

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 *USABILITY* SISTEM E-ATAN MENGGUNAKAN
METODE *HEURISTIC EVALUATION* PADA STAIN
BENGKALIS RIAU**

TUGAS AKHIR

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

Oleh:

AKBAR ABDELLAH

11653103717



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2023



LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS *USABILITY* SISTEM E-ATAN MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION* PADA STAIN BENGKALIS RIAU

TUGAS AKHIR

Oleh:

AKBAR ABDELLAH

11653103717

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 18 Juli 2023

Ketua Program Studi

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

NIP. 198307162011011008

Pembimbing

Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs.

NIP. 198606122020122014

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



LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS *USABILITY* SISTEM E-ATAN MENGGUNAKAN
METODE *HEURISTIC EVALUATION* PADA STAIN
BENGKALIS RIAU**

TUGAS AKHIR

Oleh:

AKBAR ABDELLAH
11653103717

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 16 Juni 2023

Pekanbaru, 16 Juni 2023
Mengesahkan,

Ketua Program Studi

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

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

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs.

Anggota 1 : Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

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

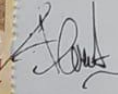
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

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, 16 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



AKBAR ABDELLAH

NIM. 11653103717

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

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

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

Hak Cipta 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, 16 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

AKBAR ABDELLAH

NIM. 11653103717

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.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin.

Segala puji bagi Allah, SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, ilmu pengetahuan, kesehatan dan kesempatan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada orang yang paling berharga dalam hidup saya, yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan, yaitu Ayahanda dan Ibunda. Saya akan selalu berusaha untuk melakukan yang terbaik atas setiap kepercayaan yang Ayahanda dan Ibunda berikan. InsyaAllah saya akan tumbuh untuk menjadi yang terbaik yang saya bisa. Pencapaian ini menjadi salah satu persembahan kecil dari saya untuk Ayahanda dan Ibunda. Terima kasih atas semua cinta yang telah Ayahanda, Ibunda berikan kepada saya. Terima kasih telah menjadi keluarga yang sempurna untuk saya.

Semoga Allah SWT selalu menjaga mereka dimanapun berada, memberikan berkah-Nya untuk setiap langkah dan umurnya. Selalu menjadikan mereka hamba yang taat dalam keadaan sesulit apapun. *Aamiin ya Rabbal 'Aalamiin.*

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.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barokatuh.

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian sekaligus penulisan Tugas Akhir ini dengan judul “Analisis *Usability* Sistem e-Atan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Pada STAIN Bengkalis Riau”. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad, SAW.

Selama menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan Terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing Akademik dan juga selaku Dosen Penguji I (Satu) yang banyak memberi arahan dan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak Arif Marsal, Lc., MA selaku Ketua Sidang Tugas Akhir yang telah berkenan menjadi Ketua Sidang dan meluang waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan jalannya Sidang Tugas Akhir ini.
7. Ibu Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Penguji II (Dua) yang banyak memberi arahan dan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

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

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

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

10. Segenap Pimpinan STAIN yang telah berkenan bekerja sama dan memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian Tugas Akhir ini.
1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Imran Harahap dan Ibunda Yuli Sumanti yang telah memberikan semangat dan do'a setiap waktu serta dukungan materil dan menjadi atau motivasi utama penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas semua dukungan dan do'anya selama ini.
2. Saudara saudari kandung penulis Tiara Ramadhani, yang selalu menanyakan serta mengingatkan akan perkembangan Tugas Akhir kuliah saya, Farhan Ahmad yang juga terus selalu menanyakan tentang kuliah saya dan Delima Nuzila yang selalu memberikan bimbingan, motivasi saat saya sedang terpuruk, dan berbagai hal lain yang selalu diingatkan olehnya.
3. Teman-teman Bengky yang telah banyak menghabiskan waktu bersama penulis yang selalu sedia mendukung, menolong, menyemangati, dan menghibur penulis dalam melewati masa perkuliahan ini. Ibrahim Ridwan, Muhammad Rifai, Arshy Aulia, dan Rangga yang telah banyak memberi semangat dan pembangkit tawa selama masa perkuliahan selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga seluruh bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis selama ini dapat menjadi amal kebajikan serta mendapatkan selayak-layaknya balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, namun penulis berusaha untuk mencapai hasil semaksimal yang penulis bisa. Tak lupa penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar penulis dapat menghasilkan karya tulis yang lebih baik lagi. Serta, penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Pekanbaru, 18 Juli 2023

Penulis,

UIN SUSKA RIAU

AKBAR ABDELLAH

NIM. 11653103717

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 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.

