

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



EVALUASI *WEBSITE* DOMPET DHUAFA RIAU MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

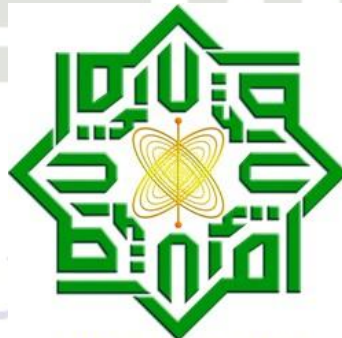
TUGAS AKHIR

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

Oleh:

SONIA

11753200143



UIN SUSKA RIAU

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

2022

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

LEMBAR PERSETUJUAN
EVALUASI WEBSITE DOMPET DHUAFA RIAU
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

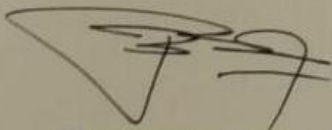
TUGAS AKHIR

Oleh:

SONIA
11753200143

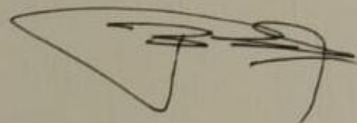
Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 27 Juli 2022

Ketua Program Studi



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

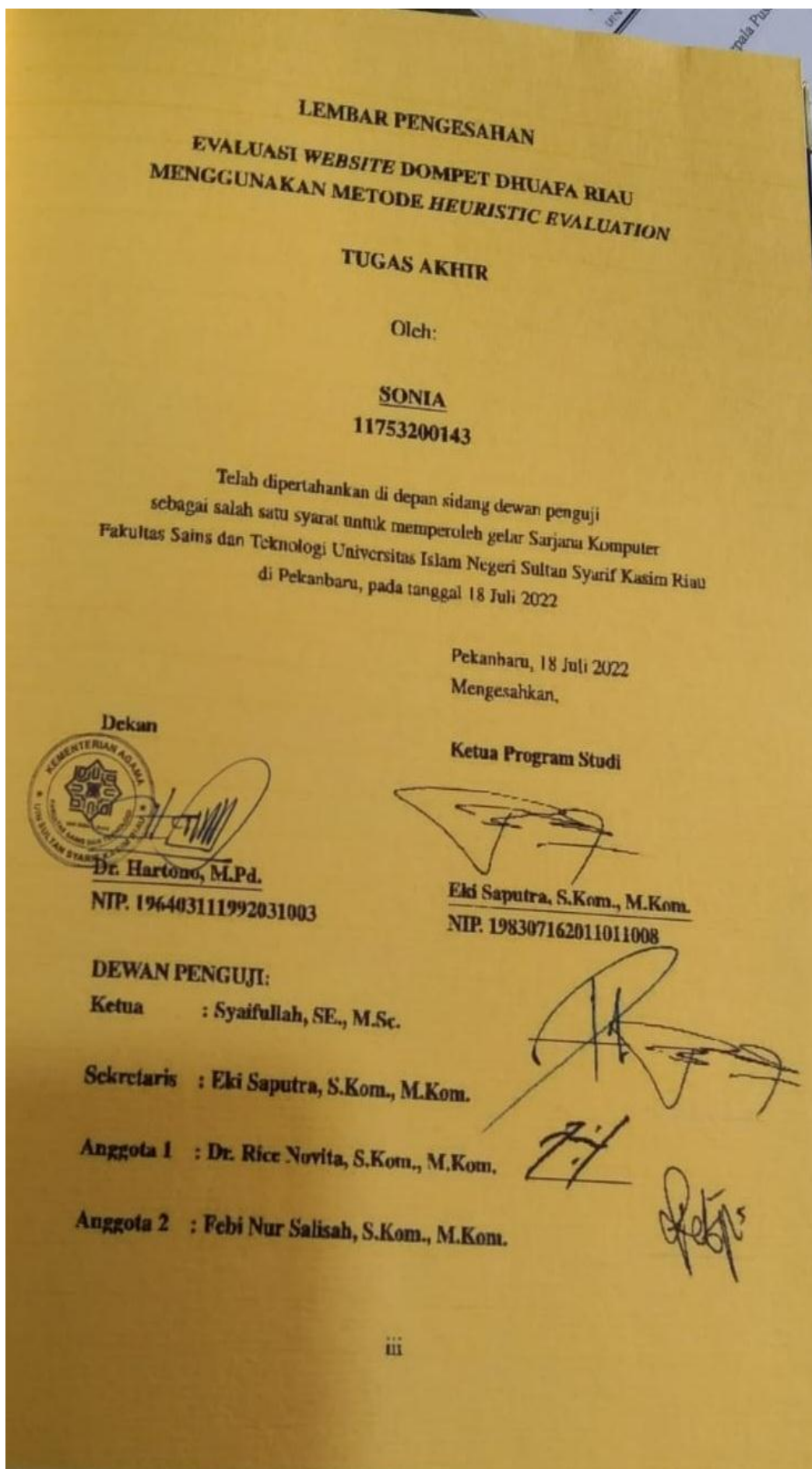
Pembimbing



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

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 mengurnnkan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sonia
NIM : 11753200143
Tempat/Tgl. Lahir : Muara Kawai/06 Juni 1998
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
Prodi : Sistem Informasi
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

EVALUASI WEBSITE DEMPET DHUFAA RIAU MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIC EVALUATION

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.

Pekanbaru, 27 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



NIM : 11753200143

* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

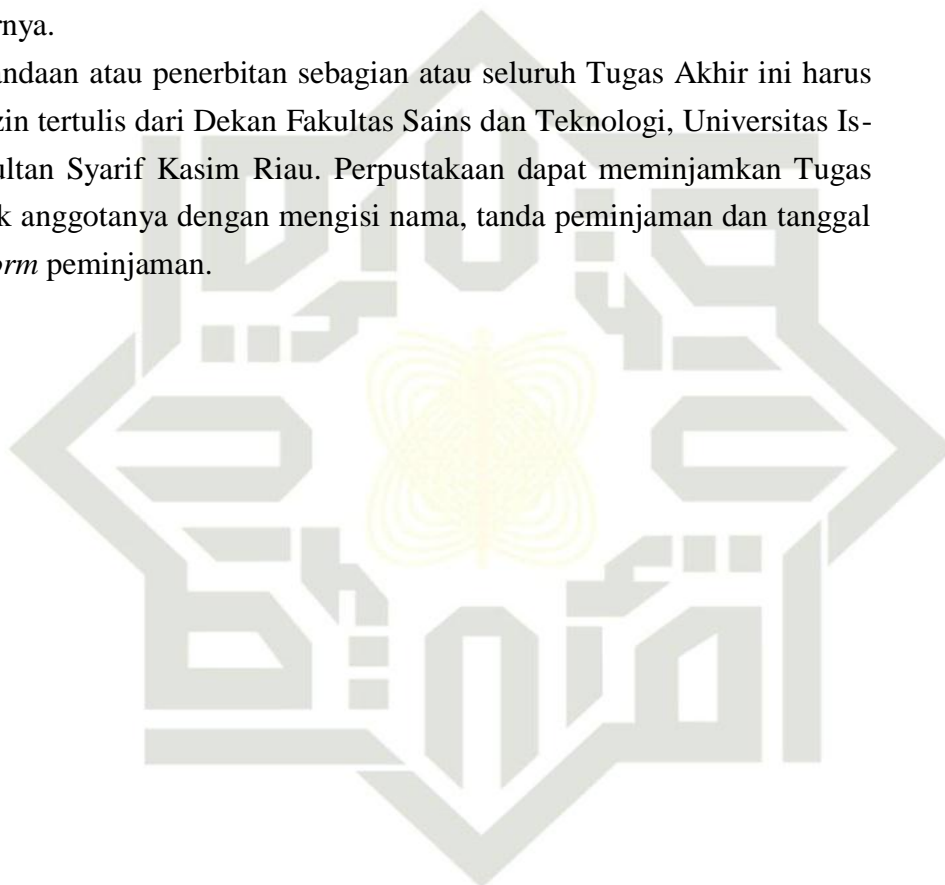
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

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 RIAU

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diadakan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 18 Juli 2022
Yang membuat pernyataan,

SONIA
NIM. 11753200143

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



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim... Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS: Al-'Alaq 1-5). Ayah, Ibu.. Terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu. Kalian yang rela berkorban dengan ikhlas tanpa kenal lelah, rela berkorban berjuang separuh hidup dalam lapar. Maafkan anak Ayah dan Ibu ini, sampai saat ini masih saja menyusahkan. Dalam doa Aku panjatkan, ”Ya Allah, *Ya Arhamarrahimin*, terima kasih yang telah menitipkanku kepada dua malaikat-Mu yang setiap waktu tak henti mendoakanku merayu-Mu supaya jalanku selalu berada di jalan-Mu, menyayangiku dan mengajariku. Ya Rahman, ya Rahim berikanlah syurga-Mu yang indah untuk mereka dan jauhkanlah mereka dari api neraka, ya Allah tempatkanlah Ayah yang sudah dipanggil lebih dulu beberapa hari sebelum Aku melaksanakan Tugas Akhir ini di syurga firdaus, *aamiin Allahumma aamiin*. Kepada Adikku (Elsa), Kakakku (Mara dan Iis) dan Abangku (Putra, Rizal dan Cudin), ”Akhirnya Aku bisa selesai juga ya, walaupun Ayah sudah tidak ada lagi, Aku yakin Ayah pasti bangga di sana hehe.. Maafkan Aku yang lama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini ya dan terima kasih sudah menjadi Adik, Abang dan Kakak yang baik selama ini. Hidupku terlalu berat jika melakukan ini semua hanya sendiri tanpa melibatkan Allah SWT dan yang lainnya. Tiada tempat berkeluh kesah selain kepada sahabat-sahabatku, ”Aku ucapkan terima kasih kepada Riri Vebrianti dan Diana Novita Putri, kalian akan selalu jadi yang terbaik. Begitu banyak tujuan yang ingin dicapai, begitu banyak mimpi yang ingin digapai, berharap hidup jauh lebih baik lagi kedepan. Jangan pernah berhenti untuk belajar, berusaha dan berdoa untuk mencapai suatu tujuan. Bangkit lagi jika jatuh. Coba lagi jika gagal. Jangan pernah menyerah! hingga Allah SWT berfirman ”Saatnya pulang”. Hanya ini yang bisa kupersembahkan kepada kalian. Terima kasih kuucapkan. Adapun salah dan kekurangan yang ada pada diri ini, Aku rendahkan hati dan diri untuk berjabat tangan meminta maaf. Oleh ”Sonia”

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

*Assalammu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan topik "Evaluasi Website Dompet Dhuafa Riau Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*".* Shalawat beriring salam diucapkan untuk junjungan kita Nabi Muhammad SAW, karena jasa Beliau kita bisa menikmati zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan kelulusan dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu, sebagai dokumentasi hasil dari menyelesaikan Tugas Akhir di program studi Sistem Informasi. Penulisan Tugas Akhir ini selesai, tidak terlepas dari banyaknya bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak. Terutama untuk kedua orang tua Samsul Bayan dan Mardiana yang telah membesarkan, mendidik, mengayomi dan mendo'akan penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga banyak mendapatkan bantuan baik dari segi moril maupun materil serta bantuan fasilitas yang memadai dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas 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 Informasi dan sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di perguruan tinggi ini.
5. Dosen Program Studi Sistem Informasi dan karyawan Fakultas Sains dan Teknologi yang telah memberikan bekal ilmu yang tidak ternilai harganya.
6. Bapak Gio Vani Jefri selaku *Digital Marketing* dan *Fundraising* yang telah membimbing dan memberikan izin untuk meneliti serta membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Kepada Abang Putra, Kakak Asmara Murni, S.Pd, Abang Afrizal, Abang Syafrudin, A.Md, Aakak Iis Dahlia, A.Md dan Adik Elsa.
8. Kepada teman-teman yang telah membantu saya, Abang Rizwan, Abang Sangkur Sahing Pradana, Sahabat saya Riri Vebrianti dan Diana Novita Putri yang telah menjadi tempat penulis berkeluh kesah.
9. Terima kasih semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak lang-

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.

