

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.

**ANALISIS WEBSITE PORTAL KULIAH KERJA NYATA
(KUKERTA) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED
DESIGN* (UCD)**

TUGAS AKHIR

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

Oleh:

AUZA VARREL RISVINANDA

11653101368



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

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

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS *WEBSITE* PORTAL KULIAH KERJA NYATA
(KUKERTA) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED
DESIGN (UCD)***

TUGAS AKHIR

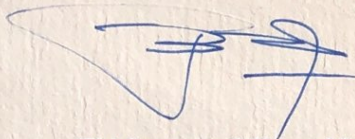
Oleh:

AUZA VARREL RISVINANDA

11653101368

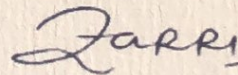
Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 29 Juli 2022

Ketua Program Studi



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

Pembimbing



Zarnelly, S.Kom., M.Sc.
NIK. 197109052007012013

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS WEBSITE PORTAL KULIAH KERJA NYATA
(KUKERTA) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED
DESIGN* (UCD)**

TUGAS AKHIR

Oleh:

AUZA VARREL RISVINANDA

11653101368

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 22 Juli 2022

Pekanbaru, 22 Juli 2022

Mengesahkan,



Dekan

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003

Ketua Program Studi

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

NIP. 198307162011011008

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Siti Monalisa, ST., M.Kom.

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

Anggota 1 : Febi Nur Salisah, S.Kom., M.Kom

Anggota 2 : Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D

Lampiran Surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 29 September 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : AUZA VARREL RISVINANDA

NIM : 11653101368

Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru / 16 September 1998

Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi

Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

ANALISIS WEBSITE PORTAL KUKERTA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED
 DESIGN

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

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

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

Pekanbaru, 29 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



NIM : 11653101368

* 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 peminjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PERNYATAAN

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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 22 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,

AUZA VARREL RISVINANDA

NIM. 11653101368



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



LEMBAR PERSEMBAHAN



Nikmat Tuhan yang mana, yang kamu dustakan? (QS: Ar-Rahman 13) Insya Allah dengan izin alah semua ini ada, tidak ada daya dan kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah (QS: Al-Kahfi 39).

Skripsi ini saya persembahkan untuk Mama dan Papa tercinta yang tidak pernah henti-hentinya memberiku semangat, doa, motivasi, nasehat, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak tergantikan agar aku selalu kuat dalam setiap rintangan yang menghadangku, Mama, Ayah, inilah yang dapat aku berikan sebagai hadiah dariku untuk membalas pengorbanan Mama dan Ayah. Allhamdulillah Sujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Terimakasih untuk penasihat akademik dan pembimbing Tugas Akhir saya, Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc. Terima kasih telah mendengarkan keluhan saya, dan memberi saya banyak bimbingan dan motivasi sehingga saya bisa mampu bangkit dari keterpurukan selama kuliah saat masa-masa sulit, semoga ibu dan keluarga selalu dilindungi oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk mencapai seribu tujuan dan sejuta mimpi, saya akan terus belajar, akan terus mencoba, dan selalu berdoa untuk sampai ke sana. Jangan menyerah! terimakasih saya katakan..

Skripsi ini saya persembahkan.

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.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatu. Allhamdulillah, Segala puji hanya milik Allah, Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan berkah dan hidayah-Nya, disertai dengan usaha dan motivasi yang besar dengan pendapat yang diberikan oleh semua pihak, Tugas Akhir ini akhirnya dapat diselesaikan. Tak lupa saya shalawat dan salam kita haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang membawa dan memimpin umatnya dari dunia jahiliyah ke dunia ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau). Selama penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan konseling dari banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan doa untuk:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., 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.
4. Bapak Zarnelly, S.Kom., M.Sc, yang telah banyak membantu penulis, memberikan banyak nasehat serta ilmu pengetahuan baik secara akademis maupun arahan yang sangat berharga yang penulis dapatkan untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua, Papa saya Rismon Masri dan Mama saya Arevimaiza yang sangat saya cintai yang selalu mendoakan terbaik buat saya, memberikan motivasi yang akan selalu mendukung saya.
6. Teman dan sahabat saya, Boy, Yusuf, Halde, Rizwan, Habib, Dicki, Sultan, Rudi, Fauzi, Ronaldo, Abdi, Royan. Yang banyak membantu memberikan informasi dan solusi selama ini semoga Allah SWT memberikan keberkahannya tetap semangat dan semoga kita sukses bersama amin.
7. Seluruh keluarga SIF E 16, teman seperjuangan di kampus semoga kalian semua sukses diberkahi oleh Allah SWT dan tetap semangat. Dalam Penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dari segiteknis dan konsepnya.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dengan baik khususnya

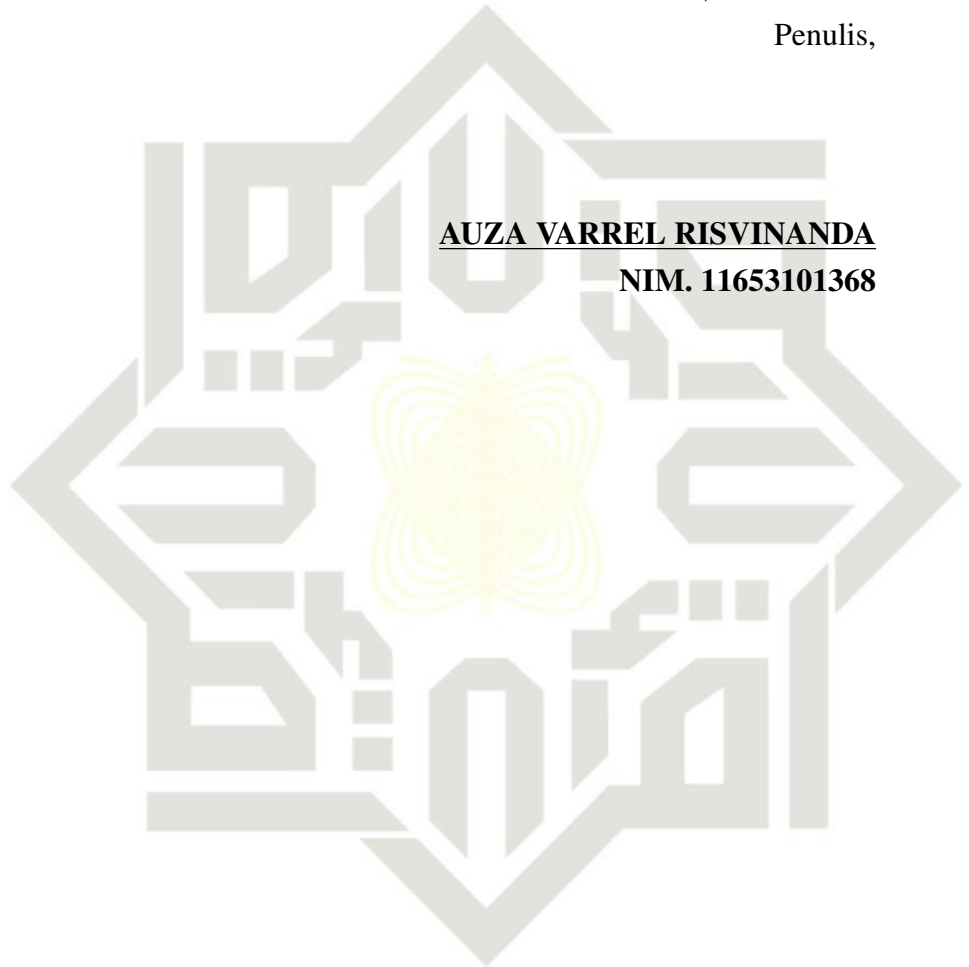
dalam bidang pendidikan Sistem Informasi, penulis berdoa dan berharap semoga Allah SWT membalas segala nikmat yang diberikan kepada pihak yang terkait dalam penyusunan Tugas Akhir melalui rahmat dan keberkahannya buat kita semua, Amin Amiin Yarabbal'amin. Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran dapat dikirim melalui email auzavarelrisvinanda@icloud.com. Semoga kritik ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Pekanbaru, 22 Juli 2022

Penulis,

AUZA VARREL RISVINANDA

NIM. 11653101368



UIN SUSKA RIAU

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

ANALISIS *WEBSITE* PORTAL KULIAH KERJA NYATA (KUKERTA) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)

AUZA VARREL RISVINANDA
NIM: 11653101368

Tanggal Sidang: 22 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

Semakin dibutuhkannya *internet* dalam aktivitas komunikasi dan penyebaran informasi telah membuktikan bahwa *internet* salah satu kebutuhan wajib dalam bermasyarakat. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Riau memiliki salah satu program kerja yaitu melakukan koordinasi dan pengabdian kepada masyarakat yang membutuhkan sarana penyebaran informasi yang dapat memperluas audiens dari program ini sendiri. Program ini disebut dengan Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) yang merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sectoral pada waktu dan daerah tertentu. Masalah dalam penelitian ini adalah seringnya ditemukan kendala dalam desain dan *usability website* yang *notabene* dapat mempersulit kegiatan mahasiswa saat berlangsungnya Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA). Tujuan penelitian ini untuk merekomendasikan sebuah design interface yang baru, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *User Centered Design*, yang akan berfokus pada pengguna sebagai pusat pengembangan *website* yang mengarah kepada desain dan *usability*. Hasil dari penelitian ini yaitu memberikan desain prototype webiste terbaru yang dapat memaksimalkan penyebaran informasi dan komunikasi program Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA).

Kata Kunci: Analisis, *Website* KUKERTA *User Centered Design*, *Usability*

EVALUATION USABILITY IN THE REAL WORK COURSE INFORMATION SYSTEM KKN UIN SUSKA RIAU USING THE HEURISTIC EVALUATION

**AUZA VARREL RISVINANDA
NIM: 11653101368**

Date of Final Exam: Juli 22th 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

The increasing need for the internet in communication and information dissemination activities has proven that the internet is one of the mandatory needs in society. The Institute for Research and Community Service, University of Riau has one work program, namely coordinating and serving the community who need a means of disseminating information that can expand the audience of this program itself. This program is called the Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) which is a community service activity by students with a cross-scientific and sectoral approach at certain times and areas. The problem in this research is that there are often obstacles in the design and usability of websites which in fact can complicate student activities during the Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA). The purpose of this study is to recommend a new interface design, easy to use, and in accordance with user needs. The method used in this research is the User Centered Design method, which will focus on the user as the center of website development that leads to design and usability. The results of this study are to provide the latest website prototype design that can maximize the dissemination of information and communication for the Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) program.

Keywords: Analisis, Website KUKERTA User Centered Design, Usability,.

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	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.1.1 Visi dan Misi	6
2.2 Program Kegiatan	6
2.3 Struktur Organisasi	8
2.4 Tampilan <i>Website</i> KUKERTA	10
2.5 Merupakan tampilan home page website setelah login	11

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.

2.6	Tampilan login <i>page website</i> KUKERTA Universitas Riau	12
2.7	merupakan tampilan kanal bantuan atau FAQ (frequently asked question)	13
2.8	Interaksi Manusia Komputer	13
2.9	Usability	14
2.10	<i>User Centered Design</i>	15
2.11	Metode <i>User Centered Design</i>	15
2.12	Aturan Dalam UCD	16
2.13	Populasi dan Sampel	17
2.14	Instrumen Pengumpulan Data	17
2.15	SPSS	19
2.16	Pengujian Validitas dan Reliabilitas	19
2.17	Skala Likert	20
2.18	Pendekatan Penelitian	20
2.19	Penelitian Terdahulu	21
3	METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1	Objek Penelitian	24
3.2	Lokasi Penelitian	24
3.3	Jenis dan Sumber Data	24
3.4	Proses dan Alur Penelitian	25
3.5	Perencanaan	25
3.6	Studi Pendahuluan	26
3.7	Melakukan Observasi Awal dan Wawancara Awal	26
3.8	Mengidentifikasi Masalah	26
3.9	Menentukan Tujuan Penelitian	26
3.10	Merancang Instrumen Kuesioner	26
3.11	Pengumpulan Data	27
3.11.1	Melakukan Observasi Lanjutan	27
3.11.2	Melakukan Wawancara Lanjutan	28
3.11.3	Studi Kepustakaan	28
3.11.4	Menentukan Responden	28
3.11.5	Melakukan Penyebaran Kuesioner	29
3.12	Tahap Pengolahan Data	29
3.12.1	Karakteristik Responden	29
3.12.2	Mengidentifikasi Variable UCD	29
3.12.3	Perhitungan Statistik Deskriptif	29

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.

