). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(4), 55–58.

Septu, I. S. Y., Fadhli, M., dan Surya, I. (2017). Penerapan metode ucd (user centered design) pada e-commerce putri intan shop berbasis web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278.

Sarwono, J. (2006). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Sensuse, D. I., dan Prayoga, S. H. (2010). Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction). *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 70–79.

Soewadji, J. (2012). *Pengantar metodologi penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian keperawatan.

Sujarweni, W. (2015). Spss untuk penelitian.

Sahputra, A. K., dan Kurniawan, E. (2017). Perancangan aplikasi multimedia pembelajaran iqro'menerapkan konsep user centered design. *JURTEKSI ROYAL Vol 3 No 2, 3*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

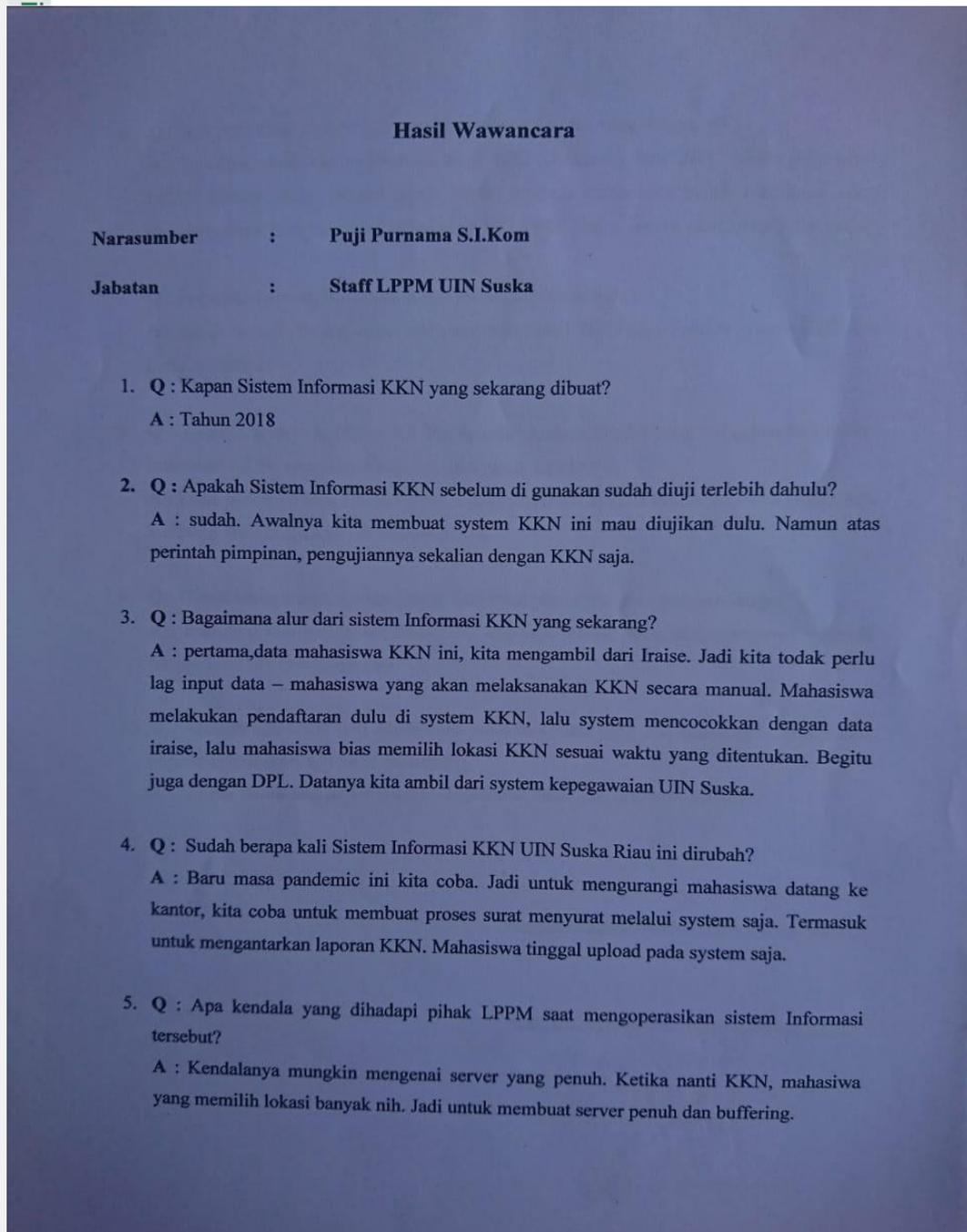
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