sung dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

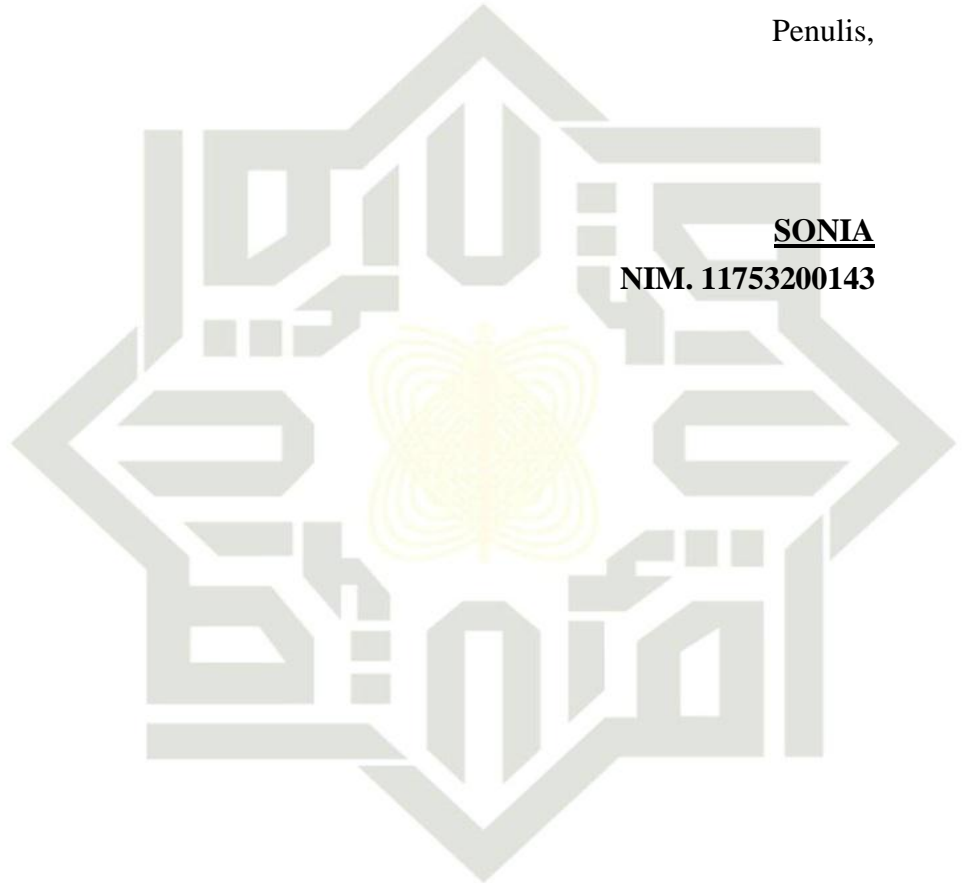
Akhirnya semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan dapat dipatgandakan oleh Allah SWT, *Aamiin*. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat, terutama bagi penulis.

Pekanbaru, 27 Juli 2022

Penulis,

SONIA

NIM. 11753200143



UIN SUSKA RIAU

EVALUASI *WEBSITE* DOMPET DHUAFA RIAU MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

SONIA
NIM: 11753200143

Tanggal Sidang: 18 Juli 2022
Periode Wisuda:

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

ABSTRAK

Dompot Dhuafa Riau adalah Lembaga Amil Zakat yang tugasnya menghimpun dan mendistribusikan zakat, infak dan sedekah. Dompot Dhuafa ini menggunakan *website* untuk mempermudah pelayanan kepada para donatur yang ingin berdonasi dan mengetahui apa saja program yang dimiliki oleh Dompot Dhuafa. Pada *website* ini memiliki permasalahan dalam aspek *Usability*, yaitu tidak adanya notifikasi saat gagal atau *error*, tidak adanya pesan peringatan yang memudahkan pengguna, dan tata letak menu yang tidak mudah diingat pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *website* dengan melihat aspek *Usability* berdasarkan metode *Heuristic Evaluation* dan memberikan rekomendasi perbaikan. Untuk metode analisis data menggunakan *Usability Testing*. Hasil yang didapat dari nilai persentase *Usability Testing* dengan total ditemukan mendapatkan nilai 73,60%, berarti menunjukkan bahwa *website* baik, dan mendapatkan nilai 26,40% untuk total tidak ditemukan yang berarti *website* kurang baik bagi penggunanya.

Kata Kunci: Dompot Dhuafa Riau, Evaluasi, *Heuristic Evaluation*, *Usability Testing*, *Website*.

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

EVALUASI WEBSITE DOMPET DHUAFRA RIAU MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

**SONIA
NIM: 11753200143**

*Date of Final Exam: July 18th 2022
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

Dompot Dhuafa Riau is an Amil Zakat Institution whose job is to collect and distribute zakat, infaq and alms. Dompot Dhuafa uses a website to facilitate services for donors who want to donate and find out what programs are owned by Dompot Dhuafa. This website has problems in the Usability aspect, namely there is no notification when it fails or an error, there is no warning message that makes it easy for users, and the menu layout is not easy for users to remember. This study aims to evaluate the website by looking at the Usability aspect based on the Heuristic Evaluation method and provide recommendations for improvement. For the data analysis method using Usability Testing. The results obtained from the Usability Testing percentage value with a total found to get a value of 73.60%, meaning that the website is good, and getting a value of 26.40% for the total not found, which means the website is not good for its users.

Keywords: *Dompot Dhuafa Riau, Evaluation, Heuristic Evaluation, Usability Testing, Website.*

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Profil Instansi	5
2.1.1 Visi	5
2.1.2 Misi.....	5
2.1.3 Program Lembaga Amil Zakat Dompot Dhuafa Riau.....	5
2.1.4 Struktur Organisasi.....	6
2.1.5 Website ddriau.org.....	7

- 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	<i>Website</i>	8
2.2.1	Defenisi <i>Website</i>	8
2.2.2	Fungsi <i>Website</i>	9
2.2.3	Kriteria Desain <i>Web</i> yang Efektif	9
2.2.4	Kriteria <i>Website</i> yang Baik	9
2.3	Evaluasi.....	11
2.4	<i>Usability</i>	12
2.5	<i>Usability Testing</i>	12
2.6	<i>Heuristic Evaluation</i>	12
2.7	Populasi dan Sampel.....	14
2.8	Teknik Pengukuran.....	16
2.9	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	17
2.10	Penelitian Terdahulu.....	17
3	METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1	Tahap Pendahuluan.....	20
3.1.1	Menentukan Tempat Penelitian.....	20
3.1.2	Menentukan Objek Penelitian.....	20
3.1.3	Menentukan Judul Penelitian.....	20
3.2	Tahap Perencanaan.....	20
3.2.1	Mengidentifikasi Masalah.....	20
3.2.2	Menentukan Data yang Dibutuhkan.....	20
3.2.3	Menentukan Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.4	Menentukan Responden.....	20
3.3	Tahap Pengumpulan Data.....	21
3.3.1	Studi Pustaka.....	21
3.3.2	Wawancara.....	21
3.3.3	Membuat dan Menyebarkan Kuesioner.....	21
3.4	Tahap Analisa dan Hasil.....	23
3.4.1	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	23
3.4.2	Analisa Pengolahan Kuesioner.....	23
3.4.3	Uji Validitas.....	23
3.4.4	Uji Reliabilitas.....	23
3.4.5	Mengolah Kuesioner.....	24
4	ANALISA DAN HASIL	25
4.1	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	25
4.2	Analisa Pengolahan Kuesioner.....	26

- 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.

4.3	Gambaran Umum Para Responden	27
4.3.1	Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	27
4.3.2	Karakteristik Berdasarkan Umur	28
4.3.3	Karakteristik Berdasarkan Pendidikan	29
4.4	Uji Validitas dan Reliabilitas	29
4.4.1	Uji Validitas	29
4.4.2	Uji Reliabilitas	30
4.5	Hasil Pengolahan Kuesioner	31
4.6	Analisa Data <i>Usability Testing</i>	32
4.7	Hasil Uji <i>Usability Testing</i>	32
4.8	Hasil Akhir	37
4.9	Rekomendasi	37
5	PENUTUP	39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	39

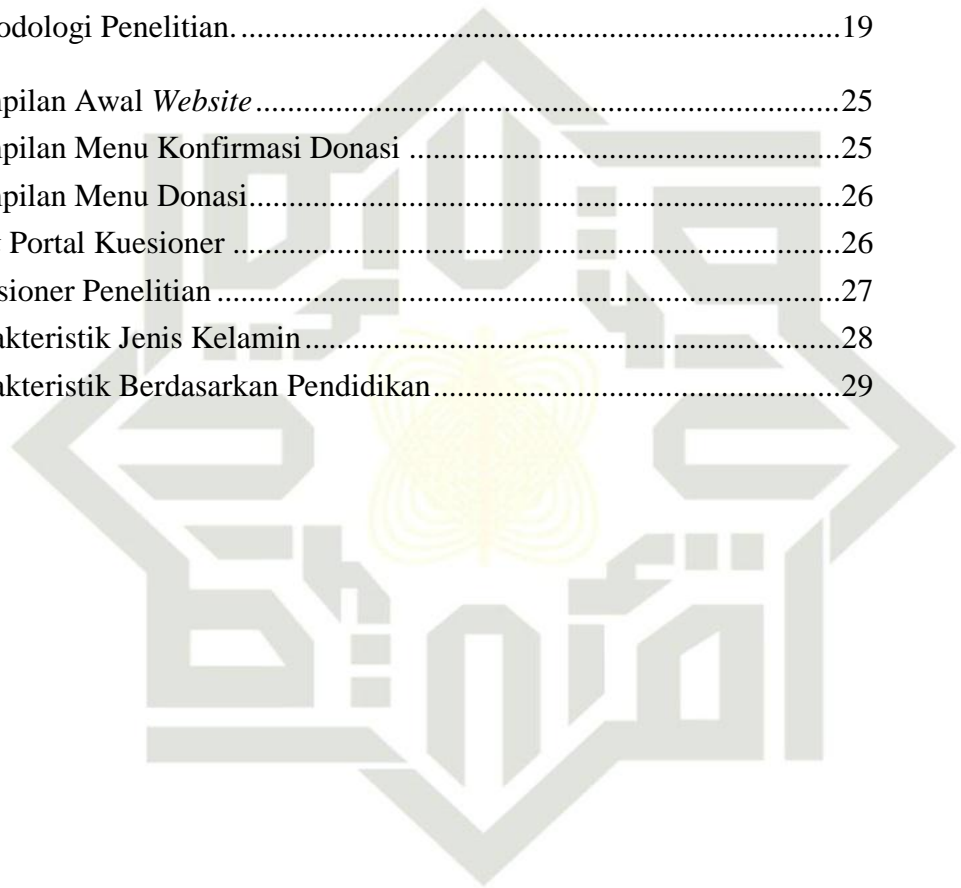
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA **A - 1**

LAMPIRAN B DOKUMENTASI **B - 1**

DAFTAR GAMBAR

2.1	Struktur Organisasi.	6
2.2	Tampilan Utama <i>Website</i>	7
2.3	Tampilan Layanan Donasi.	7
2.4	Tampilan Konfirmasi Berdonasi.	8
3.1	Metodologi Penelitian.	19
4.1	Tampilan Awal <i>Website</i>	25
4.2	Tampilan Menu Konfirmasi Donasi	25
4.3	Tampilan Menu Donasi.....	26
4.4	<i>Link</i> Portal Kuesioner	26
4.5	Kuesioner Penelitian	27
4.6	Karakteristik Jenis Kelamin.....	28
4.7	Karakteristik Berdasarkan Pendidikan.....	29



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

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel Nilai dalam Skala <i>Likert</i>	17
2.2	Klarifikasi Nilai <i>Alpha Cronbachs</i>	17
3.1	Kuesioner Penelitian	22
4.1	Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	28
4.2	Karakteristik Berdasarkan Umur.....	28
4.3	Karakteristik Berdasarkan Pendidikan.....	29
4.4	Uji Validitas	30
4.5	Uji Realibilitas	30
4.6	Hasil Pengolahan Kuesioner	31
4.7	Tabel Persentase Jawaban dari Responden	35
4.8	Tabel Akhir <i>Usability Testing</i>	37
4.9	Tabel Rekomendasi.....	37

- 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 mengumunkan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

HE	: <i>Heuristic Evaluation</i>
H1	: <i>Heuristic Satu</i>
P1	: Pernyataan Satu
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju
ALSI	: Aksi Layanan Sehat
PEMKO	: Pemerintahan Kota
UNDIKSHA	: Universitas Pendidikan Ganesha
SOP	: Standar Operasional Prosedur
REMO	: <i>Resources Mobilitation and Corp</i>
MARKOM	: Marketing Komunikasi

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

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan sebuah *website* harus melalui beberapa pedoman *Usability* untuk memastikan bahwa tujuan dari *website* bisa dicapai. Oleh karena itu, pengembangan *website* harus sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dalam pengembangan perlu melakukan evaluasi *website*. Suatu teknik pengujian berdasarkan aspek desain *interface* terdapat *Usability* sistem yang mampu menyelesaikan masalah dan membuat keputusan dengan cepat disebut dengan evaluasi *Usability* (Nimah, 2011). Tingkat *Usability* menentukan apakah *website* tersebut bisa diterima *user*, bermanfaat dan bertahan lebih lama dalam penggunaannya.