3.12.4	Uji Validitas dan Reliabilitas	29
3.12.5	Uji Usability Testing	30
3.13	Tahap Analisa Data	30
3.13.1	Menganalisa Hasil Perhitungan Kuesioner	30
3.13.2	Tahap Dokumentasi Hasil Penelitian	30
3.13.3	Merancang dan Membangun Prototype Usulan	30
3.13.4	Membuat Laporan Penelitian	30
	ANALISIS DAN HASIL	31
4.1	Analisis Sistem	31
4.2	Identifikasi Masalah Sistem	31
4.3	Menentukan Responden	32
4.4	Identitas Responden	32
4.5	Kuesioner Persepsi	33
4.6	Identifikasi Variabel	33
4.7	Karakteristik Responden	34
4.7.1	Karakteristik Responden berdasarkan Fakultas	34
4.7.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	35
4.7.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
4.8	Uji Validitas	38
4.9	Uji Reabilitas	39
4.10	Hasil Pengolahan Angket	41
4.11	Variabel <i>Perspective</i>	41
4.11.1	Variabel <i>Compliance</i>	42
4.11.2	Variabel <i>Feedback</i>	42
4.11.3	Variabel <i>Restriction</i>	43
4.11.4	Variabel <i>Assistance</i>	44
4.11.5	Variabel <i>Usability</i>	44
4.12	Analisa Data Dengan <i>Usability Testing</i>	45
4.13	Hasil <i>Usability Testing Variabel Perspective</i>	46
4.13.1	Hasil <i>Usability Testing Variabel Compliance</i>	46
4.13.2	Hasil <i>Usability Testing Variabel Feedback</i>	47
4.13.3	Hasil <i>Usability Testing Variabel Restriction</i>	48
4.13.4	Hasil <i>Usability Testing Variabel Assistance</i>	48
4.13.5	Hasil <i>Usability Testing Variabel Usability</i>	49
4.14	Hasil Akhir	52
4.15	<i>Product Design Solution</i>	55

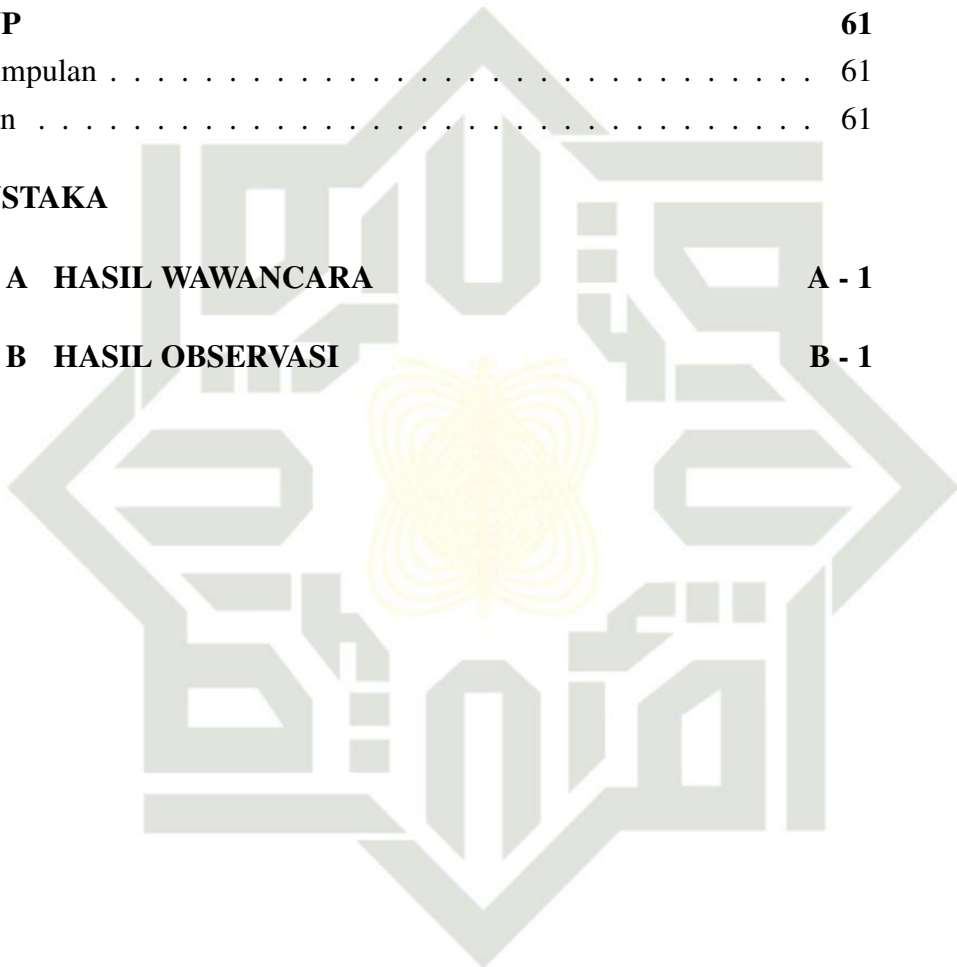
4.15.1	Prototype	55
4.15.2	Menu Login	55
4.15.3	Menu Dashboard	55
4.15.4	Menu Kegiatan	57
4.15.5	Menu Linimasa	57
4.15.6	Menu Laporan Akhir dan Nilai	58
4.15.7	Menu Bantuan	59

PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	HASIL WAWANCARA	A - 1
-------------------	------------------------	--------------

LAMPIRAN B	HASIL OBSERVASI	B - 1
-------------------	------------------------	--------------



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.

DAFTAR GAMBAR

2.1	Visi, Misi, Tujuan, Sasaran, Kebijakan, dan Program LPPM UNRI .	8
2.2	Struktur Organisasi	9
2.3	<i>Home page website</i> KUKERTA	10
2.4	Tampilan Home Page	11
2.5	<i>Login page website</i> KUKERTA	12
2.6	Kanal Bantuan atau FAQ	13
2.7	Metode UCD menurut Eason	15
3.1	Metodologi Penelitian	25
4.1	Diagram pie responden berdasarkan fakultas	35
4.2	Diagram pie responden berdasarkan jurusan	37
4.3	Diagram pie responden berdasarakan jenis kelamin	38
4.4	Tampilan menu login ditunjukkan pada gambar dibawah	55

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 TABEL

2.1	Tabel Klasifikasi Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	20
2.2	Kategori Jawaban Menurut Skala	20
3.1	Aturan Metode UCD	27
4.1	Identifikasi Variabel UCD	33
4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas	35
4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	36
4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
4.5	Uji Validitas	39
4.6	Uji Reabilitas	40
4.7	Tabel Variabel <i>Perspective</i>	41
4.8	Tabel Variabel <i>Compliance</i>	42
4.9	Tabel Variabel <i>Feedback</i>	43
4.10	Tabel Variabel <i>Restriction</i>	43
4.11	Tabel Variabel <i>Assistance</i>	44
4.12	Tabel Variabel <i>Usability</i>	44
4.13	Tabel Pengukur Tingkat <i>Usability</i> dan Kualitas	45
4.14	Hasil <i>Usability Testing Variabel Perspective</i>	46
4.15	Tabel Hasil <i>Usability Testing Variabel Compliance</i>	47
4.16	Tabel Hasil <i>Usability Testing Variabel Feedback</i>	48
4.17	Tabel Hasil <i>Usability Testing Variabel Restriction</i>	48
4.18	Tabel Hasil <i>Usability Testing Variabel Assistance</i>	49
4.19	Tabel Hasil <i>Usability Testing Variabel Usability</i>	49
4.20	Tabel Hasil Perhitungan Persentase <i>Usability Testing</i>	50
4.21	Tabel Hasil Perhitungan Akhir	52
4.22	Tabel Hasil Perhitungan Akhir	53
4.23	Tabel Total Keseluruhan Variabel	55

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

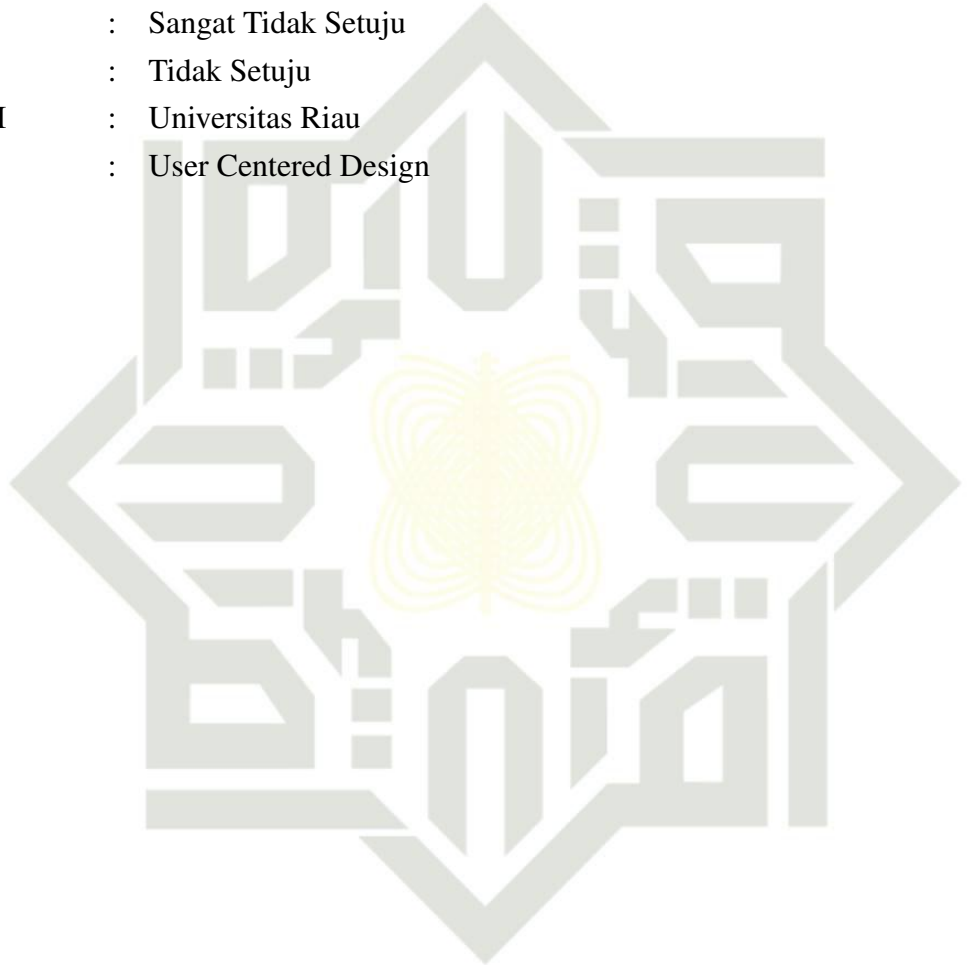
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

DAFTAR SINGKATAN

DPL	:	Dosen Pembimbing Lapangan
KUKERTA	:	Kuliah Kerja Nyata
LPPM	:	Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
SPSS	:	<i>Statistical Product and Service Solution</i>
SS	:	Sangat Setuju
S	:	Setuju
STS	:	Sangat Tidak Setuju
TS	:	Tidak Setuju
UNRI	:	Universitas Riau
UCD	:	User Centered Design



UIN SUSKA RIAU

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan *Internet* sudah tidak lagi asing bagi seluruh golongan masyarakat. Hampir semua pekerjaan, kegiatan maupun aktivitas sehari-hari membutuhkan keberadaan *Internet*. *Internet* telah menjadi salah satu kebutuhan wajib dalam kehidupan bermasyarakat, terutama dalam pertukaran informasi. Informasi sudah menjadi kebutuhan primer manusia mulai dari sifatnya yang sederhana sampai yang kompleks (Kustiani, Novita P, dan Latifolia, 2010). Salah satu media pertukaran informasi adalah *website*, di era penuh teknologi ini *website* sering sekali menjadi pilihan pertama untuk menyajikan berbagai informasi. Salah satu Lembaga resmi di Universitas Riau yang memanfaatkan penggunaan *website* adalah Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM).