HASIL WAWANCARA

A.1 Hasil Wawancara

Berikut hasil wawancara bersama staff LPPM UIN Suska Riau pada Gambar A.1



Hasil Wawancara

Narasumber : Puji Purnama S.I.Kom

Jabatan : Staff LPPM UIN Suska

1. **Q** : Kapan Sistem Informasi KKN yang sekarang dibuat?
A : Tahun 2018
2. **Q** : Apakah Sistem Informasi KKN sebelum di gunakan sudah diuji terlebih dahulu?
A : sudah. Awalnya kita membuat system KKN ini mau diujikan dulu. Namun atas perintah pimpinan, pengujiannya sekalian dengan KKN saja.
3. **Q** : Bagaimana alur dari sistem Informasi KKN yang sekarang?
A : pertama,data mahasiswa KKN ini, kita mengambil dari Iraise. Jadi kita todak perlu lag input data – mahasiswa yang akan melaksanakan KKN secara manual. Mahasiswa melakukan pendaftaran dulu di system KKN, lalu system mencocokkan dengan data iraise, lalu mahasiswa bias memilih lokasi KKN sesuai waktu yang ditentukan. Begitu juga dengan DPL. Datanya kita ambil dari system kepegawaian UIN Suska.
4. **Q** : Sudah berapa kali Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau ini dirubah?
A : Baru masa pandemic ini kita coba. Jadi untuk mengurangi mahasiswa datang ke kantor, kita coba untuk membuat proses surat menyurat melalui system saja. Termasuk untuk mengantarkan laporan KKN. Mahasiswa tinggal upload pada system saja.
5. **Q** : Apa kendala yang dihadapi pihak LPPM saat mengoperasikan sistem Informasi tersebut?
A : Kendalanya mungkin mengenai server yang penuh. Ketika nanti KKN, mahasiwa yang memilih lokasi banyak nih. Jadi untuk membuat server penuh dan buffering.