Bercerita tentang evaluasi *website*, ternyata ada sebuah *website* yang dijalankan oleh suatu organisasi yaitu Dompot Dhuafa Riau. Dompot Dhuafa Riau adalah sebuah lembaga zakat, infak, dan sedekah. Dompot Dhuafa ini merupakan cabang resmi dari pusat yang dibangun pada 20 Februari 2013. Untuk memanfaatkan teknologi sebagai peluang bisnis, organisasi ini membangun sebuah *website*, yaitu ddriau.org.

Website ddriau.org merupakan portal pusat informasi, berita dan artikel, program-program yang dilaksanakan, serta layanan donasi secara *online*. Adapun layanan yang disediakan *website* ini ialah layanan donasi secara *online*, layanan jeput donasi ke alamat donatur. Layanan donasi secara *online* ialah memberikan layanan pada donatur dengan meletakkan *link* untuk berdonasinya dan *link* konfirmasi setelah melakukan transaksi pada sistem. Dengan adanya sistem ini tentu saja memudahkan bagi para donatur yang ingin berdonasi tanpa harus pergi ke Dompot Dhuafa Riau. *Website* dompot Dhuafa Riau ini dapat diakses melalui halaman portal <https://ddriau.org/>. *Website* ini mulai dijalankan di Dompot Dhuafa Riau pada tahun 2016. Terdapat dua aktor dalam penggunaan sistem ini yaitu masyarakat yang berdonasi dan admin. Masyarakat yang menggunakan *website* ini merupakan masyarakat yang ingin berdonasi berjumlah 2870 orang.

Adapun Program Dompot Dhuafa di tahun 2020 seperti dalam bidang pendidikan bermanfaat untuk 246 jiwa. Selanjutnya program kesehatan terdapat 2.229 jiwa. Pada program ekonomi terdapat 492 jiwa. Selanjutnya di program sosial dan dakwah terdapat 35.065 jiwa. Dan pada program kerelawanan terdapat 17.268 jiwa. Jadi total semua kebermanfaatannya program yang dilaksanakan pada tahun 2020 sebanyak 55.300 jiwa.

Dari hasil wawancara kepada pihak pengelola *website* ddriau.org pada Dom-



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.

pet Dhuafa Riau yang terdapat pada Lampiran A, bahwasanya *website* ini merupakan *website* umum yang bisa diakses siapa saja. Sejak pertama kali dibangun *website* ddriau.org tidak pernah dilakukan evaluasi menggunakan metode atau standar tertentu terhadap *website* tersebut, masih terdapat permasalahan yaitu informasi yang kurang lengkap, layanan donasi secara *online* yang mengharuskan donatur konfirmasi setelah melakukan transaksi melalui *WhatsApp* ataupun *link website* yang tertera di *website* tersebut, serta terdapat banyak menu berdonasi yang tujuannya sama, sehingga kualitas dari *website* tersebut dapat terpengaruh.

Kondisi seperti ini diakibatkan karena organisasi tersebut tidak pernah melakukan evaluasi dengan metode tertentu akibatnya tidak dapat mengetahui kondisi dari *website* secara maksimal. Oleh karena itu, untuk mengukur kepuasan dan mengetahui pengalaman pengguna ketika menggunakan *website* ddriau.org bisa diketahui dengan melakukan pengujian *Usability* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* (HE). HE merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengetahui masalah apa saja pada *Usability* dalam rancangan antarmuka (Kurniawan, 2018). Metode HE terdiri dari 10 prinsip yang digunakan untuk menemukan masalah *Usability*. Proses dari HE ini memungkinkan *evaluator* secara independen menilai sistem dan melakukan evaluasi pada setiap *heuristic* yang terdapat masalah *Usability* (Santiari dan Rahayuda, 2017).

Berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana kualitas *website* berfungsi dengan baik sesuai kepuasan pengguna, maka dilakukan penelitian yang berjudul Evaluasi *Website* Dompot Dhuafa Riau Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*.

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, maka Rumusan Masalah yang diangkat adalah Bagaimana mengevaluasi *website* ddriau.org dari Dompot Dhuafa Riau menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1. Batasan Masalah

Batasan Masalah pada penelitian ini adalah:

1. Evaluasi dilakukan pada *website* ddriau.org.
2. Penelitian dilakukan dengan responden dari masyarakat kota Pekanbaru yang merupakan donatur dan mengunjungi *website* ddriau.org.
3. Pengukuran *Usability* menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban.
4. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Slovin*.
5. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan *Tools* IMB SPSS Statistics



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.

17.0.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis *website* dengan melihat aspek *Usability* berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.
2. Untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada *website* ddriau.org berdasarkan hasil evaluasi dalam meningkatkan kepuasan pengguna.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Dompot Dhuafa Riau diharapkan bisa mengetahui apa saja yang harus dilakukan untuk menjaga *website* supaya dapat memberikan layanan, efektif dan efisien bagi pengguna saat ini dan masa akan datang.
2. Bagi peneliti diharapkan mampu menganalisis *website* ddriau.org, mampu memberikan rekomendasi perbaikan *website* dan menambah wawasan tentang *website* yang baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan *website* ddriau.org selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian Tugas Akhir ini akan diuraikan menjadi lima bab yaitu:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada Tugas Akhir ini berisi tentang: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; dan (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada Tugas Akhir ini berisi tentang teori-teori yang berasal dari jurnal dan studi kepustakaan yang digunakan sebagai landasan teori dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

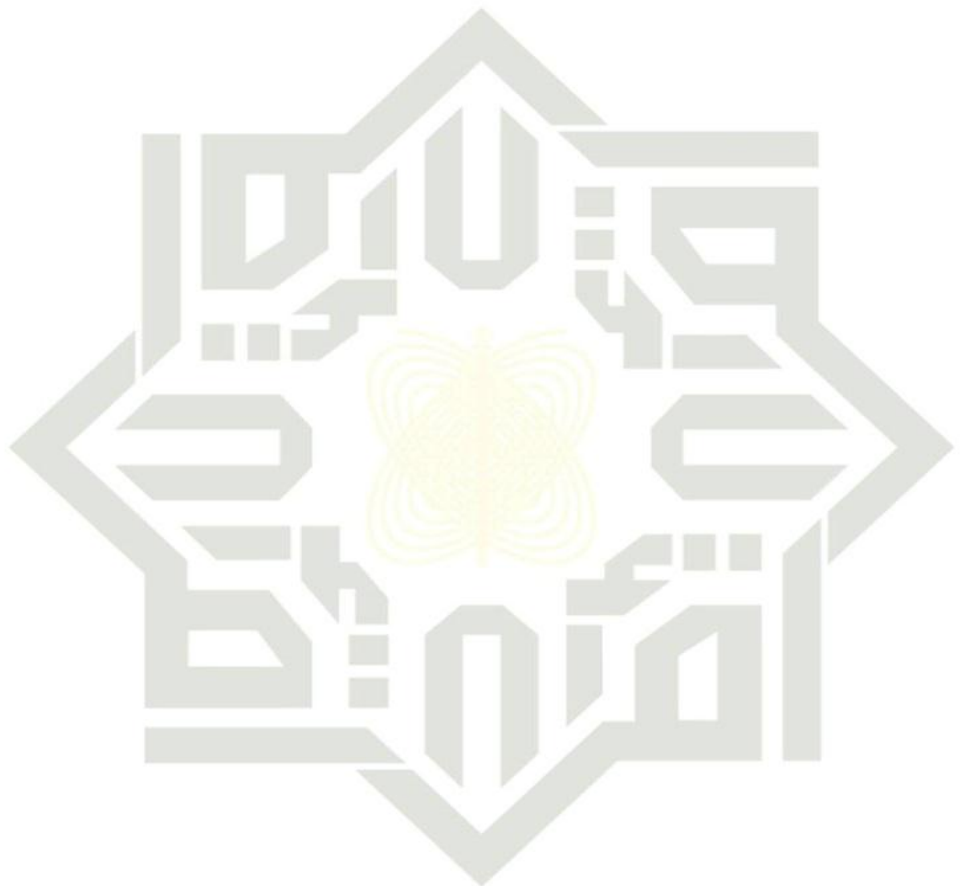
BAB 3 pada Tugas Akhir ini berisi tentang metodologi penelitian yang dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir yang dibuat.

BAB 4. ANALISA DAN HASIL

BAB 4 pada Tugas Akhir ini berisi tentang proses evaluasi *Usability* pada *website* Dompot Dhuafa Riau menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan memanfaatkan beberapa *tools* analisis statistika dalam pengolahan data.

BAB 5. PENUTUP

BAB 5 pada Tugas Akhir ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian Tugas Akhir serta saran–saran yang diperlukan untuk pengembangan evaluasi selanjutnya.



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.

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

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Profil Instansi

Dompot Dhuafa Riau adalah sebuah organisasi zakat, infaq, dan sedekah di Pekanbaru, Jalan Tuanku Tambusai. Cabang resmi dari pusat Dompot Dhuafa yang dibuka pada tanggal 20 Februari 2013. Terbentuknya Dompot Dhuafa sebagai lembaga zakat resmi berupaya untuk menghimpun zakat di Riau, mengingat Riau merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi zakat yang tinggi. Selain itu, keberadaan Dompot Dhuafa dapat membantu organisasi zakat lainnya dalam mengumpulkan zakat.

2.1.1 Visi

Terwujudnya masyarakat dunia yang berdaya melalui pelayanan, pembe-
laan, dan pemberdayaan yang berbasis pada sistem yang berkeadilan.

2.1.2 Misi

1. Menciptakan kekuatan pembebasan di seluruh dunia untuk mencapai refor-
masi tatanan sosial berdasarkan konsep kesetaraan.
2. Bagaimana dinas pertahanan dan otonomi jangka panjang dapat memiliki
pengaruh pada swasembada komunal jangka panjang.

2.1.3 Program Lembaga Amil Zakat Dompot Dhuafa Riau

1. Sosial dan Dakwah
 - (a) Layanan mustahik.
 - (b) Respon kebencanaan.
 - (c) Tebar hewan kurban.
 - (d) Dakwah pedalaman.
 - (e) Wakaf masjid.
 - (f) Wakaf darul hadis.
2. Kesehatan
 - (a) Rumah sakit Lancang Kuning.
 - (b) Aksi Layanan Sehat (ALS).
3. Ekonomi
 - (a) Sentra ternak Riau.
 - (b) Rumah jamur alam panjang.
 - (c) Ketahanan pangan keluarga.
 - (d) Keluarga tangguh.