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Riau merupakan lembaga yang dibentuk tahun 2014 dan saat ini diketuai oleh Prof. Dr. Almasdi Syahza, SE., MP. Lembaga ini semula merupakan 2 lembaga di lingkungan Universitas Riau, yaitu Lembaga Penelitian (Lemlit) dan Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM). Lemlit dan LPM Universitas Riau melebur menjadi lembaga baru yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Riau (LPPM UNRI). LPPM Universitas Riau dibentuk berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 114 tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Riau yang dikeluarkan pada 8 Oktober 2014. Kantor LPPM Universitas Riau terletak di Gedung LPPM Universitas Riau Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas K.M. 12.5, Pekanbaru.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) mempunyai tugas yaitu melakukan koordinasi dan mendokumentasi pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta ikut mengusahakan pengendalian administrasi sumberdaya yang diperlukan. Salah satu program dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) ini adalah kegiatan yang mencakup pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yaitu Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA).

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu. Kegiatan ini diadakan setiap setahun sekali untuk mahasiswa yang sudah melewati Satuan *Kredit Semester* (SKS) yang sudah ditentukan. Adapun menurut Bapak. Romi Kurniadi selaku Kepala Staff *Mainte-*

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.

nance website KUKERTA yang telah diwawancarai penulis, jumlah total peserta yang mengikuti kegiatan KUKERTA di tahun 2020 ini yaitu sebanyak 4.027 mahasiswa. Untuk memudahkan kegiatan KUKERTA yang masif ini tentunya sangat diperlukan website sebagai sarana untuk menyebarkan informasi kepada mahasiswa dan diwaktu yang sama website diharapkan juga mampu mempermudah kinerja panitia KUKERTA. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya kebutuhan akan informasi yang mendukung di berbagai aktivitas kegiatan KUKERTA. Pengelolaan data dalam pelaksanaan kegiatan KUKERTA sangat memerlukan dokumentasi data yang baik serta harus dapat mengakomodir beberapa proses yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan KUKERTA, diantaranya pengelolaan data mengenai pendaftaran KUKERTA, pembagian kelompok KUKERTA, pembagian waktu dan tempat pelaksanaan KUKERTA, pembagian dosen pembimbing lapangan (DPL) serta proses penilaian KUKERTA.

Berdasarkan hasil dari wawancara penulis dengan Bapak Romi Kurniadi diketahui bahwa LPPM Universitas Riau telah menerapkan sistem informasi sebagai sarana pelayanan terhadap mahasiswa nya sejak tahun 2015 dan bahkan telah melakukan 3 kali pembaruan sistem. Sistem informasi yang dimaksud ini adalah Sistem *Website* Portal KUKERTA. *Website* portal KUKERTA ini memiliki fitur seperti update profil mahasiswa, ganti password akun, cek nilai KUKERTA, pemilihan lokasi kukerta, dan dokumen. Sistem *website* portal KUKERTA ini dapat diakses melalui alamat <https://kukerta.unri.ac.id/>.

Menurut Bapak Romi Kurniadi penerapan Sistem *Website* Portal KUKERTA ini tidaklah selalu berjalan lancar dan masih sering ditemukan kendala pada sistem tersebut, kendala pertama ialah tidak dapat digunakannya fitur fitur yang berada pada menu panduan seperti skema kukerta dan persyaratan kukerta sehingga mahasiswa yang baru akan melaksanakan KUKERTA seringkali kesulitan untuk mengakses informasi yang ada di fitur tersebut (Lampiran B.1).

Kemudian fitur *help desk* yang berada pada menu pengumuman juga seringkali tidak dapat digunakan, hal ini sering menyebabkan kesalahpahaman antara tim KUKERTA, dosen, dan mahasiswa karena fitur *help desk* ini sangat krusial dalam hal-hal yang bersangkutan dengan pelaksanaan KUKERTA (Lampiran B.2). Kendala berikutnya yaitu tidak berfungsi nya sama sekali fitur kanal bantuan sehingga menyulitkan mahasiswa peserta KUKERTA untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan basic (Lampiran B.3).

Berdasarkan wawancara penulis dengan mahasiswa yang akan melaksanakan KUKERTA, Ekspektasi mahasiswa terhadap *website* sangatlah tinggi, Untuk memenuhi ekspektasi *user* yang tinggi ini, *website* haruslah berada pada level

user friendly, kriteria *website* yang bisa disebut *user friendly* adalah nama domain yang mudah diingat, *design* yang kompatibel dan *responsif, fast loading speed*, dan sederhana bahasa konten. Salah satu kriteria yang perlu diperhatikan disini yaitu *design*, minimnya *design website* yang mampu menjadi *eyecandy* bagi para *user* adalah contoh problem pada *website* KUKERTA ini. Hal ini membuat minimnya *traffic* pada fitur *secondary* seperti FAQ dll, mahasiswa cenderung mengabaikan fitur *secondary* ini karena *design website* nya tidak menarik. Desain sangat berpengaruh terhadap penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website* (? , ?). Jika desain tidak bagus maka itu yang sering menjadi alasan untuk pengguna tidak menggunakan *website* tersebut (Chandra, 2015). Selain dari segi desain pengunjung juga akan sangat memperhatikan dari segi *usability* pada sebuah *website* (Handayani dan Nurhayati, 2010). *Website* dengan *usability* yang tinggi akan membuat *website* tersebut menjadi populer (Aelani dan Falahah, 2012). *Usability* adalah syarat mutlak pada sebuah *website*, jika sebuah *website* tidak *usable* maka pengunjung akan meninggalkan *website* tersebut (Nielson, 2012).

Untuk meneliti masalah ini lebih lanjut, perlu diadakan sebuah analisa. Salah satu metode yang biasa digunakan dalam menganalisa *website* adalah *User Centered Design* (UCD), yang menempatkan pengguna *website* sebagai pertimbangan utama dalam membangun sebuah *website*. *User Centered Design* adalah metode yang berfokus pada pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem yang mengarah kepada desain dan *usability* (Atmaka, Anandito, dan Am borowati, 2012). Metode *User Centered Design* memiliki sepuluh aturan dalam menganalisa seperti *perspective, installation, compliance, instruction, control, feedback, restriction, assistance, usability* (Plaisant dkk., 1998) aturan tersebut yang menjadi rujukan dalam pembuatan kuesioner untuk dianalisa. Dalam metode *User Centered Design*, pengguna selaku pihak yang paling banyak melakukan interaksi dengan sistem akan menjadi faktor utama dalam penilaian *website* ini. Hal ini akan memperjelas apa saja ketidakpuasan dan keinginan pengguna terhadap *website*, sehingga penilaian diharapkan akan menjadi lebih efektif.

Setelah analisa selesai maka langkah selanjutnya adalah merancang *prototype* usulan berdasarkan analisa, hal ini merupakan aktivitas utama dalam metode *User Centered Design* (Silalahi dan Leiknes, 2011). Hal inilah yang akan menjadi pertimbangan utama penulis dalam menggunakan *User Centered Design* sebagai metode dalam menganalisa *website* portal. KUKERTA Universitas Riau (kukerta.unri.ac.id). Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis *Website* Portal Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD).

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.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana menganalisa tampilan *website* portal KUKERTA menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Objek penelitian yang akan diteliti yaitu sistem *website* portal KUKERTA Universitas Riau.
2. Semua aturan dalam UCD digunakan untuk analisa kecuali *installation, instruction, control, dan linkages*.
3. *Prototype website* hanya sebatas *design interface*.
4. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Riau yang sudah mengikuti KUKERTA 2020.
5. Penentuan jumlah sampel menggunakan metode *slovin*.
6. *Tools* yang digunakan untuk analisis penelitian ini adalah SPSS.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian berikut ini adalah

1. Untuk menganalisa segi desain dan *usability* yang ada di *website* kukerta.unri.ac.id dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Untuk merekomendasikan sebuah *design interface* yang mudah digunakan, lebih berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat penelitian berikut ini adalah

1. Mendapatkan penilaian tampilan *website* yang dapat digunakan sebagai acuan penilaian terhadap kualitas *website*, dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan *website* tersebut dimasa mendatang.
2. Mendapatkan *experience* dalam menganalisa *website* kukerta.unri.ac.id berdasarkan sudut pandang keinginan pengguna *website*.
3. Mendapatkan *experience* dalam merancang dan membangun *prototype website* berdasarkan hasil analisa yang menggunakan *User Centered Design* (UCD).

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan pembahasan dalam lima pokok bahasan yang akan diuraikan sebagai berikut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada Tugas Akhir ini berisikan sebuah gambaran umum tugas akhir yang dilaksanakan di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Riau yang terdiri dari: (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan, (5) Manfaat dan (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan Tugas Akhir yang dibuat.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metodologi yang dilakukan mulai 5 dari tahap persiapan, hingga pengolahan data.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan proses *ANALISIS WEBSITE PORTAL KULIAH KERJA NYATA (KUKERTA) MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)* serta hasil analisa dari sistem tersebut.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN pada Tugas Akhir ini yang berisikan tentang (1) memberikan kesimpulan dan (2) memberikan saran dari penelitian yang telah digunakan dan juga sebagai masukan untuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Riau.

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

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Profil Perusahaan

Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Riau semula bernama Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat (Pusdimas), dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 5 tahun 1980 tentang Pokok-Pokok Organisasi Universitas/Institut Negeri. Dalam pelaksanaannya, Pusdimas merujuk kepada Keputusan Presiden Nomor 38 tentang Struktur Universitas Riau, khususnya pada pasal 4 poin 11 yang menyebutkan tentang Pusat Pengabdian kepada Masyarakat. Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) terbentuk berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 0428/0/1992 tentang Status Universitas Riau yang ditindaklanjuti dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 0112/0/1993 tanggal 27 Februari 1993, tentang organisasi dan tata kerja Universitas Riau. Lembaga Penelitian (Lemlit) dan Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) Universitas Riau melebur menjadi lembaga baru yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Riau (LPPM UNRI). LPPM UNRI dibentuk berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 114 tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Riau yang dikeluarkan pada 8 Oktober 2014.

2.1.1 Visi dan Misi

Visi LPPM UNRI adalah Mewujudkan sivitas Akademika yang kreatif, inovatif dan kompetitif melalui riset dan pengabdian kepada Masyarakat berbasis Sains dan Teknologi 2035” Untuk mewujudkan Visi tersebut maka Misi LPPM Universitas Riau adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan riset dasar dan terapan yang unggul dan bermartabat dibidang Sains dan Teknologi.
2. Menerapkan hasil riset inovatif bagi industri dan masyarakat.

2.2 Program Kegiatan

Untuk mewujudkan visi LPPM UNRI disusun 5 program. Adapun program dan kegiatan kegiatannya dirinci pada bagian ini.

1. Program Peningkatan Jumlah dan Mutu Penelitian, dengan kegiatan sebagai berikut:
 - (a) Kategori Penelitian Kompetitif Nasional
 - i. Penelitian Dasar (PD)
 - ii. Penelitian Terapan (PT)

- iii. Penelitian Pengembangan (PP)
 - iv. Penelitian Pascasarjana (PPS)
 - v. Insinas Pratama Individu
 - vi. Insinas Pratama Kemitraan
 - vii. Insinas Pratama Konsorsium
 - viii. Calon Perusahaan Pemula Berbasis Teknologi (CPPBT)
 - ix. Riset Inovatif Produktif (Rispro)
1. Kategori Penelitian Desentralisasi
 - (a) Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi (PDUPT)
 - (b) Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT)
 - (c) Penelitian Pengembangan Unggulan Perguruan Tinggi (PPUPT)
 1. Kategori Penelitian Penugasan
 - (a) Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT)
 - (b) Kajian Kebijakan Strategis (KKS)
 - (c) World Class Research (WCR)
 - (d) World Class Professor (WCP)
 1. Kategori Penelitian Dosen Universitas Riau
 - (a) Penelitian Unggulan Universitas Riau
 - (b) Penelitian Percepatan Inovasi
 - (c) Penelitian Percepatan Guru Besar
 - (d) Penelitian Bidang Ilmu
 - (e) Penelitian Dosen Muda

Tugas Pokok LPPM UNRI berupa penelitian dan pengabdian serta etos kerja lembaga tercermin pada moto LPPM UNRI, yaitu: Meneliti, Berkarya, dan Mengabdikan. Stengkapnya visi, misi tujuan, sasaran, kebijakan dan program LPPM UNRI disajikan pada Gambar 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 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.