ANALISIS *USABILITY* SISTEM E-ATAN MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION* PADA STAIN BENGKALIS RIAU

AKBAR ABDELLAH
NIM: 11653103717

Tanggal Sidang: 16 Juni 2023
Periode Wisuda:

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

ABSTRAK

STAIN Bengkalis Riau merupakan perguruan tinggi yang memiliki sistem informasi bernama e-Atan. Dalam pelayanan akademik mahasiswa, e-Atan berisi tentang kelola aktivasi status mahasiswa setiap semester, pengisian KRS, persetujuan KRS, cetak KRS, cetak KHS, *input* nilai semester oleh Dosen Pengampu, dan monitoring pengisian nilai oleh akademik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem dan pengembangan *interface* sistem dengan mengidentifikasi masalah *Usability*. Metode yang digunakan adalah *Heuristic Evaluation* dengan 10 variabel dan jumlah responden yang ditentukan dalam rumus *Slovin* adalah 100 orang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel mendapatkan nilai Sangat Baik yaitu dengan persentase 96%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pelayanan e-Atan memiliki layanan yang baik bagi penggunaanya.

Kata Kunci: *Heuristic Evaluation*, STAIN Bengkalis Riau, *Usability Testing*

UIN SUSKA RIAU

ANALISIS USABILITY SISTEM E-ATAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION PADA STAIN BENGKALIS RIAU

AKBAR ABDELLAH
NIM: 11653103717

Date of Final Exam: June 16th 2023
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

STAIN Bengkalis Riau is a university that has an information system called e-Atan. In student academic services, e-Atan contains managing student status activation every semester, filling out KRS, approving KRS, printing KRS, printing KHS, inputting semester grades by lecturers, and monitoring the filling of grades by academics. The purpose of this research is to determine the level of system success and system interface development by identifying Usability problems. The method used is Heuristic Evaluation with 10 variables and the number of respondents determined in the Slovin formula is 100 people. Based on the results of the study, it shows that all variables get a very good score, namely with a percentage of 96%. This shows that the e-Atan service system has good service for its users.

Keywords: *Heuristic Evaluation, STAIN Bengkalis Riau, Usability Testing.*

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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Profil Instansi	5
2.2.1 Visi	6
2.2.2 Misi	6
2.2.3 Tampilan Sistem Saat Ini	6
2.3 Pengertian Evaluasi	9

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.

2.4	Defenisi <i>Usability</i>	9
2.5	<i>Usability Testing</i>	10
2.6	Sistem Informasi	10
2.6.1	Defenisi Sistem	10
2.6.2	Klasifikasi Sistem	11
2.6.3	Karakteristik Sistem	11
2.6.4	Defenisi Informasi	11
2.6.5	Defenisi Sistem Informasi	12
2.7	<i>Heuristic Evaluation</i>	12
2.8	Interaksi Manusia dan Komputer	14
	METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1	Metode Penelitian	15
3.1.1	Studi Literatur	16
3.1.2	Kusioner	16
3.1.3	Wawancara	16
3.1.4	Variabel dan Instrumen Penelitian	16
3.2	Populasi dan Sampel	16
3.3	Teknik Pengukuran	17
3.4	Uji Validitas dan Reliabilitas	17
3.5	Tahap Penelitian	18
3.5.1	Menentukan Tempat Penelitian	18
3.5.2	Menentukan Objek Penelitian	18
3.5.3	Menentukan Judul Penelitian	18
3.6	Tahap Perencanaan	18
3.6.1	Mengindetifikasi Masalah	18
3.6.2	Menentukan Data yang dibutuhkan	19
3.7	Tahap Pengolahan Data	19
3.7.1	Tahap Analisis dan Hasil	19
3.7.2	Analisis Pendahuluan	19
3.7.3	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	19
3.7.4	Analisis Data Kuesioner	19
	ANALISIS DAN HASIL	20
4.1	Analisis Pendahuluan	20
4.2	Analisis Data Kuesioner	21
4.2.1	Kisi-Kisi Angket	21
4.2.2	Angket Kuisisioner	21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