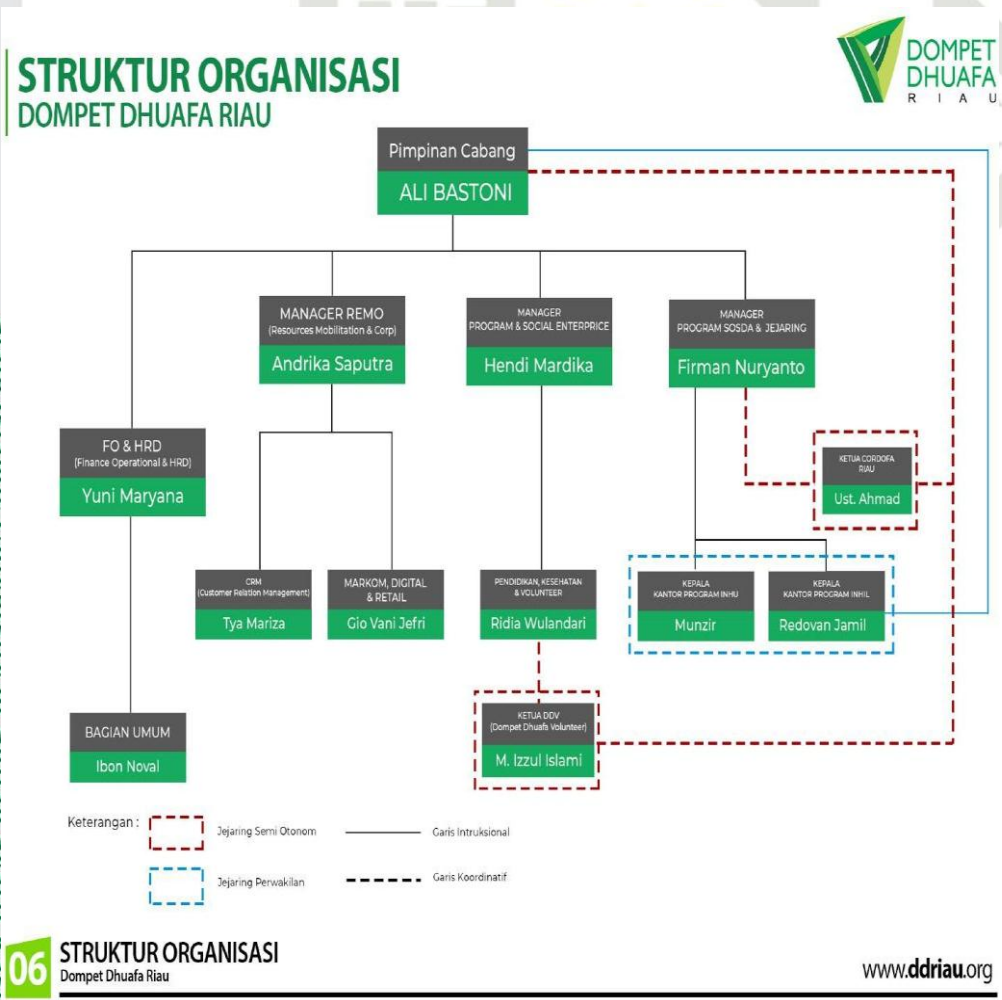
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

- (e) *Grand making*.
4. Pendidikan
- (a) Sekolah pedalaman Riau.
 - (b) Beastudi guru pedalaman.
 - (c) Smart ekselesia Indonesia.
 - (d) Institut wirausaha.
 - (e) Dompot Dhuafa *Volunter*.

2.1.4 Struktur Organisasi

Pada Struktur Organisasi Dompot Dhuafa Riau di bawah pimpinan Manag-
e REMO terdapat bagian MARKOM, Digital dan Retail yang bertanggung jawab
dalam mengelola *website*. Adapun Struktur Organisasi Dompot Dhuafa Riau secara
keseluruhan terdapat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

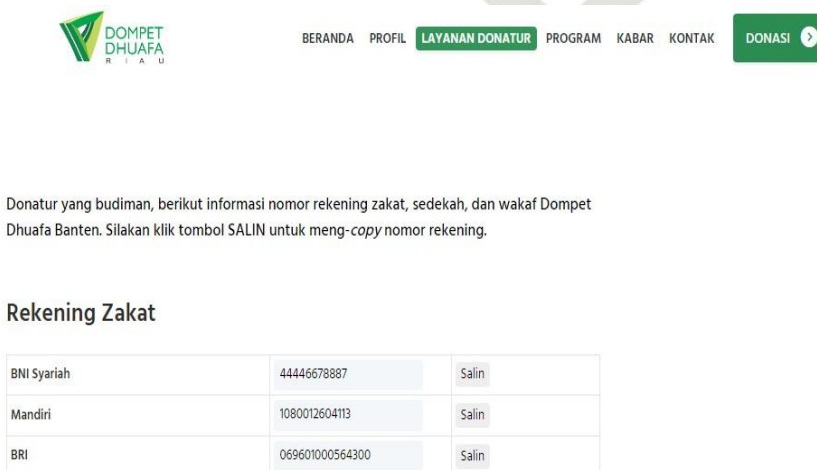
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

2.1.5 Website ddriau.org

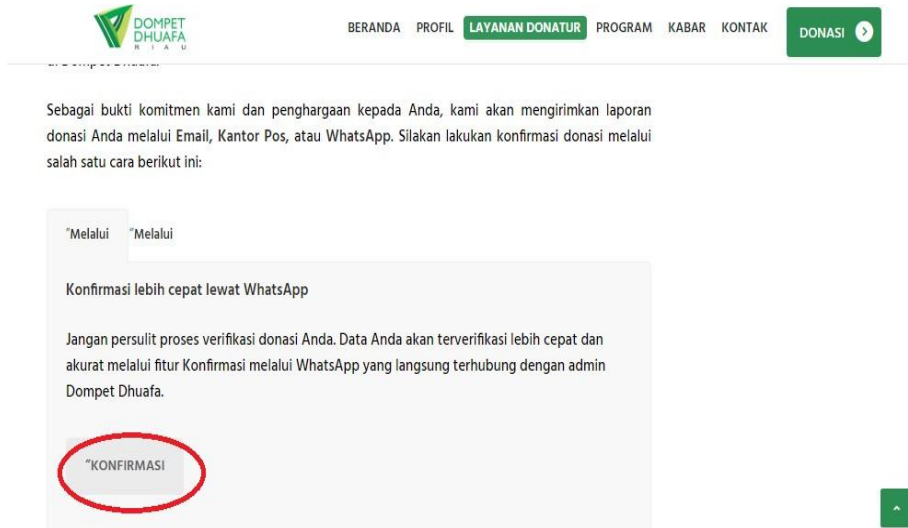
Website ddriau.org merupakan portal pusat informasi, berita dan artikel, program-program yang dilaksanakan, serta pelayanan lainnya. Adapun layanan yang disediakan website ini ialah layanan donasi secara *online*, layanan jemput donasi ke alamat donatur. Layanan donasi secara *online* ialah memberikan layanan pada donatur dengan meletakkan *link* untuk berdonasinya dan *link* konfirmasi setelah melakukan transaksi pada sistem. Website dompet Dhuafa Riau ini dapat diakses melalui halaman portal <https://ddriau.org/>. Website ini mulai dijalankan di Dompet Dhuafa Riau pada tahun 2016. Tampilan utama dari website ddriau.org terdapat pada Gambar 2.2, untuk tampilan layanan donasi terdapat pada Gambar 2.3, dan tampilan konfirmasi berdonasi terdapat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.2. Tampilan Utama Website.



Gambar 2.3. Tampilan Layanan Donasi.



Gambar 2.4. Tampilan Konfirmasi Berdonasi.

2.2 Website

Inovasi berkembang sangat pesat yang disebabkan oleh berbagai faktor seiring dengan cepatnya evolusi pola pikir politik masyarakat. Masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dalam hal keterampilan dan data, serta *tooltips* pasar kerja, pengembang harus dapat bekerja. Menurut Sibero (2013), *web* adalah suatu media yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, video, dan lainnya di jaringan internet. Sedangkan Kustiyahningsih dan Anamisa (2011) menyatakan bahwa teknologi internet adalah salah satu layanan yang dapat digunakan pengguna internet yang terhubung dengan sumber *hypertext* untuk menampilkan data dalam bentuk teks, gambar, suara, gerakan, dan konten lainnya.

2.2.1 Defenisi Website

Infrastruktur bersandar sangat penting dalam lingkungan teknologi yang serba cepat saat ini untuk memungkinkan dan mempercepat penyebaran informasi secara luas dan cepat oleh siapa saja yang memiliki koneksi internet. Menurut Bekti (2015), yang sampai pada kesimpulan bahwa *website* adalah kumpulan bangunan yang saling berhubungan yang masing-masing terhubung ke jaringan halaman. Menurut Rahmadi (2013), halaman *website* terdiri dari berbagai halaman dengan subjek yang saling berhubungan yang kadang-kadang disertai dengan foto, video, atau materi lainnya. Sementara itu, Ippho Santoso membagi *website* menjadi kelompok kanan dan kiri dalam Rahmadi (2013). Halaman *website* adalah kumpulan halaman yang dapat menampilkan teks, foto, grafik, dan media lain berdasarkan uraian teori di atas. Baik suara maupun video terhubung ke jaringan halaman.

2.2.2 Fungsi Website

Maslan (2015) mengklaim bahwa *website* umumnya melayani tujuan berikut:

1. Kemampuan Linguistik *Website* Dinamis, situs web yang berfungsi sebagai platform komunikasi yang luas. Itu dikemas dengan fitur yang memungkinkan komunikasi, seperti surat *website*, formulir kontak, formulir obrolan, dan lainnya karena dibuat menggunakan pengkodean *website*.
2. Tujuan Pengetahuan Organisasi, dengan kemampuan informasi yang luas menempatkan fokus yang lebih besar pada kualitas perspektif internal sehingga tujuan situs adalah untuk disebarluaskan. Teks dan visual di *website* ini harus mudah diunduh. Diperkirakan bahwa membatasi penggunaan animasi bergerak grafik dan komponen seperti java menggantinya dengan sumber informasi seperti berita, profil perusahaan, perpustakaan, dan referensi akan menjadi tindakan yang tepat.
3. Peran Entertain, *website* mungkin menawarkan fitur atau konten hiburan. Grafik dinamis dan komponen bergerak dapat meningkatkan kualitas presentasi desain jika *website* kita dimaksudkan untuk menghibur, namun kecepatan unduh tetap merupakan faktor penting. *Game online*, film, dan pilihan hiburan lainnya hanyalah beberapa dari fasilitas yang menawarkan layanan ini.
4. Fitur Transaksi Internet, dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan kegiatan keuangan yang melibatkan komoditas, informasi, atau hal lainnya.

2.2.3 Kriteria Desain Web yang Efektif

Standish Group, salah satu organisasi penelitian terbaik di dunia, merilis publikasi tentang temuan studinya tentang variabel yang harus dipertimbangkan oleh *web master*. Menurut penelitian, 3 faktor berikut harus diperhitungkan saat mendesain *website*:

1. Tata letak halaman mengatasi masalah dengan tampilan blog dan metode navigasi yang digunakan.
2. Kegunaan *website* terkait dengan banyaknya layanan dan keunggulan yang ditawarkan pada *website*.
3. Kualitas layanan mengacu pada berbagai bagian keuntungan yang mungkin dialami pengunjung *website* secara langsung.

2.2.4 Kriteria Website yang Baik

Sebuah blog di dalam *instance* ini memiliki parameter, sama seperti hal lain yang dibangun. Adapun blog yang layak, entah bagaimana harus sesuai dengan

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 mengunumkan 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.

teknik dan menetapkan berbagai kebijakan tetapi juga mengatasi masalah dengan desain dan estetika. Ini sangat penting karena begitu banyak faktor yang dapat membahayakan integritas blog.