VISI	MISI	TUJUAN	SASARAN	KEBIJAKAN	PROGRAM
Mewujudkan Sivitas Akademika yang kreatif, inovatif dan kompetitif melalui riset dan pengabdian kepada masyarakat berbasis Sains dan Teknologi 2035	Mengembangkan riset dasar dan terapan yang unggul bermartabat di bidang Sains dan Teknologi	Menghasilkan riset dasar yang unggul bermartabat bagi pengembangan sains dan teknologi	Meningkatnya jumlah riset dasar yang bermutu tinggi	Pengembangan riset dasar berbasis kearifan dan sumber daya lokal	Peningkatan Jumlah dan Mutu Penelitian
		Mengembangkan riset terapan yang unggul bermartabat bagi industri dan masyarakat	Meningkatnya jumlah riset terapan yang adaptif dan komersial	Perluasan jaringan kerjasama dengan masyarakat sipil, pemerintah, dan pihak swasta baik nasional maupun internasional	Pengembangan Jaringan Kerjasama Penelitian
		Menyebarkan hasil riset melalui berbagai media Nasional dan Internasional	Meningkatnya jumlah dan mutu publikasi hasil riset	Peningkatan kualitas dan kuantitas publikasi hasil riset	Peningkatan Jumlah dan Mutu Publikasi Ilmiah
	Menerapkan hasil riset inovatif bagi industri dan masyarakat.	Menghasilkan Prototipe, Teknologi Tepat Guna dan model pembangunan yang inovatif bagi kesejahteraan masyarakat	Meningkatnya jumlah Prototipe, Teknologi Tepat Guna, dan model pembangunan	Reorientasi dan pengembangan hasil riset sebagai bahan pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat	Pelayanan Penelitian yang Optimal Pengembangan Teknologi Tepat Guna dan Penerapannya bagi Masyarakat

Gambar 2.1. Visi, Misi, Tujuan, Sasaran, Kebijakan, dan Program LPPM UNRI

2 Struktur Organisasi

Sebagai satuan kerja yang telah memenuhi persyaratan administrasi dan persyaratan teknis sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (PK BLU) maka LPPM telah mengikuti struktur yang telah ditetapkan oleh UNRI mengenai PK BLU. Struktur Organisasi LPPM Universitas Riau dapat dilihat di gambar berikut ini:



Gambar 2.2. Struktur Organisasi

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

2.4 Tampilan Website KUKERTA

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.



The screenshot shows the home page of the KUKERTA website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Home', 'Pendaftaran DPL', 'Pengumuman', 'Unduh', 'Panduan', 'Kanal Bantuan', and 'Login'. Below the navigation bar, there are two main sections: 'KLIK INI UNTUK DAFTAR JADI DPL' and 'BAGI MAHASISWA, KLIK DISINI UNTUK DAFTAR'. The 'KLIK INI' section lists four requirements for DPL candidates, including being a staff member of Universitas Riau, not being in a study leave period, and having a minimum of three KUKERTA groups. The 'BAGI MAHASISWA' section provides instructions for students, including reading the guidelines, using NIM as a username and password, and uploading a PDF file. To the right, there is a 'Pengumuman KUKERTA' section with a 'Nilai Kukerta' sub-section and a 'Hubungi admin KUKERTA' contact information. Below that is an 'Informasi Periode KUKERTA' table with columns for 'PERIODE' and 'TANGGAL DAFTAR MAHASISWA'. The table lists four periods: KUKERTA BALEK KAMPUNG (18 Juni 2020 – 31 Juli 2020), KUKERTA TERINTEGRASI ABDIMAS (17 Juni 2020 – 14 Oktober 2020), TENAGA RELAWAN DAN RELAWAN DESA LAWAN COVID (18 Juni 2020 – 31 Juli 2020), and ujooba (10 Juni 2020 – 15 Juni 2020). At the bottom right, there is a 'Help Desk' section with a 'Butuh Bantuan? Klik disini' button.

Gambar 2.3. Home page website KUKERTA

Merupakan tampilan home page website setelah login



RISTEK DIKTI UNRI LPPM UNRI PORTAL MAHASISWA

Portal Kukerta
LPPM Universitas Riau
Mendaki, Berkarya, dan Mengabdikan

Home Pendaftaran DPL Pengumuman Unduh Panduan Kanal Bantuan Profile Logout [SHAFA TASYA RINANDA]

Selamat Datang SHAFA TASYA RINANDA #PIN: []

Daftar Program Kukerta Anda

Informasi Penting

- Pastikan Seluruh Anggota Kelompok anda telah memiliki data yang benar dan lengkap, karena kesalahan akan dapat menyebabkan kesalahan pada nilai Kukerta
- Status Anggota bernilai Pending: Anda melakukan aktivasi keanggotaan sebagai tanda persetujuan sebagai anggota kelompok
- Status Kelompok bernilai Pending: Masih ada anggota kelompok yang belum melakukan aktivasi keanggotaan sebagai tanda persetujuan sebagai anggota kelompok

[Buat Kelompok Baru](#)

NO	KUKERTA	LOKASI	STATUS		ACTION
			Kelompok	Keanggotaan	
1	TENAGA RELAWAN DAN RELAWAN DESA LAWAN COVID		Aktif	Aktif	Action ▾

Copyright © 2021 LPPM Universitas Riau | Sistem Dikembangkan Oleh : Lab. Rekayasa Perangkat Lunak, Jurusan Ilmu Komputer UNRI, Sumberdana penelitian DIPA UNRI 2019

Gambar 2.4. Tampilan Home Page

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
- Diarang 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.
 - Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

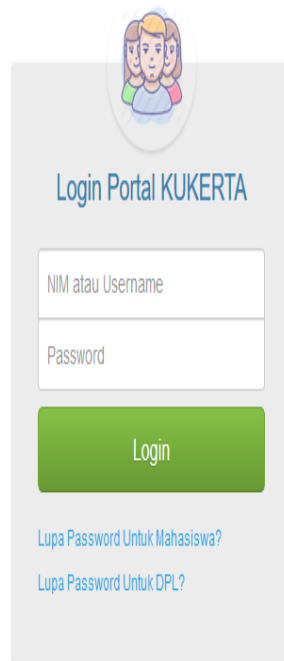
2.6 Tampilan login page website KUKERTA Universitas Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



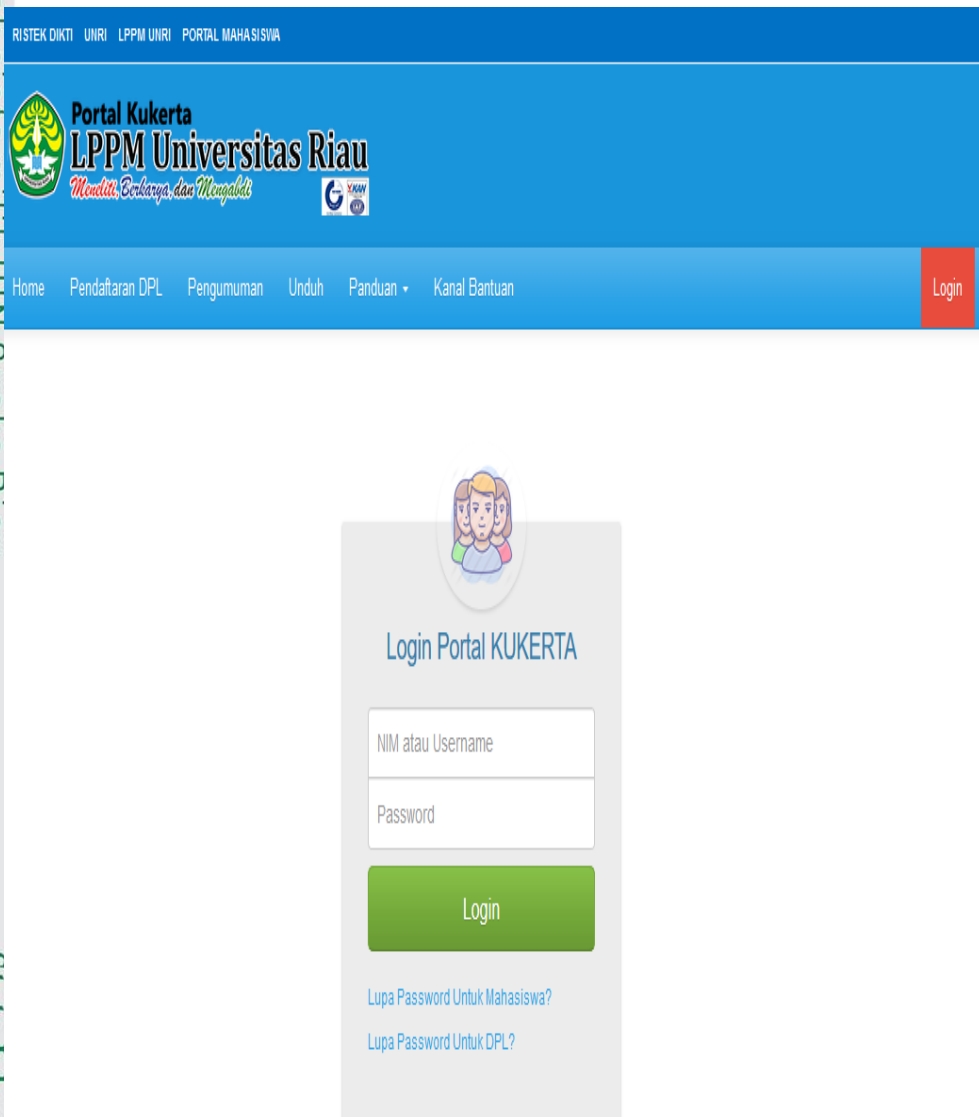
Gambar 2.5. Login page website KUKERTA

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

merupakan tampilan kanal bantuan atau FAQ (frequently asked question)



Gambar 2.6. Kanal Bantuan atau FAQ

2.8 Interaksi Manusia Komputer

Human *Computer Interaction* (HCI) adalah sekumpulan proses, dialog, dan kegiatan dimana melaluinya pengguna memanfaatkan dan berinteraksi dengan komputer (Nurhayati, 2010). IMK merupakan suatu disiplin ilmu yang menekankan pada aspek desain, evaluasi, dan implementasi dari sistem komputer interaktif untuk kegunaan pengguna dengan mempertimbangkan fenomena disekitar manusia itu sendiri. Menurut Santoso (2009) Interaksi manusia dan komputer (IMK) adalah satu disiplin ilmu yang mempelajari perancangan implementasi dan evaluasi sistem komputasi interaktif dari berbagai aspek terkait. Dari perspektif ilmu komputer

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.

fokus IMK adalah interaksi dari satu atau lebih pengguna komputer dengan satu atau lebih sistem komputer. Istilah IMK meliputi dua sisi, yaitu mesin dan manusia. Istilah mesin lebih dikenal dengan komputer. Berbagai jenis komputer yang kita kenal antara lain komputer mainframe, workstation, dan komputer pribadi.

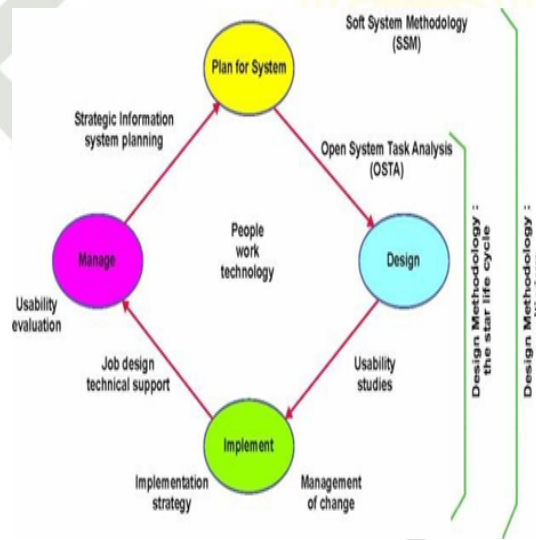
2.9 Usability

Usability berasal dari kata usable yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberikan manfaat dan kepuasan bagi pengguna. Menurut Lestari (2014) Usability adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu yang positif dalam menyelesaikan tugas. Mengukur usability adalah bagaimana sistem/produk kita bisa menyelesaikan tugas pengguna dengan baik. Menurut ISO 9421-11 bahwa standar usability yang baik yaitu effective, efficient, dan satisfaction. Sudah jelas bahwa sebaiknya sebagai pengguna dapat melakukan secara efektif (berpacu pada hasil), efisien (berpacu pada caranya), dan satisfaction (mendapatkan kepuasan) (Lestari, 2014). Menurut Jakob Nielsen (2012) Usability dapat dikatakan sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna. Ada 5 syarat yang harus dipenuhi agar suatu website mencapai tingkat usability yang ideal, yaitu

1. Learnability (mudah dipelajari) Seberapa cepat seorang pengguna yang belum pernah melihat atau menggunakan sebuah produk atau sistem dapat mempelajarinya untuk mengerjakan tugas-tugas dasar.
2. Efficiency (efisien) Seberapa cepat seorang pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas setelah ia mempelajari penggunaan produk atau sistem tersebut.
3. Memorability (mudah diingat) Seberapa mudah suatu produk atau sistem diingat, sehingga ketika seorang pengguna menggunakannya kembali ia dapat menggunakannya dengan efektif.
4. Errors (pencegahan kesalahan) Seberapa sering pengguna melakukan kesalahan dalam menggunakan sistem atau produk tersebut. seberapa seriusnya kesalahan yang dilakukan dan bagaimana pengguna menangani kesalahan-kesalahan tersebut.
5. Satisfaction (kepuasan) Seberapa puas seorang pengguna menggunakan produk atau sistem tersebut.