Gambar A.1. Hasil Wawancara

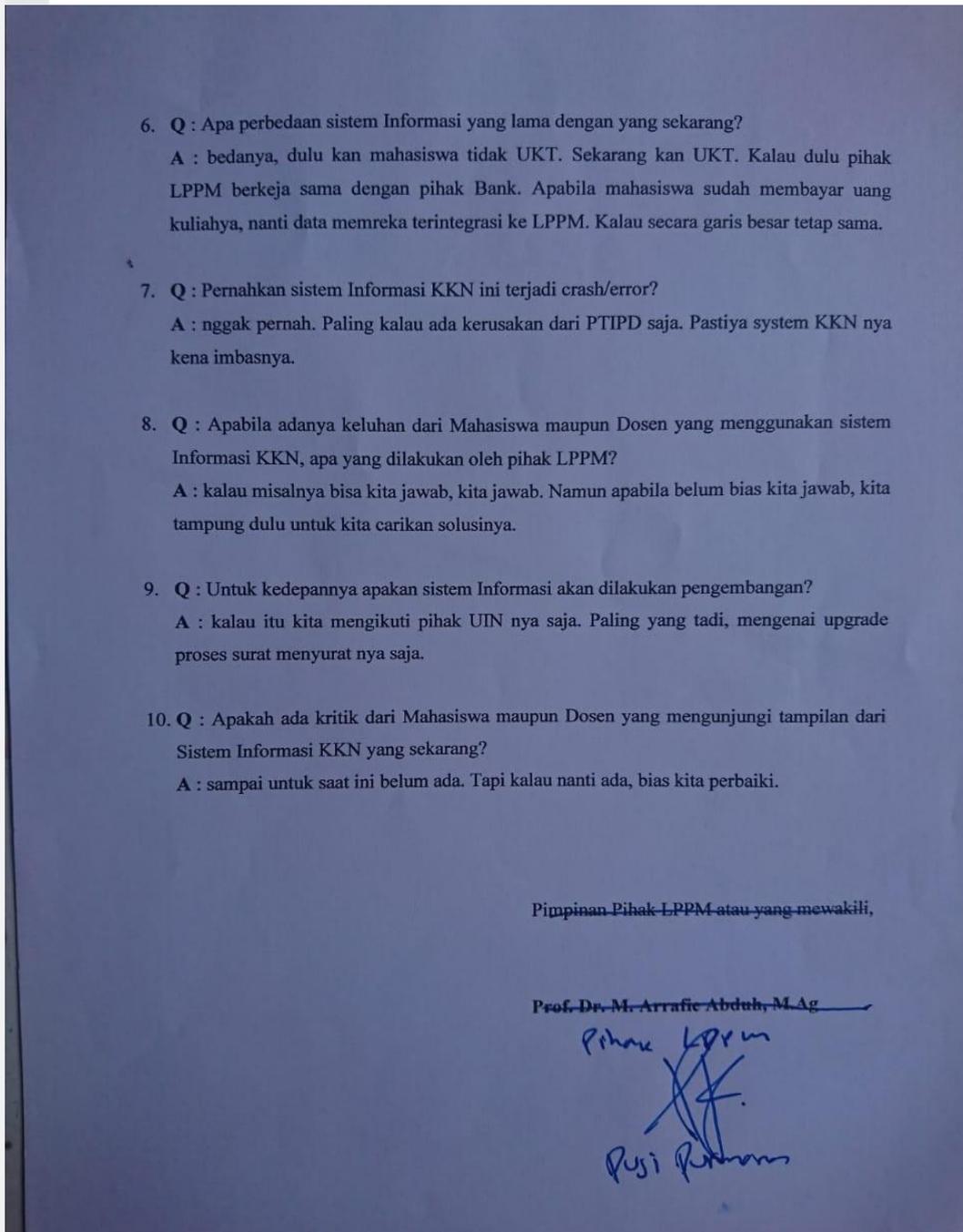


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar A.2. Hasil Wawancara



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B HASIL OBSERVASI

B.1 Keluhan Mahasiswa

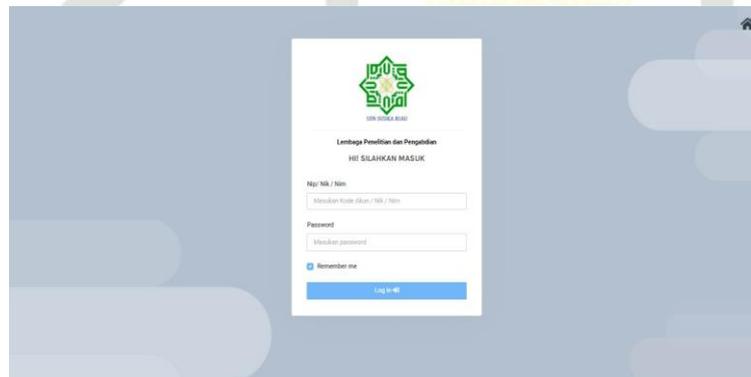
Dapat dilihat keluhan mahasiswa pada Gambar B.1 terkait sistem LPPM UIN Suska Riau.

26/08/20 13.03 - +62 812-7480-8817: Assalamualikum warohmatullahi wabarokatuh, maaf sebelumnya mengganggu waktu ibuk, saya Sari Yani jurusan Ilmu Al quran dan tafsir saya mau bertanya buk, bagaimana solusinya buk jika lupa sandi link lppm, saya lupa sandi saya buk, mohon bantuannya buk?m ØY™

Gambar B.1. keluhan mahasiswa

B.2 Observasi Penulis pada Sistem KKN UIN Suska

Berikut Hasil obervasi penulis pada sistem. Dapat dilihat pada Gambar B.2, Gambar B.3, Gambar B.4, dan Gambar B.5.