1. Kegunaan didefinisikan sebagai interaksi pengguna dengan aplikasi atau perangkat lunak hingga mereka dapat menggunakannya dengan cepat dan mudah. Lima kriteria berikut harus dipenuhi oleh sebuah *website* untuk mencapai tingkat kegunaan yang optimal:
 - (a) Mudah diambil.
 - (b) Efektif dalam pemanfaatannya.
 - (c) Mudah dimengerti.
 - (d) Lebih rendah kesalahan.
 - (e) Pengalaman pelanggan.
2. Sistem panduan proses atau metode perpindahan dari satu domain ke domain lain disebut sebagai bagian navigasi dari sistem *online*. Teknik komunikasi, termasuk teks, gambar, dan animasi, dapat digunakan untuk menunjukkan instruksi. Konten yang bagus harus:
 - (a) Mudah dimengerti.
 - (b) Dapat diandalkan.
 - (c) Membuat rekomendasi.
 - (d) Disebutkan di latar belakang.
 - (e) Menawarkan masih spekulatif lain.
3. Sebuah desain grafis yang baik setidaknya harus memiliki skema warna bagus dan berkesinambungan, gaya desain yang serupa, teks yang mudah dibaca, penggunaan gambar pendukung untuk substansi teks, penempatan gerak yang tepat, dan material efek visual yang mendukung teks konten secara keseluruhan.
4. Materi fokus utama blog adalah informasinya, yang harus menarik, relevan, dan dapat diterima oleh konsumen situs yang relevan. Materi data lama harus diarsipkan di situs *website*. Sebaiknya bahan tersebut merupakan hasil analisis penelitian dan didukung oleh sudut pandang yang berwibawa untuk keadilan dan kebenaran data yang tersedia. memberikan bukti atau alasan juga menyediakan bibliografi beranotasi dari sumber yang kredibel juga. Cobalah untuk menghubungkan materi multimedia ke situs *website* atau blog sedapat mungkin. Seiring dengan halaman web, streaming. Suara dan visualnya sinkron. Jika akses harus dibatasi ke halaman tertentu dan memberikan detail tentang biaya *file* dan pertumbuhan durasi pemutaran.
5. Waktu untuk memuat kemungkinan banyak orang akan kembali ke situs

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.

website meningkat jika dimuat dengan cepat, terutama jika memiliki desain dan konten yang menarik.

6. Kemampuan ini berkaitan dengan berbagai layanan dan keuntungan yang disediakan situs. Seberapa efektif sebuah situs *website* berfungsi secara teknologi mungkin bergantung pada pembuat kode skrip, yang mungkin menggunakan HTML dan lainnya.
7. Mobilitas setiap orang bisa menggunakan situs *website*, tanpa memandang usia atau penampilan kesehatan. Hambatan struktural juga harus dipertimbangkan, termasuk yang dapat membatasi pengetahuan teknologi seperti P-DA dan ponsel, seperti konektivitas internet yang lambat, kebutuhan mesin, penggunaan *browser*. Inovasi ini harus memungkinkan untuk mengakses internet.
8. Interaktivitas mengacu pada aktivitas yang menyertakan pengunjung situs *website* sebagai bagian dari interaksi mereka dengan situs *website* itu sendiri. Konektivitas dibangun di atas jalur dan koneksi pensinyalan. Tautan digunakan untuk mengarahkan pengguna ke lebih banyak, serupa, atau sumber berita lainnya. mirip dengan tautan yang mengatakan Kamus, tautan yang relevan, dan informasi lebih lanjut. berkaitan dengan alat evaluasi seperti catatan, pertanyaan, suara, atau kuesioner. Manfaat memiliki mekanisme kontrol adalah pengguna dapat memperingatkan pengelola situs untuk kesalahan seperti inkonsistensi, koneksi mati, dan masalah lainnya. Pengguna juga dapat mengkritik dan menawarkan perubahan pada situs seiring perkembangannya.

2.3 Evaluasi

Evaluasi adalah proses atau instrumen yang digunakan untuk menguji dan mempelajari lebih lanjut tentang itu dalam lingkungan yang terstruktur. Evaluasi eksplisit berkaitan dengan pencapaian tujuan, sedangkan analisis implisit harus membandingkan pencapaian proyek dengan apa yang harus dicapai berdasarkan norma-norma yang telah ditetapkan (Muryadi, 2017).

Mengevaluasi dapat didefinisikan secara luas sebagai pemberian nilai pada sesuatu yang diinginkan. Selain itu, penilaian dapat dilihat sebagai tindakan mengatur, mengumpulkan, dan menyediakan data penting untuk menciptakan pilihan yang berbeda. Selain menilai kemampuan fungsional layanan, penting untuk mempertimbangkan penampilan produk dan pengaruhnya. Pertimbangkan kegunaan sistem, keramahan pengguna, dan kemudahan belajar.

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

2.4 Usability

Usability adalah disiplin teknis (*engineering*). Metodologi yang sangat metodis untuk bahan yang telah ditetapkan. Prosedur ini didukung secara profesional. Berbeda dengan terbukti baik dalam perilaku profesional, metodologi ini didasarkan pada studi 20 tahun yang melibatkan 2.163 orang secara global di 716 situs *web*. Meskipun banyak dipelajari, *Usability* masih merupakan ilmu yang relatif baru.

Perangkat lunak yang tidak mematuhi standar *Usability* Nielsen akan sulit dipahami, sehingga menyulitkan konsumen biasa untuk memulai sistem. Instruksi pada program yang tidak mengikuti konsep kegunaan Nielsen juga akan sulit dipahami oleh pengguna dan rentan terhadap kesalahan, baik disengaja atau tidak disengaja oleh pengguna. Ketika semua alasan di atas dipertimbangkan, konsumen akan tidak puas dengan program ini.

2.5 Usability Testing

Menurut Hidayat, Ranius, dan Ependi (2014), metode pengujian adalah karakteristik yang menilai seberapa mudah tata letak internet digunakan dengan menilai efisiensi, kesederhanaan pengajaran dengan menghubungkan tanpa kesalahan. Langkah-langkah berikut digunakan saat melakukan uji kegunaan:

1. Menentukan objek yang ingin diteliti.
2. Menentukan jawaban dari kuesioner dengan responden yang sudah ditentukan.
3. Memperkenalkan tujuan kepada pendengar, tahap ini menjelaskan kepada responden bahwa yang dievaluasi bukanlah orang yang diwawancarai tetapi target penelitian.
4. Memberi tugas pada responden, khususnya menugaskan tugas dalam survei yang harus diselesaikan oleh peserta.
5. Peserta mengisi survei dan menawarkan tanggapan atas pertanyaan. Kuesioner disajikan sesuai dengan apa yang diamati oleh partisipan.
6. Pemeriksaan tanggapan pengguna terhadap situs *website* keseluruhan tanggapan peserta.
7. Informasi lengkap tentang kelebihan dan kekurangan situs *website* akan diperoleh melalui pemeriksaan.
8. Memberikan saran dari hasil penelitian.

2.6 Heuristic Evaluation

Tujuan penilaian *heuristic* adalah untuk berhasil meningkatkan kemampuan. *Evaluator* melakukan penilaian dengan melakukan sejumlah tantangan dengan tata

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.

letak dan menentukan kesesuaiannya dengan kriteria untuk setiap level. Jika kesalahan ditemukan, desain dapat diperiksa untuk memperbaiki masalah sebelum diimplementasikan. Penilaian *heuristic* adalah pendekatan evaluasi desain yang populer karena membuatnya lebih mudah untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah kegunaan.

Usability Evaluation adalah prosedur yang melibatkan konsumen untuk mencapai karakteristik tertentu dari kenyamanan pengguna seperti kinerja, ekonomi dan kepuasan pelanggan terhadap teknologi secara keseluruhan (Krisnayani, Arthana, Darmawiguna, Kom, dkk., 2016). 10 prinsip dasar Jakob Nielsen untuk proyek antarmuka adalah sebagai berikut:

1. Visibilitas Status Sistem, penyajian informasi yang diturunkan dari status sistem.
2. Perbandingan Antara Program dengan Kehidupan Nyata, platform dapat mencerminkan vernakular peserta, menggunakan istilah, ide, dan ide yang dikenal pengguna, alih-alih menjadi deskriptor di platform. Mematuhi norma-norma yang sah dan mengatur materi secara alami dan logis.
3. Keseimbangan Antara Kontrol dan Kebebasan, izin granular dan otonomi, izin granular dan kebebasan. Pengguna biasa secara tidak sengaja memilih sistem kontrol dan memerlukan urgensi "keluar" yang siap ditetapkan untuk menghindari kondisi yang tidak menyenangkan tanpa harus melalui percakapan panjang.
4. Aturan dan Integritas, pengguna tidak lagi harus menebak apakah berbagai bahasa, pengaturan, atau perilaku menandakan hal yang sama.
5. Perlindungan Kesalahan, Kontrol Versi, Pencegahan kesalahan, tetapi lebih dari sekadar mengirim pesan, kesalahan yang sempurna adalah perencanaan yang cermat untuk menghindari masalah.
6. Membantu Pengguna dalam Mengenali Kesalahan, Pesan peringatan harus diungkapkan dalam bahasa Inggris yang lugas (tanpa kode). Mengilustrasikan masalahnya dan merekomendasikan perbaikan yang konstruktif.
7. Identifikasi Sebagai Lawan dari Ingatan, materi yang membuat peristiwa dan pilihan terlihat untuk mengurangi permintaan pada memori sistem. Pelanggan tidak perlu mengingat sinyal dari satu tempat ke tempat berikutnya. Jika dapat diterapkan, pedoman untuk memanfaatkan teknologi harus terlihat atau mudah dicerna.
8. Kegunaan dan Kemampuan Beradaptasi, tersembunyi untuk pengguna pemula, injektor dapat mempercepat keterlibatan yang sering untuk pakar domain sehingga platform dapat bertemu pelanggan yang terampil dan me-

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.

mungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tugas yang sering dilakukan. Gaya Artistik dan Minimalis, tata letak yang menarik dan minimalis percakapan tidak boleh menyertakan informasi yang tidak perlu atau jarang diperlukan.

Bantuan dan Dokumen, bantuan dan bukti dokumenter, meskipun sebaiknya teknologi dapat dimanfaatkan tanpa penjelasan, bantuan dan dokumen pendukung mungkin diperlukan.

2.7 Populasi dan Sampel

Keseluruhan subjek penelitian disebut juga dengan Populasi (Wijayanti, Mahadewi, dan Parmiti, 2013). Jika dalam meneliti seluruh elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian tersebut merupakan penelitian populasi.

Sampling adalah subset atau tipikal dari demografi yang sedang dipelajari. Jika kita berusaha untuk mengekstrapolasi hasil studi sampel, kita menyebutnya analisis sampling. Tujuan dari membuat generalisasi adalah untuk membuat temuan penelitian relevan dengan populasi secara keseluruhan. Beberapa pendekatan sampling terbagi dalam dua kategori, yaitu:

1. Kemungkinan Sampling adalah pendekatan probabilitas sampling yang memberikan setiap elemen atau anggota populasi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel, adapun pendekatan sampel ini adalah:
 - (a) Seleksi Acak Dasar, kita mungkin perlu mengambil seleksi representatif yang cepat. Pengambilan sampel dilakukan secara sewenang-wenang dari semua segmen populasi, tanpa memperhatikan pembagian yang ada di antara populasi yang terjangkau. Hal ini dimungkinkan jika masyarakat dianggap homogen. Pendekatan sampling ini meliputi:
 - i. Lebih Suka Teknik Pengambilan Sampel Bertingkat, jika masyarakat memiliki warga yang tidak homogen dan terbagi secara proporsional, pendekatan ini diterapkan. Sebagai ilustrasi, suatu perusahaan dapat mengikutsertakan individu dari berbagai kualifikasi pendidikan.
 - ii. *Randomized Oversortment*, jika komunitas terbagi tetapi tidak proporsional, pendekatan ini digunakan untuk menentukan jumlah data. Sebuah perusahaan, misalnya, mungkin memiliki karyawan yang sama yaitu Tiga gelar PhD, lima gelar master, 100 sarjana, 800 lulusan sekolah menengah, dan 700 siswa SMP Karena kedua organisasi terlalu kecil dibandingkan dengan divisi lain, semua

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.

orang memiliki S2 dan sertifikasi S3 dipilih sebagai contoh.

- iii. Pengambilan sampel kluster, pendekatan itu digunakan untuk mengidentifikasi sampel ketika item yang akan diselidiki atau sumber informasinya sangat luas, seperti penduduk suatu bangsa, daerah, atau wilayah. Sampel tergantung pada wilayah demografi yang telah ditetapkan untuk mengidentifikasi demografi mana yang akan menjadi sumber informasi. Rancangan pengambilan sampel dilakukan dalam dua tahap yaitu:
 - Penentuan wilayah sampel.
 - Penentuan populasi di wilayah tersebut.