2.10 User Centered Design

A new paradigm in web based system development, merupakan deskripsi tepat untuk menggambarkan User Centered Design. Perancangan berbasis pengguna (UCD) ini memiliki konsep yaitu user sebagai pusat dari pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. *User Centered Design* ini merupakan proses interaktif yang mana langkah perancangan dan evaluasinya dibentuk dipermulaan project sampai implementasi. *User Centered Design* mengikuti suatu rangkaian metode-metode dan teknik-teknik dengan baik untuk analisa dan evaluasi antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka web. (Amborowati, 2008). Hal yang menjadi aspek penting di *User Centered Design* adalah keterlibatan user dalam keseluruhan proses. User tidak hanya memberi komentar tentang ide perancangan tetapi juga harus secara intensif dilibatkan dalam semua aspek. Eason (1992) menggambarkan empat langkah kunci dalam pengembangan, yaitu perencanaan, perancangan, implementasi dan pengelolaan sistem. Metode *User Centered Design* menurut Eason dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.7. Metode UCD menurut Eason

2.11 Metode User Centered Design

Metode yang digunakan dalam User Centered Design adalah dengan melakukan aktivitas sebagai berikut.

1. Kuisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada pengguna. Kuisioner menjadi efisien bila peneliti sudah dapat mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa

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.

diharapkan dari pengguna. Dengan hasil yang didapat dari kuisioner, maka peneliti dapat mengetahui kebutuhan pengguna.

2. Interview dilakukan untuk berinteraksi dengan pengguna dengan maksud untuk mencari tahu apa yang dibutuhkan pengguna dari sistem yang akan dibangun. Hal ini dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Interview dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun menggunakan alat komunikasi seperti telepon.

3. *Task Modelling* Proses menganalisis dan menggambarkan bagaimana pengguna melaksanakan tugas tugasnya pada sistem, apa saja dapat yang dilakukan dan hal-hal apa saja yang perlu diketahui oleh pengguna. Memeriksa tugas-tugas pengguna untuk mengetahui dengan baik apa yang dibutuhkan pengguna dari interface dan bagaimana pengguna akan menggunakannya.

4. Prototyping Prototipe adalah suatu proses untuk membangun solusi perancangan yang kongkrit yang berawal dari pengguna dan kebutuhan pengguna. Mewakili model produk yang akan dibangun, mensimulasikan struktur, fungsionalitas, atau operasi sistem. Dimungkinkan untuk mengimplementasikan sembarang fungsionalitas yang riil. Dapat berupa Low-fidelity atau high-fidelity. Memberi gambaran tentang keseluruhan produk atau bagian-bagiannya.

2.12 Aturan Dalam UCD

Menurut Syahputra dan Kurniawan (2017), Adapun aturan dalam UCD adalah sebagai berikut.

1. Perspektif Pengguna selalu benar. Jika terdapat masalah dalam penggunaan Sistem, maka masalah ada pada Sistem dan bukan pada pengguna.
2. Pemenuhan Pengguna mempunyai hak untuk mendapatkan Sistem dapat bekerja persis seperti yang dijanjikan.
3. Instruksi Pengguna mempunyai hak untuk dapat menggunakan instruksi secara mudah, untuk memahami dan menggunakan Sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara efisien dan terhindar dari masalah.
4. Kontrol Pengguna mempunyai hak untuk dapat mengontrol sistem dan mampu membuat sistem menanggapi dengan benar atas permintaan yang diberikan.
5. Umpan balik Pengguna mempunyai hak terhadap Sistem untuk menyediakan informasi yang jelas, dapat dimengerti, dan akurat tentang tugas yang

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.

dilakukan dan kemajuan yang dicapai.

6. Keterkaitan Pengguna mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang jelas tentang semua persyaratan yang dibutuhkan sistem untuk memperoleh hasil terbaik.
7. Batasan Pengguna mempunyai hak untuk mengetahui batasan kemampuan sistem.
8. Assistance Pengguna mempunyai hak untuk dapat berkomunikasi dengan penyedia teknologi dan menerima pemikiran dan tanggapan yang membantu jika diperlukan.
9. Usability Pengguna harus dapat menjadi penguasa teknologi perangkat lunak dan perangkat keras, dan bukan sebaliknya. Sistem harus dapat digunakan secara alami dan intuitif.

2.13 Populasi dan Sampel

Jumlah anggota sampel umumnya ditampilkan dalam ukuran sampel. Jumlah sampel yang menunjukkan 100% dari populasi merupakan jumlah anggota dari populasi itu sendiri. Penelitian ini mengambil populasi yang lebih besar untuk dijadikan sampel dengan harapan dapat mengganti populasi yang ada dari jumlah sampel yang dikumpulkan (Sujarweni, 2014). Untuk menentukan ukuran sampel memakai rumus Slovin, seperti yang dapat dilihat pada persamaan 2.1.

$$n = \frac{\widehat{N}}{1 + Ne^2} \quad (2.1)$$

Keterangan:

n= ukuran sampel

N= ukuran populasi

e= taraf kesalahan/eror dalam pengambilan sampel

2.14 Instrumen Pengumpulan Data

Data yang terkumpul dalam penelitian akan dimanfaatkan untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirumuskan. Karena data yang sudah terkumpul digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan dari data yang terkumpul datanya harus valid. Dibawah ini merupakan macam-macam instrumen pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpulan data yang dibuat untuk memperoleh informasi secara langsung dari suatu sumber.

Berikut beberapa faktor dalam wawancara, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

- (a) **Pewawancara**
Pewawancara / Penyelidik merupakan orang yang seharusnya bertanggung jawab untuk mengumpulkan informasi mengkomunikasikan pertanyaan dengan jelas dan dapat mendorong responden untuk menjawab semua pertanyaan.
 - (b) **Responden**
Responden yang memberikan informasi harus mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar dan lengkap.
 - (c) **Pedoman wawancara**
Panduan wawancara berisi instruksi untuk studi dalam bentuk daftar pertanyaan yang umum tersedia selama proses wawancara.
 - (d) **Situasi wawancara**
Situasi wawancara ini terkait dengan waktu dan tempat wawancara, jika waktu dan tempat wawancara salah pewawancara dan responden merasa tidak nyaman selama wawancara dan ragu untuk menjawab pertanyaan itu. Wawancara dapat dibagi menjadi tiga jenis, tergantung pada sifat pertanyaannya.
 - i. **Wawancara terpimpin**
Wawancara ini dibuka dengan pertanyaan berdasarkan daftar pertanyaan yang tersusun.
 - ii. **Wawancara Bebas**
Wawancara ini melakukan sesi tanya jawab secara independen antara pewawancara dan responden, dengan pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai panduan.
 - iii. **Wawancara bebas terpimpin**
Wawancara ini adalah kombinasi dari wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam penerapnanya, pewawancara mengikuti pedoman yang merupakan garis besar tentang sesuatu yang akan persoalkan.
2. **Kuisioner**
Kuisioner adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam metode komunikasi langsung atau tidak langsung, yaitu responden tidak langsung. Pertanyaan dijawab secara tertulis. Tujuan penyebaran survei adalah agar responden dapat menemukan informasi yang lengkap tentang permasalahan responden, tanpa khawatir tidak sesuai dengan kenyataan pada saat mengisi pertanyaan pada daftar. Responden juga mengetahui informasi yang diminta. Berikut merupakan jenis-jenis angket yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

- (a) Angket berstruktur
Survei terstruktur memberikan jawaban atas pertanyaan. Responden diberikan pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keinginannya.
- (b) Angket tak berstruktur
Survei ini berbentuk tanya jawab. Dengan demikian responden bebas menjawab pertanyaan berdasarkan pendapatnya.

2.15 SPSS

SPSS adalah salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk mengolah, menghitung dan menganalisa data statistik. SPSS adalah versi 6.0 dan akan terus dikembangkan hingga versi 20 saat ini dan sebaliknya (Sujarweni, 2015).

Statistical Product and Service Solition (SPSS) adalah aplikasi untuk menggunakan komputer untuk melakukan perhitungan statistik. Keunggulan program ini ialah dapat memberikan semua perhitungan statistik dengan lebih cepat, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Melakukan perhitungan secara manual membutuhkan waktu (Sarwono, 2006).

2.16 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah *validity* suatu kata, yaitu seberapa akurat dan tepat suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya ditinjau dari ukuran. Validitas juga merupakan ukuran untuk menilai apakah variabel yang diukur adalah variabel yang benar ingin diteliti oleh peneliti (Ghozali, 2006). Menegaskan bahwa validitas digunakan untuk mengukur efektivitas atau efisiensi penyelidikan.

Suatu kuisisioner dinyatakan valid jika pertanyaan survei mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuisisioner tersebut. Instrumen dinyatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dimanfaatkan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat buat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (M. Sugiyono, 2013). Untuk melihat valid tidaknya angket yang dibuat, perlu dilakukan uji korelasi antara skor (nilai) setiap item pertanyaan dengan total skor angket.

Kriteria dalam pengujian hipotesis validitas dalam penelitian adalah:

1. Angket dikatakan valid apabila nilai perolehan R hitung lebih besar dari R tabel.
2. Angket dikatakan tidak valid apabila nilai perolehan R hitung lebih kecil dari R tabel.

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. (Ghozali, 2006) reliabilitas adalah dikatakan sebagai alat untuk mengukur survei sebagai indikator suatu variabel atau struktur. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel atau reliabel jika stabil bahwa jawaban atas pertanyaannya konsisten dalam jangka waktu yang lama. Suatu kuesioner

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.

dikatakan reliabel atau reliabel jika stabil bahwa jawaban atas pertanyaannya konsisten dalam jangka waktu yang lama. Keandalan tes mengacu pada keandalan, konsistensi, prediktabilitas, dan akurasi. Pengukuran yang reliabel merupakan pengukuran yang bisa memperoleh data yang reliabel. Suatu item pernyataan dinyatakan reliabel atau reliabel jika reaksi seseorang terhadap pernyataan tersebut tetap dan tidak berubah.

Uji reliabilitas dilaksanakan dengan menggunakan uji *Cronbachs Alpha*. Pengelompokan skala kedalam rentang kelas yang sama menunjukkan stabilitas pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Tabel Klasifikasi Nilai *Alpha Cronbach*

<i>Alpha Cronbach's</i>	Tingkat Reliabilitas
0.0 sampai dengan 0.20	Kurang Reliabel
>0.21 sampai dengan 0.40	Agak Reliabel
>0.40 sampai dengan 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 sampai dengan 0.80	Reliabel
>0.80 sampai dengan 1.00	Sangat Reliabel

2.17 Skala Likert

Menurut (D. Sugiyono, 2008) Paraphrased Content Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi individu atau sekelompok fenomena sosial. Pada skala sikap ini, responden menyatakan dukungan dan persetujuan dengan banyak pernyataan yang berkaitan dengan subjek mereka. Skala nilai terlihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2. Kategori Jawaban Menurut Skala

Kategori	Skala
Sangat Setuju	Kurang Reliabel
Setuju	Agak Reliabel
Tidak Setuju	Cukup Reliabel
Sangat Tidak Setuju	Reliabel

2.18 Pendekatan Penelitian

Beberapa pendekatan penelitian telah muncul dari berbagai jenis model yaitu:

1. Pendekatan Kuantitatif
 Pendekatan kuantitatif adalah jenis penyelidikan yang mengandalkan perhitungan persentase, rata-rata, kuadrat Ci, dan perhitungan statistik lainnya

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.