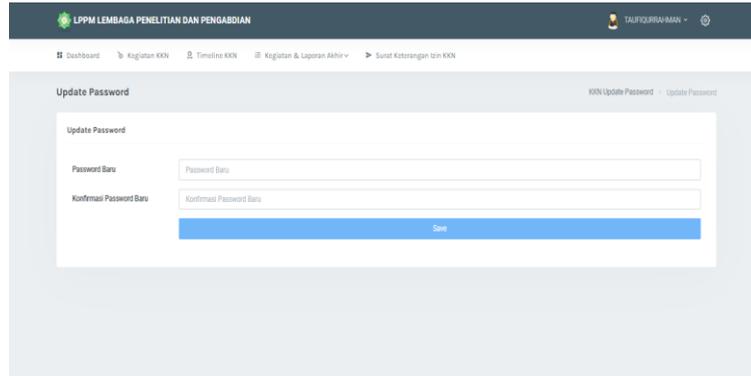


Gambar B.2. Menu Login

1. Menu Login tidak menyediakan menu lupa password

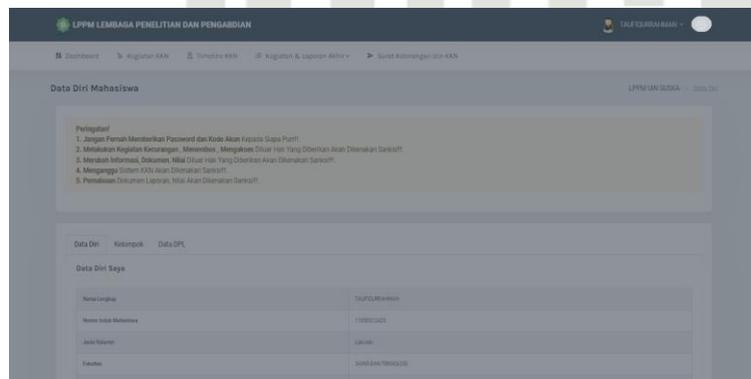
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



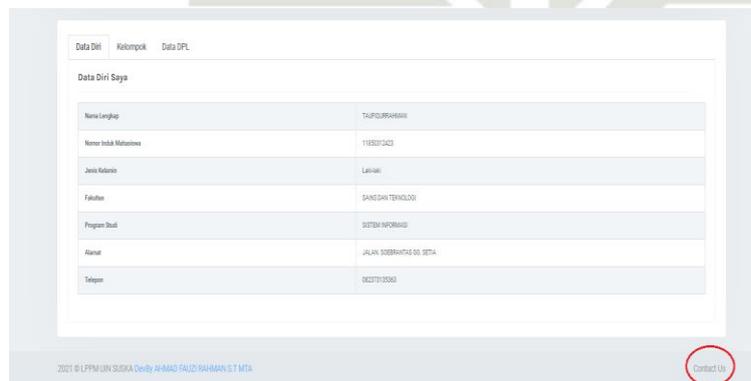
Gambar B.3. Menu Ganti Password

2. Sistem tidak menyediakan menu update password



Gambar B.4. Menu Setting

3. Menu setting pada sistem tidak berfungsi



Gambar B.5. Menu Contact Us

4. Menu Contact Us pada sistem tidak berfungsi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Febriadi Iswil, Lahir pada tanggal 13 Februari Tahun 1998 di Dayun sebuah desa kecil di Kabupaten Siak, Kecamatan Dayun. Merupakan putra dari pasangan suami istri dari Iswil - Zainani. Menghabiskan pendidikan formal nya di daerah kelahirannya dari Sekolah dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Meski sempat mengenyam pendidikan Sekolah Menengah Pertama di Pondok Pesantren Modern Nurul Ikhlas Padang Panjang, namun kembali lagi ke Dayun untuk menyelesaikan pendidikannya.

Beliau ber alamat di Jalan Garuda Sakti Kilometer 2, Panam, Pekanbaru. Kemudian melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi. Selama kuliah di UIN Suska Riau, Febriadi Iswil adalah mahasiswa yang aktif ber organisasi. pada tahun kedua sebagai mahasiswa, ia mengikuti Organisasi Mahasiswa Badan eksekutif Mahasiswa sebagai Staff Kementrian Aksi Propagandan serta Staff Kementrian Advokasi Mahasiswa. Ia juga pernah mengikuti beberapa kepanitiaan beberapa kegiatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.