Kurangnya Kemungkinan Sampling, Pendekatan statistik yang memberikan setiap komponen atau individu dalam populasi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai perwakilan. Pendekatan pengambilan sampel ini mencakup hal-hal berikut:

- (a) Metodologi Survei Pendekatan Sampling, ini merupakan metodologi penarikan sampel, yaitu menentukan spesimen berdasarkan urutan komunitas partisipan yang telah diidentifikasi secara berurutan. Misalnya, jika komunitas yang terdiri dari 200 orang memiliki 200 anggota, para peserta diberi nomor 200. Selanjutnya, nilai numerik, angka genap, atau duplikat angka tertentu, seperti 5 dan banyak lainnya, dipilih untuk pengujian.
- (b) Pengambilan Sampel Kuantifikasi, strategi untuk memilih individu dari komunitas yang memiliki kualitas yang sama dengan kuantitas (kuota) yang dibutuhkan. Sebagai ilustrasi, akan dilakukan studi terhadap pekerja kelompok II dalam suatu organisasi, dan investigasi terhadap pelanggan kelompok II dalam suatu organisasi, dan studi mediator yang tidak memihak. Sedangkan penyidikan sebanyak 5 orang, jumlah sampel ditetapkan 100, dan setiap anggota peneliti bebas memilih sampel dengan ciri-ciri tertentu (kelompok II) sebanyak 20 orang.
- (c) *Accidental* Sampling, pendekatan statistik berdasarkan random, siapa saja yang kebetulan bertemu dengan seorang ilmuwan digunakan sebagai sampel, dan jika peserta berada pada waktu yang sama, sampel yang cocok diperlukan sebagai data yang dikumpulkan ditentukan.
- (d) *Purposive* Sampling, metode pengambilan sampel yang digunakan untuk tujuan tertentu secara eksklusif. Sebagai ilustrasi, jika studi tentang tindakan disiplin sedang dilakukan, sampel yang dipilih adalah orang

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.

yang hanya kompeten di bidang pekerjaan.

- (e) *Oversaturated* Sampling, pendekatan pengambilan sampel di mana semua peserta masyarakat digunakan sebagai contoh. Ini sering dilakukan ketika demografinya kecil, kurang dari 30 orang. Sebuah survei tampaknya menjadi ungkapan lain untuk survei kejenuhan ini, di mana semua elemen populasi dijadikan sampel.
- (f) *Snowball* Sampling, pendekatan pengambilan sampel asli yang dilakukan dalam jumlah sedang, kemudian contoh yang dipetik pertama diminta untuk memilih sampel yang lain, begitu seterusnya hingga ukuran sampel bertambah.
- (g) Pengambilan Sampel, pemilihan komunitas secara selektif tanpa mempertimbangkan tingkat keterwakilan tergantung pada ketersediaan data atau kenyamanan pengumpulan data. Kesimpulannya masih sangat tentatif dan belum selesai.
- (h) Pengambilan Sampel Secara *Purposive*, sering disebut juga dengan sampling pemikiran, terjadi apabila sampel dilakukan karena pemikiran pribadi atau pemikiran penulis. Kepemimpinan seorang spesialis yang akrab dengan masyarakat, pengambilan sampel yang bertujuan menghasilkan temuan yang dapat diandalkan. Pengaturan studi kasus sangat cocok untuk strategi pengambilan sampel ini.

Peneliti harus segera mengetahui apa saja unit analisis penelitian ini agar dapat memperkirakan secara tepat jumlah partisipan penelitian yang akan direkrut. Berdasarkan apa yang diselidiki, unit sampling atau unit topik yang diperiksa bervariasi.

Jumlah pengamatan yang mencerminkan 100% komunitas sama dengan seluruh komunitas, sehingga sampel acak sering digunakan untuk menunjukkan ukuran sampel. Kemungkinan kesalahan generalisasi berkurang dengan bertambahnya jumlah contoh yang mewakili komunitas, dan meningkat dengan berkurangnya jumlah subjek sampel. Berikut ini adalah beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan saat menghitung ukuran sampel:

1. Unit analisis.
2. Strategi atau teknik penelitian.
3. Kuantitas ciri-ciri unik populasi saat ini.
4. Pengecualian analisis data.

2. Teknik Pengukuran

Data yang diinginkan dapat dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner melalui media. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat *Usability*

menggunakan metode *heuristic* dengan 4 skala *Likert* untuk setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden, terdapat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Tabel Nilai dalam Skala *Likert*

Dimensi Pengukuran	Bobot	Pengertian
Tingkat Kesetujuan	1	Sangat Tidak Setuju
Tingkat Kesetujuan	2	Tidak Setuju
Tingkat Kesetujuan	3	Setuju
Tingkat Kesetujuan	4	Sangat Setuju

2.9 Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Janti (2014) Validitas adalah sejauh mana suatu perangkat pengujian cocok dalam mengevaluasi suatu informasi, tentu mengukur apa yang ingin diukur. Misalnya, kami akan menggunakan metode perak untuk menilai rantai emas. Jika statistik atau topik peringkat A memiliki korelasi yang kuat dengan skor keseluruhan, itu dianggap sah.

Unsur presisi merupakan sisi lain dari konsep legitimasi. Suatu alat ukur yang sah harus dapat menyampaikan data yang akurat serta penjelasan yang menyeluruh tentang data tersebut.

Bila pengamatan yang dilakukan hanya dengan alat survei sering dilakukan, gagasan tentang realitas dikatakan sebagai rangkaian pengamatan atau rangkaian alat uji dengan reliabilitas (Rukajat, 2018). Tabel 2.2 Klarifikasi Nilai *Alpha Cronbachs*.

Tabel 2.2. Klarifikasi Nilai *Alpha Cronbachs*

<i>Alpha Chronbachs</i>	Tingkat Reabilitas
00 sampai dengan 0,20	Kurang <i>Reliabel</i>
>0.21 sampai dengan 0,40	Agak <i>Reliabel</i>
>0,41 Sampai dengan 0,60	Cukup <i>Reliabel</i>
>0,60 Sampai dengan 0,80	<i>Reliabel</i>
>0,80 Sampai dengan 1.00	Sangat <i>Reliabel</i>

2.10 Penelitian Terdahulu

Pengujian Kegunaan Portabel *Game Pokemon Go* Menggunakan Metode *Heuristic* oleh Farandi Angesti dkk (2018). Masalah ditemukan saat melakukan analisis *heuristic*. 26 masalah ditemukan, dengan stabilitas program (H4) dan kemampuan beradaptasi dan efektivitas *game* yang menjadi masalah terbesar (H7). Saat kami melanjutkan untuk mengkategorikan masalah tergantung pada keseriusannya, keteraturan dalam implementasi (H4) diklasifikasikan sebagai kelas besar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Kedua, benar-benar ada lima *heuristic* pada tingkat keparahan minor: transparansi parameter (H1), menyediakan item di dalamnya (H2), perlindungan kesalahan (H5), kemudahan dalam video (H7), serta pendekatan minimalis terdapat daya tarik artistik (H8). *Last but not least*, ada 3 analisis *heuristic* untuk tingkat keparahan produk kosmetik: menawarkan pemain liga *Pokemon Go* kebebasan memerintah atas metode (H3), Tuntutan dari *game* pada kerangka untuk mengingat prioritas penting *recall* (H6), dan *game* pemain diperlukan jika terjadi kesalahan saat memainkan *game Pokemon Go* (H9).

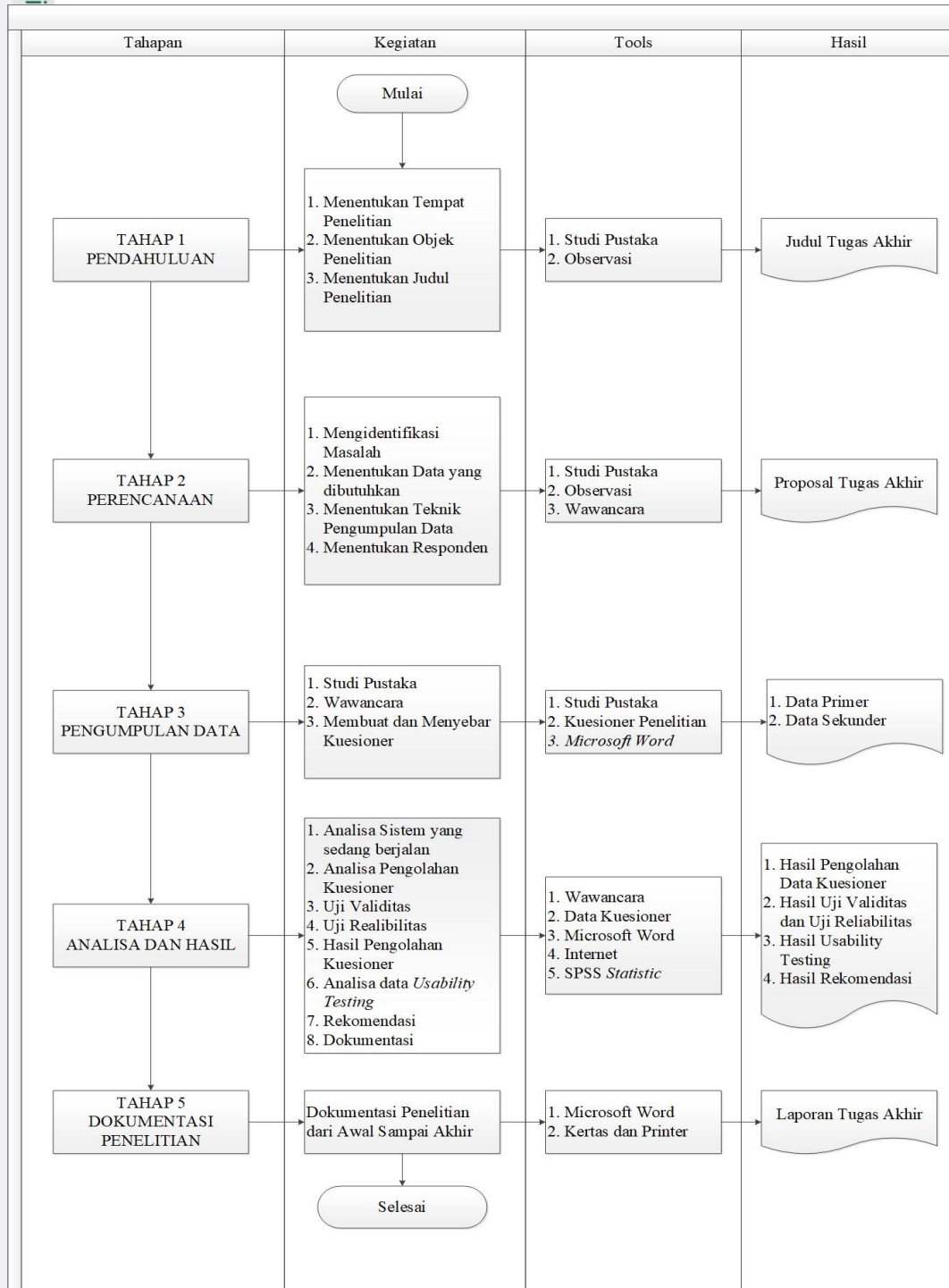
Analisis *website* Pemko Pekanbaru Menerapkan Metodologi Analisis *Heuristic* adalah judul penelitian tahun 2019 oleh Nurmaini Dalimunthe dkk (2019). Saat menggunakan teknik evaluasi *heuristic* untuk menilai kegunaan situs *web*, itu efektif dalam mengidentifikasi sejumlah faktor yang menerima proporsi tertinggi dan perlu diperbaiki dengan cepat untuk menjamin efektivitas tingkat kegunaan di situs *web* Pemerintah Metropolitan Pekanbaru. Variabel H3 P5 memiliki proporsi masalah aksesibilitas terendah, diikuti oleh variabel H5 P8, variabel H7, faktor H7, nilai H7, P10, variabel H7, P11, parameter H8, dan parameter H8.