(Soewadji, 2012).

Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang memperoleh hasil yang tidak dapat diperoleh dengan metode statistik. Penelitian kualitatif diartikan sebagai tahap investigasi yang memperoleh data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat dan perilaku seseorang (Soewadji, 2012).

Penelitian Terdahulu

1. Ahsyar dan Afani (2019)

Situs berita online atau *website* menggunakan metode *Heuristic Evaluation Usability* dapat mengambil kesimpulan berikut dari hasil evaluasi yang dilakukan di *bertuah.com* di bawah judul evaluasi :(1) Evaluasi yang dilaksanakan dengan memakai metode evaluasi heuristik pada situs *bertuah-pos.com* berhasil menemukan masalah *usability*. Persentase tertinggi didasarkan pada prinsip desain *aeshetic* dan minimalis adalah 22%. Persentase terendah didasarkan pada prinsip , tetapi perlu perbaikan. bantu pengguna mengenali, mengirim, memperbaiki kesalahan 4%.

2. Geasela, Ranting, dan Andry (2018)

Website e-Learning NetAcad yang bertajuk *User Analysis of Heuristic Evaluation-Based E-Learning Websites* ini memiliki desain user interface yang cukup baik untuk desain website yang hampir memenuhi 10 pedoman evaluasi heuristik yang kami miliki. teori. Website NetAcad berpenampilan menarik, praktis dan memfasilitasi layanan yang *user-friendly*.

3. Ahsyar (2019)

ntegrated Academic Information System (iRaise) adalah salah satu sistem informasi yang ada di UIN SUSKA Riau yang memiliki peran penting dan menjadi salah satu aset untuk mendukung segala aktivitas akademik di UIN SUSKA Riau. Perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan dengan SPSS dan Ms. Excel. Hasil pengukuran menunjukkan persentase variabel Usefulness= 63, 68%, Ease of Use= 68, 25%, Ease of Learning 62, 87%, dan Satisfaction 77, 03%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat permasalahan yang berarti pada iRaise.

4. Ali, Pramana, dan Tjandra (2016)

Dalam topik penelitian dan evaluasi heuristik e-learning yang bertujuan untuk meningkatkan kegunaan sistem, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai efektif untuk menilai waktu penyelesaian pekerjaan tutor telah meningkat lebih dari 10%.

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.

5. Rif'ah, Yusuf, Akbar, dkk. (2016)
Kategori masalah kegunaan umum (heuristic) dalam aplikasi simulasi warna batik, berjudul Evaluasi kegunaan aplikasi simulasi warna batik, sesuai dengan tindakan pengguna (ketersediaan sistem dan korespondensi metode saat ini). Gunakan berdasarkan pengetahuan pengguna). Ini mewakili 48% dari semua masalah yang ditemukan di aplikasi. Analisis jumlah reviewer terkait dengan insiden usability issues yang ditemukan dalam penelitian ini dibandingkan dengan model Nielsen (1992) menunjukkan pola yang sama. Dengan kata lain, semakin banyak pengulas yang terlibat, semakin tinggi tingkat tebakannya.
6. Aisyah, Saputra, Rozanda, dan Ahsyar (2021)
Dengan judul "Evaluasi *Usability Website* Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode *System Usability Scale*" Salah satu penerapan e-government yang telah diterapkan pada Dinas Pendidikan Provinsi Riau yaitu dengan memanfaatkan website resminya sebagai media publikasi informasi terkait pendidikan dengan alamat <https://disdik.riau.go.id>. SUS telah terbukti valid dan reliable, dan dapat digunakan dengan mudah.
7. Indriyani, Dantes, dan Aryanto (2017)
Hasil survei berjudul *usability analysis* di situs UNDIKSHA sebagai metode penemuan Hal ini menunjukkan betapa mudahnya responden menggunakan situs UNDIKSHA. Pembicara berada pada kategori responden terbanyak yaitu 63%. 50% siswa berada di kelas menengah. Dari hasil analisis Survey tersebut merupakan layout website UNDIKSHA dan dapat memenuhi kriteria kegunaan situs.
8. Winarni dkk. (2016).
Dengan judul "Tinjauan aspek *Heuristic* untuk mengevaluasi tampilan antarmuka website pemerintahan" untuk menilai tampilan dan kegunaan antarmuka situs web pemerintah adalah mudah, mudah diterapkan, dan memberikan hasil cepat untuk fungsionalitas situs web. penilaian fungsional. Secara keseluruhan, karakteristik desain situs web pemerintah x sangat bagus, tetapi ada beberapa area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kegunaan (*usability*).
9. Dino Caesaron, 2015
Dengan judul evaluasi Heuristic desain antarmuka (*interface*) portal mahasiswa, umumnya berdasarkan penilaian pengalaman, desain antarmuka Portal Siswa sangat baik. Namun, untuk lebih meningkatkan properti *usability* berdasarkan evaluasi heuristik, kita perlu memperbaiki beberapa hal.

10. Purnamasari, Wicaksana, Wijaya, Riesvicky, dan Pratama (2015)
Dengan judul evaluasi sability untuk mengukur penggunaan website event organizer, menggabungkan nilai kegunaan keseluruhan dari properti dan menemukan bahwa nilai rata-rata yang dapat diterima pengguna adalah *usability* 3,76. Kita dapat mengatakan bahwa aplikasi acara memiliki aspek kemudahan penggunaan. Yaitu *Learnibility, efficiency, memorability, errors, satification* yang baik.
11. Savitri dan Ispani (2015)
Dengan judul Review desain interface aplikasi SOPPOS menggunakan evaluasi *Heuristic*, Evaluasi Heuristic bersifat pragmatis, mudah diterapkan, dan menghasilkan hasil dengan cepat. Meskipun metode ini tidak memberikan solusi yang pasti, ini adalah cara yang sangat mudah untuk mulai mengevaluasi desain sistem Anda. Secara keseluruhan, desain antarmuka program aplikasi SOPPOS sangat baik menurut evaluasi empiris. . Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar lebih bermanfaat.
12. Ahsyar, Jakawendra, dan Syaifullah (2020)
Dengan judul ” Analisa *Usability Website Berita Online* Menggunakan Metode *User Contered Design* PT. Citra Media Bertuah merupakan perusahaan yang bergerak dibidang media dan komunikasi yang telah memanfaatkan website sebagai media penyaji informasi untuk masyarakat Riau pada khususnya.
13. Saifulloh dan Asnawi (2015)
Dengan judul Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan, Standar Desain antarmuka aplikasi seluler Sport Galaxy Center sangat bagus berdasarkan ulasan pengguna. Namun, ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan untuk lebih meningkatkan kegunaan (*usability*) Fitur yang mudah digunakan

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 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek dari penelitian tugas akhir berikut ini adalah Sistem Website Portal KUKERTA pada LPPM Universitas Riau.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tugas akhir ini dilakukan pada Universitas Riau yang bertempat di Kampus Bina Widya Universitas Riau, KM 12,5 Panam, Pekanbaru.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yang akan digunakan yaitu data primer dan data sekunder, sumber dari data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Data Primer Data primer untuk penelitian tugas akhir ini didapat dari observasi langsung dengan mengunjungi link <https://kukerta.unri.ac.id/>, lalu dengan melakukan wawancara langsung dengan Bpk. Rommy selaku ketua staff IT dari LPPM Universitas Riau. Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga akan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa yang sudah mengikuti KUKERTA di tahun 2020 sebagai user sistem.
2. Data Sekunder Data sekunder yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini adalah 5 jurnal dan 6 skripsi.

3.4 Proses dan Alur Penelitian



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.4.1 Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan penelitian, semua kegiatan yang akan dilaksanakan harus direncanakan terlebih dahulu secara maksimal. Adapun perencanaan yang dilakukan pada tahap ini secara garis besar seperti perencanaan jadwal, tempat, alat yang digunakan, tujuan dan target. Apabila perencanaan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

telah maksimal, maka dilanjutkan dengan melaksanakan perencanaan tersebut, pada tahap ini kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

3.6 Studi Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada fase ini yaitu mencari dan mempelajari berbagai sumber referensi diantaranya.

1. Jurnal-jurnal terkait analisa website, evaluasi website, rancang bangun sistem informasi, dan knowledge management.
2. Buku-buku metodologi penelitian
3. Skripsi terdahulu
4. Internet Setelah mempelajari sumber-sumber tersebut, kegiatan selanjutnya adalah menentukan studi kasus yang akan diteliti

3.7 Melakukan Observasi Awal dan Wawancara Awal

Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan observasi dan wawancara awal, observasi dilakukan langsung pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Riau untuk mendapatkan dokumentasi dan data data awal.

3.8 Mengidentifikasi Masalah

Kegiatan yang dilakukan difase ini yaitu melakukan pengidentifikasian masalah yang terdapat pada website kukerta.unri.ac.id yang nantinya akan dijadikan rumusan masalah.

3.9 Menentukan Tujuan Penelitian

Menentukan tujuan penelitian ini berfungsi untuk memperjelas apa saja yang menjadi target dari penelitian ini. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa desain dan *usability website* kukerta.unri.ac.id dengan menggunakan metode UCD.

3.10 Merancang Instrumen Kuesioner

Kegiatan pada fase ini yaitu melakukan pembuatan instrument kuesioner berdasarkan aturan UCD yang nantinya akan disebarakan kepada responden. Metode UCD memiliki 10 aturan penting sebagai acuan pembuatan kuesioner, namun pada penelitian tugas akhir ini penulis hanya menggunakan 6 aturan saja, alasannya adalah untuk menyesuaikan dengan studi kasus yang diteliti. Berikut aturan yang akan dipakai dipenelitian ini dapat dilihat di Tabel 3.1

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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 3.1. Aturan Metode UCD

NO	Jenis Aturan UCD	Pengertian
1	<i>Perspective</i>	Aspek ini menempatkan pengguna sebagai pihak yang selalu benar. Jika terdapat masalah saat penggunaan sistem, maka kesalahan terdapat pada sistem, bukan pengguna.
2	<i>Compliance</i>	Dari segi pemenuhan, pengguna berhak untuk mendapatkan sistem yang bekerja sesuai dengan tujuan sistem.
3	<i>Feedback</i>	Aspek ini menuntut suatu sistem untuk dapat menyediakan informasi yang jelas, mudah dimengerti serta akurat.
4	<i>Restriction</i>	Pada aspek ini pengguna mempunyai hak untuk mengetahui batasan kemampuan sistem
5	<i>Assistance</i>	Pada aspek ini pengelola sistem seharusnya berkewajiban untuk menerima pendapat serta mendengar keluhan pengguna mengenai sistem.
6	<i>Usability</i>	Pada aspek ini suatu sistem seharusnya dapat digunakan secara alami dan intuitif

3.11 Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap perencanaan penelitian, kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan data-data tambahan yang dianggap belum selesai pada tahap perencanaan. Tahapan ini berisi tentang proses dalam pengumpulan data, baik data primer maupun sekunder. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

3.11.1 Melakukan Observasi Lanjutan

Observasi pada fase ini maksudnya yaitu observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung ke objek penelitian dengan bertujuan untuk melihat hal-hal

yang menjadi kebiasaan serta kendala yang ada dalam pengoperasian sistem di website portal KUKERTA.

3.11.2 Melakukan Wawancara Lanjutan

Wawancara lanjutan ini adalah wawancara terstruktur yang dilakukan secara bertatap muka langsung pada tanggal 26 November 2019 dengan narasumber yaitu Bapak Rommy selaku ketua staff IT website portal KUKERTA. Alat bantu yang digunakan sebagai media perekam suara adalah smartphone Samsung Galaxy. Berikut daftar pertanyaan wawancara yang diajukan: 1. Sejarah berdirinya Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 2. Sudah berapa lama Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau digunakan? 3. Siapa yang membuat dan merancang Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 4. Berapa jumlah SDM yang menggunakan Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 5. Bagaimana pengelompokkan hak akses terhadap Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? Dan apa yang membedakan tiap-tiap hak akses? 6. Seberapa penting penggunaan Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 7. Fitur-fitur apa saja yang terdapat dalam Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 8. Apakah sebelumnya Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau pernah dievaluasi? 9. Apakah ada penjadwalan maintenance pada Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 10. Kira kira dalam kurun waktu berapa bulan dilakukannya maintenance Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 11. Apakah sebelumnya sudah ada keluhan terkait fungsionalitas maupun tampilan Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau? 12. Apakah sebelumnya Sistem Website Portal KUKERTA Universitas Riau pernah terjadinya error crash.