Evaluasi Aksesibilitas pada Portal UNDIKSHA Dengan Metode Penilaian *Heuristic* oleh Putu Krisnayani dkk (2016). Menurut hasil laporan, 63 persen dari mereka yang disurvei yang merupakan dosen menilai aksesibilitas situs *web* UNDIKSHA baik, sementara setengah dari mereka yang disurvei yang merupakan mahasiswa menilainya sedang. Menurut hasil analisis kuesioner, gaya halaman UNDIKSHA telah memenuhi persyaratan untuk portal yang dapat digunakan. Oleh karena itu, saran dalam penelitian ini, dinyatakan pada sebagian kecil dari tanggapan kuesioner, pengujian ahli, dan tergantung pada restorasi. Standar HCI desain lebih memperhatikan kebutuhan untuk menyesuaikan warna etalase untuk membedakan antara koneksi yang telah tersedia dan yang belum pernah tersedia, aksesibilitas dukungan ketika kesalahan muncul, tampilan menu dan simbol yang koheren, adanya karakterisasi pada sambungan, perbedaan ukuran *font* antara judul dan ringkasan paragraf, dokumentasi ekstensif, dan adanya menu bantuan untuk membantu pengguna menemukan solusi jika mengalami masalah. Selain itu, penting untuk menekankan pengembangan Standar Operasional Prosedur (SOP) perusahaan telekomunikasi yang jelas dan saat ini tergantung pada jawaban kuesioner.

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

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini terdapat beberapa tahapan dalam melakukan proses evaluasi *Usability* pada *website* ddriau.org, dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian.

3.1 Tahap Pendahuluan

3.1.1 Menentukan Tempat Penelitian

Adapun langkah pertama yang dilakukan ialah menentukan tempat studi kasus, disini penulis mendapatkan tempat penelitian di Dompot Dhuafa Riau yang beralamat di komplek Perkantoran Soekarno Hatta Square, Jl. Arifin Ahmad No. 10, Tengkerang Tengah, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau.

3.1.2 Menentukan Objek Penelitian

Adapun objek pada penelitian ini adalah *website* ddriau.org pada Dompot Dhuafa Riau.

3.1.3 Menentukan Judul Penelitian

Setelah menentukan objek penelitian, langkah selanjutnya adalah menentukan judul yaitu: "Evaluasi *Website* Dompot Dhuafa Riau Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*".

3.2 Tahap Perencanaan

Adapun tahapan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

3.2.1 Mengidentifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah untuk dipecahkan dengan tujuan untuk menghilangkan keraguan. Pada tahap ini dirumuskan permasalahan apa yang akan dikaji dan menentukan batasan masalahnya serta menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian.

3.2.2 Menentukan Data yang Dibutuhkan

Adapun data yang dibutuhkan dalam Tugas Akhir ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer untuk penelitian didapatkan dari hasil wawancara dengan admin dari *website*, sedangkan data sekunder didapatkan ketika melakukan studi pustaka dari jurnal, buku maupun dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

3.2.3 Menentukan Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data dapat ditentukan dengan melakukan studi literatur dan observasi untuk memastikan alat yang digunakan apakah bisa diterapkan di objek penelitian. Setelah teknik pengumpulan data ditentukan, maka ditentukanlah alat untuk mengumpulkan datanya yaitu kuesioner, wawancara dan studi pustaka.

3.2.4 Menentukan Responden

Responden pada penelitian ini ialah masyarakat yang berdonasi berjumlah 2872 orang dari 1 Januari 2020 sampai dengan 21 Januari 2021. Teknik penarikan sampel menggunakan metode *Slovin* dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10%.

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 mengumunkan 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.

Adapun rumus *Slovin* pada persamaan 3.1.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \tag{3.1}$$

$$\tag{3.2}$$

Ketentuan:

$$N=2.872$$

$$e=10\%=0,1$$

$$n = \frac{2.872}{1 + 2.872 \cdot (0,1)^2} = \frac{2.872}{29,72} = 96,64$$

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Setelah Tahap Perencanaan maka selanjutnya mengumpulkan data tersebut. Tahap ini berisikan proses pengumpulan data, baik data sekunder maupun data primer. Adapun tahapannya yaitu:

3.3.1 Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan untuk mendapatkan informasi yang mendukung penulisan berkaitan dengan topik yang diangkat. Pada tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder yang datanya diperoleh dari internal objek penelitian, seperti dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian.

3.3.2 Wawancara

Melalui Wawancara dengan pihak pengelola *website* mendapatkan informasi awal secara umum dengan melakukan studi lapangan berdasarkan topik penelitian.

3.3.3 Membuat dan Menyebar Kuesioner

Pada tahap ini guna kuesioner ialah untuk mengetahui kualitas *website* yang digunakan oleh Dompot Dhuafa Riau. Setelah menyebarkan kuesioner kepada responden, maka dilakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dilakukan untuk mengukur apakah pernyataan penelitian *valid*. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* untuk skala pengukurannya dengan

- 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.

menggunakan 10 prinsip dalam angket berdasarkan metode *Heuristic Evaluation* yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kuesioner Penelitian

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Visibilitas Status Sistem					
1.	Pada setiap halaman terdapat judul yang menggambarkan isi halaman.				
2.	Pengguna mengetahui apa saja yang mereka lakukan saat menggunakan <i>website</i> ddriau.org.				
Perbandingan Antara Website dengan Kehidupan Nyata					
3.	Pada <i>website</i> ddriau.org memiliki <i>icon</i> yang mudah dimengerti dan dipahami maksudnya (<i>familiar</i>).				
4.	Informasinya sesuai dengan bentuk atau gambar yang digunakan.				
Keseimbangan Antara Kontrol dan Kebebasan					
5.	Pengguna bebas untuk mencari informasi yang dibutuhkan.				
6.	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat.				
Aturan dan Integritas					
7.	<i>Website</i> ddriau.org menampilkan keterangan sesuai untuk setiap tombol yang dipilih.				
8.	Tampilan <i>website</i> ddriau.org di setiap halaman memiliki bahan dan bentuk yang konsisten.				
Perlindungan Kesalahan					
9.	Saat gagal memproses perintah sistem memberikan notifikasi.				
10.	Pengguna memahami pesan peringatan yang dihasilkan oleh sistem.				
Adanya Pengenalan					
11.	Tata letak menunya dapat dengan mudah diingat pengguna.				
Fleksibel dan Efisiensi					
12.	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>).				
13.	Menu yang ditampilkan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.				



Table 3.1 Kuesioner Penelitian (Lanjutan..)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Gaya Artistik dan Minimalis					
14.	Pilihan jenis dan ukuran tulisan pada <i>website</i> yang tepat dan membuat pengunjung betah.				
15.	Tampilan memiliki estetika atau keindahan dan tidak mengganggu pengguna saat berinteraksi dengan <i>website</i> .				
Membantu Pengguna dalam Mengenali dan Memulihkan dari Kesalahan					
16.	Karena kesalahan pengguna, maka terdapat pesan kesalahan yang jelas sehingga pengguna dapat memahami kesalahan yang dilakukan.				
Bantuan dan Dokumen					
17.	Terdapat fitur bantuan yang dapat membantu pengguna lebih baik.				

3.4 Tahap Analisa dan Hasil

Pada tahap ini melakukan pengolahan data kuesioner dengan uji validitas, uji realibilitas, *Usability Testing* dan juga membuat hasil rekomendasi.

3.4.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Tahapan ini menjelaskan tentang *website*, fitur apa saja yang tersedia seperti layanan donasi, layanan jemput donasi dan sebagainya, dan juga menjelaskan apa saja permasalahan yang ada pada *website* tersebut.

3.4.2 Analisa Pengolahan Kuesioner

Tahapan ini menentukan kepada siapa kuesioner ingin disebar. Kuesioner ini disebar secara *online* menggunakan *google form* dan menjelaskan karakteristik responden dari pengguna *website*.

3.4.3 Uji Validitas

Pada tahap ini menjelaskan kuesioner yang dibuat apakah sudah *valid* atau tidak dengan ketentuan R tabel dengan R hitung dimana R hitung harus lebih besar dari R tabel.

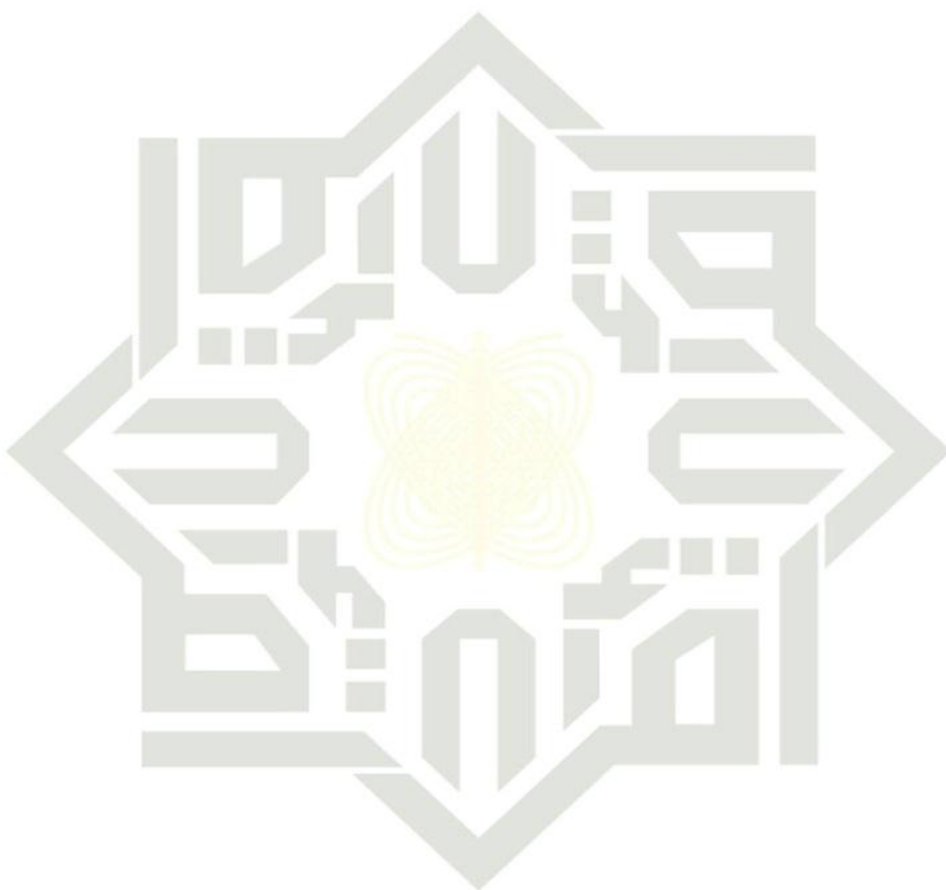
3.4.4 Uji Reliabilitas

Tahap uji reabilitas ini untuk mengetahui data penelitian yang kita peroleh apakah *reliable* atau *non reliable* dengan cara melihat nilai *Alpha* lebih besar dari R tabel maka akan memperoleh data yang *reliable*.

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

3.4.5 Mengolah Kuesioner

Pada tahap ini menjelaskan bagaimana mengolah Kuesioner yang telah diperoleh yaitu diolah dengan menggunakan IMB SPSS 17.0 dan mengolah masing-masing variabel yang telah ditentukan.



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.

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 PENUTUP

Kesimpulan

1. Terdapat 10 prinsip yang digunakan dalam penelitian ini yang diambil dari metode *Heuristic Evaluation*, Visibilitas Status Sistem, Perbandingan Antara *Website* dengan Kehidupan Nyata, Keseimbangan Antara Kontrol dan Kebebasan, Aturan dan Integritas, Perlindungan Kesalahan, Adanya Pengenalan, Fleksibel dan Efisiensi, Gaya Artistik dan Minimalis, Membantu Pengguna dalam Mengenali dan Memulihkan dari Kesalahan, Bantuan dan Dokumen. Dari 97 responden didapatkan tingkat *usability website* ddi-*au.org* sebesar 73,60% yang masuk dalam kategori baik.
2. Rekomendasi perbaikan dalam penelitian ini ialah pihak pengelola sistem harus memberikan notifikasi pada saat gagal atau *error* agar pengguna lebih mudah untuk mengakses sistem tersebut. Selanjutnya pihak pengelola *website* Dompot Dhuafa Riau memberikan pesan peringatan yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna saat gagal mengakses halaman pada sistem. Selanjutnya Pihak pengelola sistem pelayan Dompot Dhuafa Riau seharusnya lebih konsisten dalam peletakan menu agar mudah dipahami dan diingat kembali oleh masyarakat saat mengakses sistem, seperti peletakan menu donasi yang begitu banyak dan terdapat lagi link untuk donasi di dalam *website* tersebut yang membingungkan para donatur. Selanjutnya pihak Dompot Dhuafa harus memperbaiki menu atau pesan kesalahan yang jelas sehingga pengguna dapat memahami kesalahan yang dilakukan.

Saran

Adapun saran setelah mendapatkan hasil evaluasi:

1. Sebaiknya pihak Dompot Dhuafa Riau segera laporkan ke pengembang sistem untuk perbaikan *website* sesuai dengan yang direkomendasikan.
2. Perlu memperhatikan tampilan sistem oleh para pengembang sistem supaya pengguna puas.



DAFTAR PUSTAKA

- Bakti, H. (2015). Mahir membuat website dengan adobe dreamweaver cs6, css dan jquery. *Yogyakarta: Andi*.
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., dan Ependi, U. (2014). Penerapan metode usability testing pada evaluasi situs web pemerintahan kota prabumulih. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen. *PROSIDING SNAST*, 155–160.
- Kusnayani, 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.
- Kurniawan, A. (2018). *Evaluasi user experience dengan metode heuristic evaluation dan persona (studi pada: Situs web dalang ki purbo asmoro)* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Brawijaya.
- Kustiyahningsih, Y., dan Anamisa, D. R. (2011). Pemrograman basis data berbasis web menggunakan php & mysql. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 20.
- Maslan, A. (2015). Pengukuran nilai estetika website bank bpr kota batam dengan pendekatan model end user computing satisfaction. *Computer Based Information System Journal*, 3(1).
- Muryadi, A. D. (2017). Model evaluasi program dalam penelitian evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1).
- Nimah, I. (2011). Evaluasi heuristik aplikasi open source groupware sebagai solusi praktis e-government". *Jurnal Informasi Komputer*.
- Rahmadi, L. (2013). Tips membuat website tanpa coding & langsung online. *Yogyakarta: Andi Offset*.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish.
- Santiari, N. P. L., dan Rahayuda, I. G. S. (2017). Analisis usability pada website alumni stikom bali dengan heuristic evaluation. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 519–523.
- Sibero, A. F. (2013). Web programming power pack.
- Wijayanti, L. R., Mahadewi, L. P. P., dan Parmiti, D. P. (2013). Pengaruh model pembelajaran heuristik vee terhadap hasil belajar ipa siswa kelas iv di gugus xv kecamatan buleleng. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).

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

LAMPIRAN A

HASIL WAWANCARA

1. Nama lengkap Bapak siapa ?
Jawab : Saya Gio Vani Jefri
2. Kalau boleh tahu apa jabatan bapak dan peran bapak di *website* ddriau.org ?
Jawab : Digital marketing dan fundraising, seperti sosial medial, website.
3. *Website* ddriau.org ini tahun berapa mulai dijalankan ?
Jawab : *Website* ddriau.org ini mulai dijalankan dari tahun 2016.
4. Sebelumnya apakah ada mahasiswa yang melakukan penelitian tentang ini ?
Jawab : Belum ada
5. Siapa saja yang bisa mengakses *website* ini pak ?
Jawab : Siapa saja bisa mengunjunginya karena bersifat *website* umum.
6. Siapa yang membuat *website* ini pak ?
Jawab : Orang internal Dompot Dhuafa yang bekerja sebagai konsultan.
7. Apakah ada maintenance rutin pak ?
Jawab : Ada, setahun sekali.
8. Harapan kedepannya bagaimana pak? Untuk *website* ini?
Jawab : bagaimana *website* tersebut lebih mudah diakses, simpel tapi bisa dilihat orang lain itu banyak mengunjunginya, jadi kalau ada berita-berita dompet Dhuafa Riau mengunjunginya langsung ke *website* resmi.

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.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	17



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	54.74	32.172	.721	.904
p2	54.75	31.521	.846	.901
p3	54.88	31.776	.667	.905
p4	54.99	32.635	.493	.910
p5	54.92	31.743	.641	.905
p6	55.13	31.909	.581	.907
p7	54.79	31.270	.756	.902
p8	55.00	32.188	.568	.907
p9	55.76	33.829	.228	.920
p10	55.68	33.866	.247	.918
p11	54.88	30.380	.772	.901
p12	55.16	32.431	.529	.909
p13	54.79	31.582	.764	.902
p14	54.90	32.073	.639	.905
p15	54.82	31.917	.687	.904
p16	55.22	33.317	.469	.910
p17	54.84	32.077	.653	.905

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	54	55.7	55.7	55.7
	Perempuan	43	44.3	44.3	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

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.

Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21	1	1.0	1.0	1.0
23	1	1.0	1.0	2.1
24	1	1.0	1.0	3.1
25	4	4.1	4.1	7.2
26	9	9.3	9.3	16.5
27	14	14.4	14.4	30.9
28	13	13.4	13.4	44.3
29	19	19.6	19.6	63.9
30	13	13.4	13.4	77.3
31	4	4.1	4.1	81.4
32	7	7.2	7.2	88.7
33	3	3.1	3.1	91.8
35	3	3.1	3.1	94.8
36	1	1.0	1.0	95.9
38	1	1.0	1.0	96.9
40	1	1.0	1.0	97.9
42	1	1.0	1.0	99.0
43	1	1.0	1.0	100.0
Total	97	100.0	100.0	

Pendidikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Pascasarjana	2	2.1	2.1	2.1
Sarjana	60	61.9	61.9	63.9
SMA sederajat	35	36.1	36.1	100.0
Total	97	100.0	100.0	

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.

variabel 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	15	16.5	16.5	16.5
	S	57	57.7	57.7	57.7
	SS	25	25.8	25.8	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	74	76.3	76.3	76.3
	SS	23	23.7	23.7	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	69	70.2	70.2	70.2
	SS	28	29.8	29.8	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	14	15.5	15.5	15.5
	S	62	62.9	62.9	62.9
	SS	21	21.6	21.6	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

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.

Variabel 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	3.1	3.1	3.1
	S	39	40.2	40.2	43.3
	SS	55	56.7	56.7	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

Variabel 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	6	6.2	6.2	6.2
	S	54	55.7	55.7	61.9
	SS	37	38.1	38.1	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	24	25.8	25.8	25.8
	S	23	23.7	23.7	23.7
	SS	50	50.5	50.5	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	3.1	3.1	3.1
	S	47	48.5	48.5	51.5
	SS	47	48.5	48.5	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

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.

Variabel 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	10	10.3	10.3	10.3
	TS	53	54.6	54.6	53.6
	S	34	35.1	35.1	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

Variabel 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	17	17.5	17.5	17.5
	TS	46	47.8	47.8	49.3
	S	32	33.0	33.0	94.8
	SS	2	2.1	2.1	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

Variabel 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	27	27.8	27.8	27.8
	TS	63	64.9	64.9	65.9
	S	7	7.3	7.3	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

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.

variabel 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	5	5.2	5.2	5.2
	S	59	60.8	60.8	66.0
	SS	33	34.0	34.0	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	12	13.4	13.4	13.4
	S	60	60.8	60.8	60.8
	SS	25	25.8	25.8	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.0	1.0	1.0
	S	41	42.3	42.3	43.3
	SS	55	56.7	56.7	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	3.1	3.1	3.1
	S	65	66.0	66.0	66.0
	SS	30	30.9	30.9	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

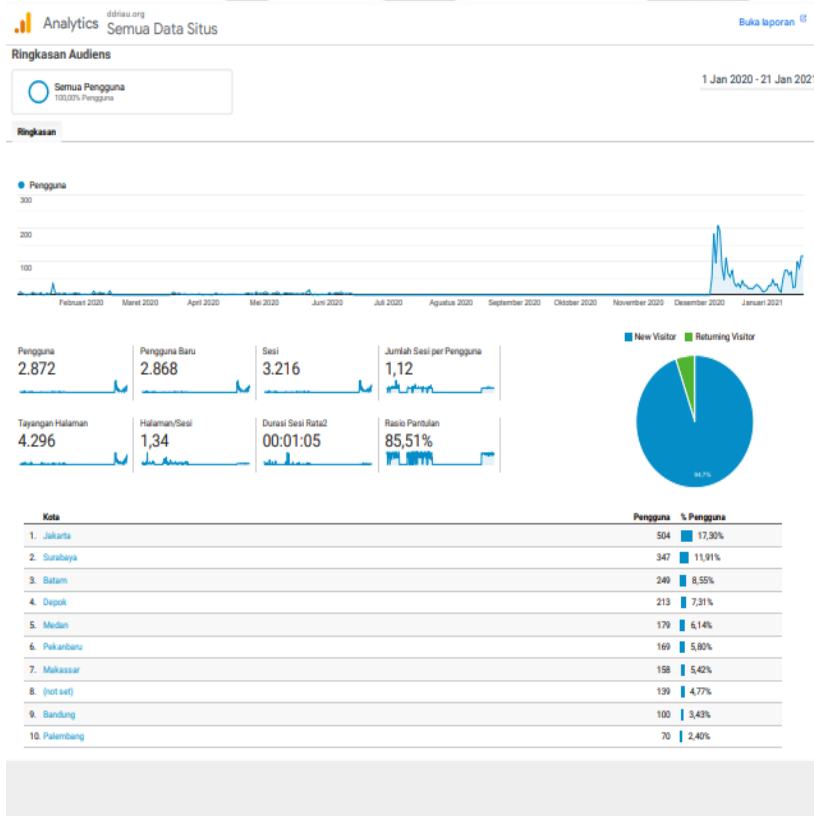
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Variabel 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	25	25.8	25.8	25.8
	TS	40	41.2	41.2	41.2
	S	16	16.5	16.5	70.7
	SS	16	16.5	16.5	100.0
	Total	97	100.0	100.0	

variabel 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	24	24.7	24.7	24.7
	S	48	49.5	49.5	49.5
	SS	25	25.8	25.8	100.0
	Total	97	100.0	100.0	



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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.



SURAT KETERANGAN

Telah Melakukan Penelitian
 Nomor : 041/DD-RIAU/O/VII/1443H/2022M

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kepada Yang berkepentingan,

Dengan surat ini, kami dari Dompot Dhuafa Riau menyatakan bahwa :

Nama : Sonia
 NIM : 11753200143
 Program Studi : Sistem Informasi
 Institusi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir program Sarjana (S1) dengan baik dan lancar dengan judul penelitian sebagai berikut :

Judul : **“Evaluasi Website Dompot Dhuafa Riau Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”**

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Wassalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, 08/07/2022

An.

DOMPET
 DHUAF A

Hendi Mardika
 Pimpinan Cabang

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 RIWAYAT HIDUP

Sonia lahir di Muara Kiawai, Kecamatan Gunung Tuleh, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatera Barat, pada tanggal 06 juni 1998. Anak ke enam dari tujuh bersaudara dari Bapak Samsul Bayan dan ibu Mardiana yang beralamatkan di jalan Sentosa Jorong Sudirman, Kecamatan Gunung Tuleh, Kabupaten Pasaman Barat. Informasi dapat diketahui melalui email : nianst06@gmail.com dan NO HP : 081378960517. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 12 Gunung Tuleh pada tahun 2005, selesai pada tahun 2011. Selanjutnya pendidikan di SMP Negeri 02 Gunung Tuleh, selesai pada tahun 2014. Pendidikan SMK Negeri 01 Lembah Melintang, selesai pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dan lulus jalur SNMPTN di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim pada Program Studi Sistem Informasi tahun 2017 dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2022. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah melakukan kerja praktek di BAPAS(Balai Pemasarakatan) Kelas II Pekanbaru yang beralamatkan di jalan Delima, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru. dan juga KKN di jalan rambah raya, desa Kubang jaya, kecamatan Siak Hulu kabupaten Kampar.

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