3.11.3 Studi Kepustakaan

Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga diperoleh melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk jurnal yang relevan untuk pedoman penelitian, artikel yang diberikan LPPM, dan buku-buku untuk menambah referensi data sebagai pendukung permasalahan dan solusi pada penelitian ini.

3.11.4 Menentukan Responden

Responden yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah mahasiswa aktif yang mengikuti KUKERTA tahun 2020 di Universitas Riau. Jumlah mahasiswa aktif sebanyak 4.027 orang. Teknik untuk penarikan sebuah sampel menggunakan metode slovin dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10%.

$$n = \frac{\widehat{N}}{1 + Ne^2} \quad (3.1)$$

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

Ketentuan:

$$N= 6425$$

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

$$n= 98.46.$$

Berdasarkan hasil dari rumus slovin diatas, maka dapat jumlah populasi yang akan dijadikan sampel yaitu sebanyak 98 responden.

3.11.5 Melakukan Penyebaran Kuesioner

Tahap penyebaran kuesioner dilakukan dengan menyebarkan link google form yang berisi pertanyaan pertanyaan terkait penelitian yang diberikan responden. Responden pada penelitian tugas akhir ini adalah mahasiswa Universitas Riau yang telah mengikuti KUKERTA pada tahun 2020. Isi kuesioner disusun berdasarkan 6 aturan UCD yang sudah dijelaskan sebelumnya. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui tingkat kegunaan dari sistem website portal KUKERTA yang saat ini sedang berjalan di Universitas Riau serta mengetahui kebutuhan usar untuk rekomendasi design interface baru dari sistem website portal yang akan dirancang nantinya.

3.12 Tahap Pengolahan Data

Dalam pengolahan data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengolahan data yaitu sebagai berikut.

3.12.1 Karakteristik Responden

Dalam tahap ini melakukan pengolahan data responden yang dikelompokkan kedalam tiga bagian yaitu berdasarkan program studi, fakultas dan jenis kelamin.

3.12.2 Mengidentifikasi Variable UCD

Pada kegiatan ini peneliti melakukan pemberian label pada setiap variabel pernyataan kuesioner, contohnya seperti variabel pernyataan perspective dengan label P1 (Pernyataan Satu) hingga variabel pernyataan usability.

3.12.3 Perhitungan Statistik Deskriptif

Dalam fase perhitungan statistik deskriptif ini terdapat perhitungan frekuensi setiap variabel pada kuesioner penelitian

3.12.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Tahap uji validitas dan reliabilitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah indikator yang diuji valid dan reliabel. Pengujian validitas dilakukan dengan

menggunakan Software SPSS 16 for Windows. Teknik korelasi yang digunakan untuk menguji validitas pada setiap butir pernyataan dalam penelitian ini adalah korelasi person product moment. Sedangkan pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach Alpha terhadap responden.

3.12.5 Uji Usability Testing

Tahap uji usability testing merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah user dapat mudah menggunakan aplikasi, seberapa efisien dan efektif sebuah sistem dapat membantu pengguna mencapai tujuannya dan apakah pengguna puas dengan aplikasi yang digunakan.

3.13 Tahap Analisa Data

3.13.1 Menganalisa Hasil Perhitungan Kuesioner

Di tahapan ini dilakukan analisis berdasarkan hasil perhitungan statistic deskriptif. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas akan diperoleh nilai mean pada setiap indikator. Jika nilai mean berada diantara 0 – 2.50 maka perlu dilakukan perbaikan, akan tetapi jika nilai mean berada diantara 2.51 – 4 maka tidak perlu dilakukan perbaikan. (Dika, 2019) pada indikator yang memiliki nilai mean dibawah 2.50 maka akan dijadikan prioritas perbaikan untuk kedepannya.

3.13.2 Tahap Dokumentasi Hasil Penelitian

Tahap berikut ini adalah tahap mendokumentasikan semua data dan informasi yang telah dikumpulkan kedalam satu laporan yang nantinya akan dipresentasikan.

3.13.3 Merancang dan Membangun Prototype Usulan

Kegiatan pada fase ini adalah merancang sebuah prototype design interface baru berdasarkan hasil analisa website untuk dijadikan bahan usulan kepada pihak LPPM. Alat bantu dalam merancang prototype ini adalah Balsamiq, Adobe Photoshop, dan UML yang berfokus pada bagian design interface website kukerta.unri.ac.id.

3.13.4 Membuat Laporan Penelitian

Kegiatan pada fase berikut ini adalah mengumpulkan data dan informasi yang telah diolah untuk didokumentasikan kedalam satu laporan yang nantinya akan bertanggung jawabkan kepada dosen penguji.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

BAB 5

PENUTUP

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.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tugas Akhir yaitu menganalisa website portal KUKERTA Universitas Riau dengan menggunakan metode User Centered Design maka keputusan yang dapat diambil adalah

1. Hasil rata-rata persentase yang didapat dari perhitungan kuesioner menggunakan metode User Centered Design sebesar 70 persen dikategorikan baik. Walaupun website ini masuk dalam kategori baik, namun masih diperlukan peningkatan agar pengguna mengalami pengalaman berinteraksi yang lebih baik lagi.
2. Dari total 6 variabel yang digunakan untuk penelitian ini, 5 variabel harus dilakukan peningkatan layanan. Diantaranya, Compliance pada update informasi agar pengguna selalu mendapatkan informasi atau berita terkini seputar KUKERTA. Feedback, agar pengguna mendapatkan notifikasi yang pengguna inginkan. Restriction, agar pengguna dapat mempublikasikan informasi melalui admin serta dapat mengajukan banding apabila ada hal yang pengguna tidak setuju. Assistance, agar pengguna dapat berkomunikasi dengan pihak layanan. Serta Usability, agar pengguna dapat membagikan informasi dan mengomentari informasi yang ingin dibagikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, penelitian ini memberikan beberapa saran.

1. Melakukan analisa berkala terkait kualitas sistem dan melakukan evaluasi maupun upgrade sistem agar pengguna tetap mendapatkan pengalaman yang baik dalam menggunakan sistem KUKERTA.
2. Untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, perlu dilakukan pencarian dengan menggunakan beberapa metode, agar mencapai hasil yang maksimal dalam hal pemeningkatan sistem

DAFTAR PUSTAKA

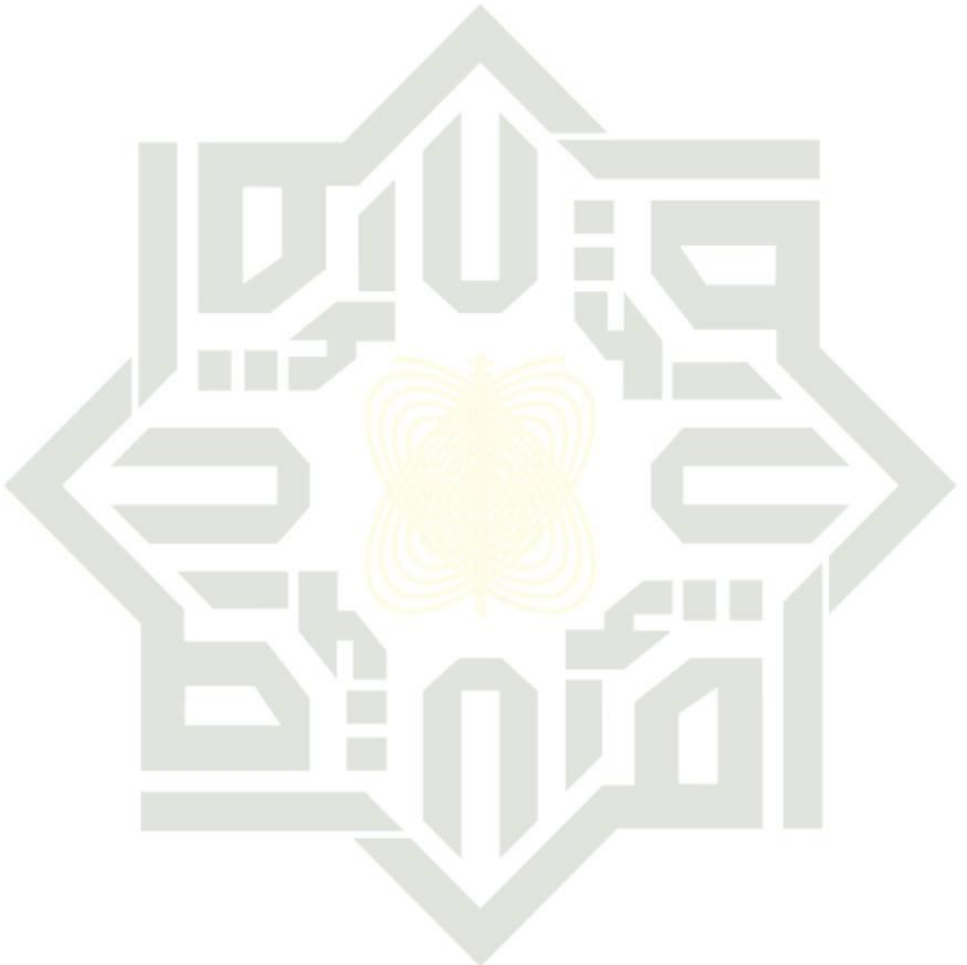
- Alani, K., dan Falahah, F. (2012). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire (studi kasus aplikasi perwalian online stmik “amikbandung”). *Jurnal Fakultas Hukum UII*.
- Ahsyar, T. K. (2019). Analisis usability integrated academic information system menggunakan metode use questionnaire. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan industri* (hal. 49–54).
- Ahsyar, T. K., dan Afani, D. (2019). Evaluasi usability website berita online menggunakan metode heuristic evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 34–41.
- Ahsyar, T. K., Jakawendra, A., dan Syaifullah, S. (2020). Analisa usability website berita online menggunakan metode user centered design. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(2), 165–172.
- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., dan Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi usability website dinas pendidikan provinsi riau menggunakan metode system usability scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Ali, A. A., Pramana, E. E., dan Tjandra, S. S. (2016). Evaluasi heuristik pada web based learning untuk meningkatkan aspek usability sistem. *Insand Comtech: Information Science and Computer Technology Journal*, 1(1).
- Atmaka, W., Anandito, R. B. K., dan Amborowati, T. (2012). Penambahan sorbitol pada jenang dodol: Karakteristik sensoris dan perubahan kualitas selama penyimpanan. *Jurnal Teknologi Hasil Pertanian*, 5(2).
- Chandra, T. (2015). Evaluasi user interface desain sistem informasi perpustakaan pada perguruan husni thamrin medan. *Jurnal TIMES*, 2(2).
- Casela, Y. M., Ranting, P., dan Andry, J. F. (2018). Analisis user interface terhadap website berbasis e-learning dengan metode heuristic evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277.
- Chozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program spss*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, P. W., dan Nurhayati, S. L. (2010). Pendefinisian instrumen evaluasi website e-commerce business to consumer (b2c). *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 10–19.
- Indriyani, N. L. P. R., Dantes, G. R., dan Aryanto, K. Y. E. (2017). Analisis kebermanfaatan website sekolah tinggi pariwisata (stipar) triatma jaya menggunakan metode usability testing. *International Journal of Natural Science*

and Engineering, 1(2), 56–64.

- Kustiani, S., Novita P, D., dan Latifolia, S. (2010). Sistem informasi penyimpanan data sarana dan prasarana kecamatan kota bandung.
- Nelson, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. nngroup.
- Paisant, C., Heller, D., Li, J., Shneiderman, B., Mushlin, R., dan Karat, J. (1998). Visualizing medical records with lifelines. Dalam *Chi 98 conference summary on human factors in computing systems* (hal. 28–29).
- Purnamasari, D., Wicaksana, I., Wijaya, A. R., Riesvicky, H., dan Pratama, W. (2015). Pemanfaatan web semantik dalam klasifikasi metadata sebagai pencegahan pembajakan informasi.
- Rais, A., Rudnitskaya, A., Blackburn, G. J., Fauzi, N. M., Pitt, A. R., dan Spickett, C. M. (2013). A comparison of five lipid extraction solvent systems for lipidomic studies of human ldl [s]. *Journal of lipid research, 54(7)*, 1812–1824.
- Rifah, M. I., Yusuf, M., Akbar, F. H., dkk. (2016). Evaluasi usability pada aplikasi program simulasi warna batik. Dalam *Seminar nasional multi disiplin ilmu unisbank 2016*.
- Saifulloh, S., dan Asnawi, N. (2015). Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan (studi kasus mobile app sport galaxy center). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI), 16(4)*, 55–58.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha ilmu.
- Savitri, P., dan Ispani, M. (2015). Review desain interface aplikasi soppoos menggunakan evaluasi heuristik. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, 6(1)*, 95–100.
- Shalahi, S. H., dan Leiknes, T. (2011). High frequency back-pulsing for fouling development control in ceramic microfiltration for treatment of produced water. *Desalination and Water Treatment, 28(1-3)*, 137–152.
- Soewadji, J. (2012). Pengantar metodologi penelitian. *Jakarta: Mitra Wacana Media, 210*.
- Sugiyono, D. (2008). Metode penelitian bisnis. *Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas*.
- Sugiyono, M. (2013). Kualitatif, dan kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*.
- Sjarweni, V. W. (2015). *Spss untuk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syahputra, A. K., dan Kurniawan, E. (2017). Perancangan aplikasi multimedia pembelajaran iqro'menerapkan konsep user centered design. *JURTEKSI ROYAL Vol 3 No 2, 3*.

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

Winarni, Y. U., Listyaningsih, V., Srentiyono, P., Purnamaningtyas, E., Bambang, S., dan Bagus, R. (2016). Tinjauan aspek heuristik untuk mengevaluasi tampilan antar muka website pemerintahan (studi kasus website pemerintahan x). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, 17(1), 66–71.



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.

LAMPIRAN A

HASIL WAWANCARA

Narasumber : Bpk. Rommy Jabatan : Ketua Staff IT LPPM Universitas Riau
Riau Tgl Wawancara : Pekanbaru, 26 November 2019

HASIL WAWANCARA

Narasumber : Bpk. Rommy
Jabatan : Ketua Staff IT LPPM Universitas Riau
Tgl. Wawancara : Pekanbaru, 26 November 2019

1. **Sejarah berdirinya Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?**
Jawab : Sistem *website* portal KUKERTA ini awalnya dibentuknya itu tahun 2015, itu bahkan saya belum kerja disini, lalu ada perbaikan di tahun 2016,2017,2018 dan nah di tahun 2019 ini perbaikannya signifikan.
2. **Sudah berapa lama Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau digunakan?**
Jawab : sudah jalan 5 tahun kurang.
3. **Siapa yang membuat dan merancang Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?**
Jawab : awalnya itu di tahun 2015 puskom yang menyediakan, lalu perbaikan tadi yang saya bilang ditahun 2016-2018 dan nah ditahun 2019 ini dosen-dosen penelitian yang berkerjasama untuk membentuk sistem baru.
4. **Berapa jumlah SDM yang menggunakan Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?**
Jawab : wah jika termasuk mahasiswa pertahun itu rata rata bisa 3.000 sampai 3.500.
5. **Bagaimana pengelompokkan hak akses terhadap Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau? Dan apa yang membedakan tiap-tiap hak akses?**
Jawab : ada dosen, ada staff, bedanya hak akses dosen punya seperti input nilai kukerta, pendaftaran DPL dll.
6. **Seberapa penting penggunaan Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?**
Jawab : wah tentu penting, jika dizaman teknologi sekarang kegiatan besar seperti ini tidak menggunakan sistem yang terintegrasi tentu kami bakal kewalahan.
7. **Fitur-fitur apa saja yang terdapat dalam Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?**
Jawab : fitur pendaftaran peserta KUKERTA, pendaftaran DPL, pengumuman seputar KUKERTA, dan dokumen.

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.

8. Apakah sebelumnya Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau pernah dievaluasi?

Jawab : pernah, sistem yang dari puskom, itu dievaluasi ditahun 2016,2017,dan 2018.

9. Apakah ada penjadwalan *maintenance* pada Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?

Jawab : tidak ada penjadwalan, tergantung jika ada masalahnya.

10. Kira kira dalam kurun waktu berapa bulan dilakukannya *maintenance* Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?

Jawab : terkadang sekali sebulan, bisa juga 2 kali dalam sebulan.

11. Apakah sebelumnya sudah ada keluhan terkait fungsionalitas maupun tampilan Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau?

Jawab : keluhan bagaimana dulu, keluhan itu pasti ada, tapi tim staff langsung menangani.

12. Apakah sebelumnya Sistem *Website* Portal KUKERTA Universitas Riau pernah terjadi *error* atau *crash*?

Jawab : tentu pernah apalagi saat hari pertama pendaftaran, disering sekali sistem crash.

LAMPIRAN B

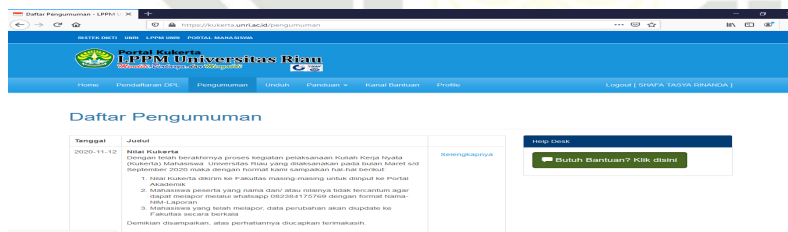
HASIL OBSERVASI

B.1 Fitur pada menu “panduan” tidak dapat digunakan. Beberapa fitur yang terdapat pada menu “panduan” tidak dapat digunakan sama sekali padahal jika dilihat dari nama fitur tersebut, fitur ini bisa dikatakan penting atau dapat mempermudah pendaftaran Gambar ??.



B.2 Pada menu “pengumuman” terdapat fitur help desk yang seharusnya dapat memudahkan mahasiswa untuk menjangkau admin sehingga jika ada pertanyaan mendesak atau masalah, hal tersebut dapat cepat diselesaikan namun disini fitur help desk disini tidak berfungsi sama sekali. Terlihat pada Gambar ??.

dibagian ini laporan yang sudah di upload mahasiswa tidak bisa di download oleh dosen karna tombol download tidak muncul di sistem.



B.3 Menu setting tidak dapat berfungsi Terlihat pada Gambar ??.

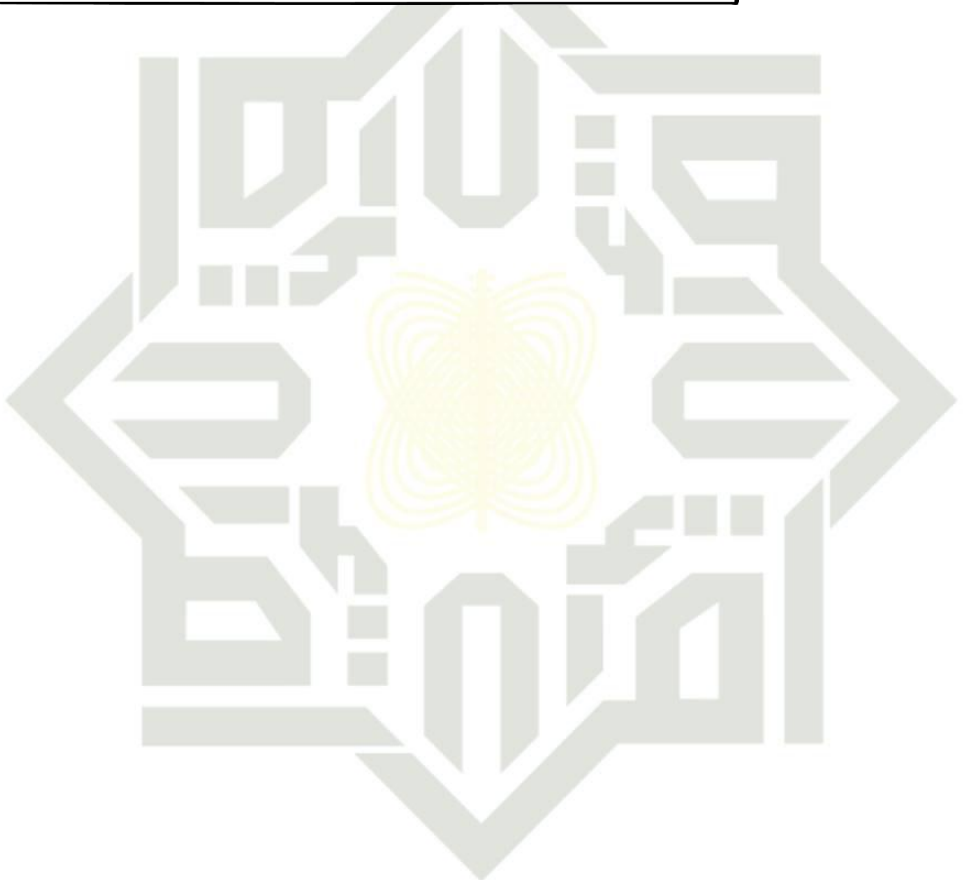
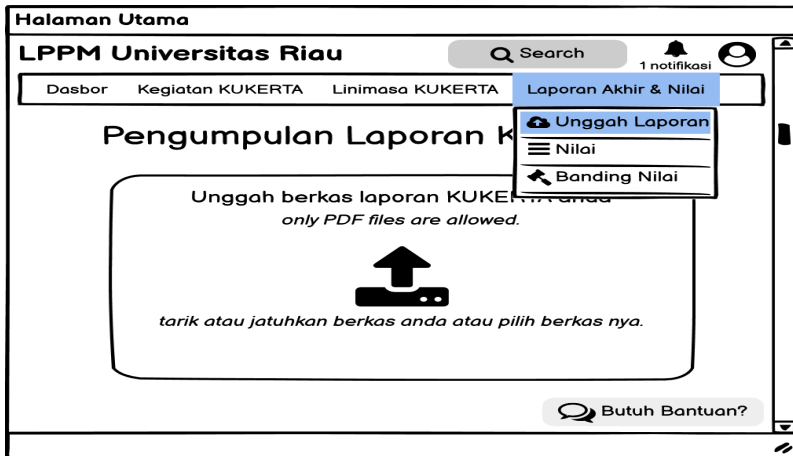
Permasalahan keempat yang ditemukan pada observasi langsung dengan mengunjungi link <https://kknonline.uin-suska.ac.id/>. pada bagian menu setting yang tidak bisa gunakan sama sekali

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.



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Auza Varel Risvinanda yang biasa dipanggil varel, lahir di kerinci, Kabupaten pelawawan, Provinsi Riau pada 28 mei 1998 yang merupakan anak ke 1 dari Papa saya Rismon Masri dan Mama saya Arevimaiza yang beralamat di pelawawan. Penulis mempunyai hobi bermain sepak bola. penulis telah malakukan pendidikan formal di SDN O10 Bangkiang dan menamatkan pendidikan sekolah dasar pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis malanjutkan pendidikan di SMPN 01 Salo dan menamatkan pendidikan sekolah menengah pertama pada tahun 2012. Tahun 2012 penulis malanjutkan di SMAN 1 Bangkinang jurusan IPA dan menamatkan pendidikan sekolah menengah atas pada tahun 2015. Pada tahun 2016 penulis malanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Islam Negri Sultan Syarief Kasim jurusan Sistem Informasi.

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah melakukan Kerja Praktek di MT-S AL-MUTTAQIN. Penulis juga pernah melakukan pengabdian kepada masyarakat atau yang dikenal dengan KKN di Desa Jati Rejo Kabupaten Indragiri Hulu Kecamatan Pasir Penyuu. Pada penelitian Tugas Akhir ini penulis mengambil studi kasus di LPPM UIN SUSKA RIAU dengan "ANALISIS WEBSITE PORTAL KULIAH KERJA NYATA (KUKERTA) MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD"

Untuk menjalin komunikasi dengan penulis baik dikampus maupun diluar kampus dapat menghubungi kontak melalui e-mail auzavarelrisvinanda@icloud.com

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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