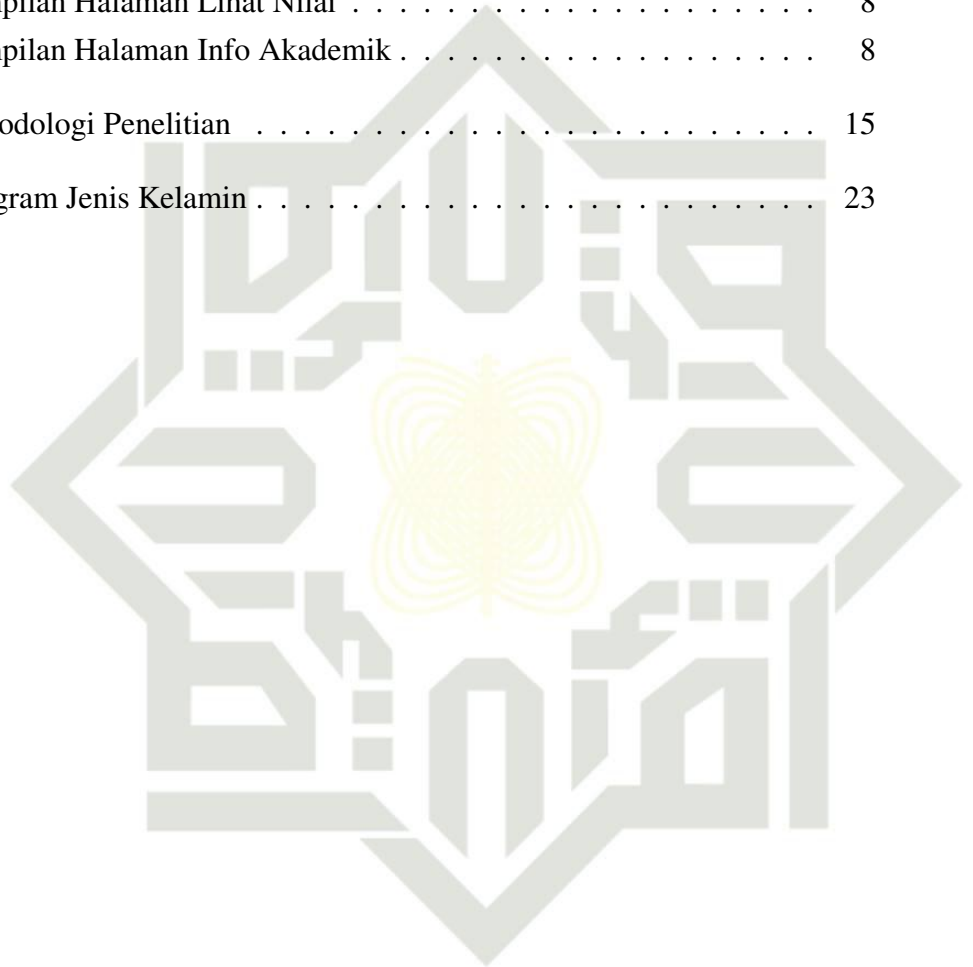
4.3	Gambaran Umum Responden	23
4.3.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	23
4.3.2	Karakteristik Program Studi	23
4.4	Uji Validitas dan Reliabilitas	24
4.4.1	Uji Validitas	24
4.4.2	Uji Reliabilitas	25
4.5	Hasil Pengolahan Kuisisioner	27
4.5.1	Variabel <i>Visibility of Status System</i> (H1)	27
4.5.2	Variabel <i>Match Between System and Real World</i> (H2)	28
4.5.3	Variabel <i>User Control and Freedom</i> (H3)	28
4.5.4	Variabel <i>Consistency and Standars</i> (H4)	29
4.5.5	Variabel <i>Error Prevention</i> (H5)	29
4.5.6	Variabel <i>Recognition Rather than Recall</i> (H6)	30
4.5.7	Variabel <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> (H7)	30
4.5.8	Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> (H8)	31
4.5.9	Variabel <i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i> (H9)	31
4.5.10	Variabel <i>Help and Documentation</i> (H10)	32
4.6	Analisis Data <i>Usability Testing</i>	32
4.7	Hasil Akhir	35
5	PENUTUP	36
5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN A DATA PENELITIAN		A - 1
LAMPIRAN B BUKTI OLAH DATA DENGAN SPSS		B - 1
LAMPIRAN C BUKTI HASIL KUISISIONER		C - 1
LAMPIRAN D DOKUMENTASI PENELITIAN		D - 1
LAMPIRAN E SURAT BUKTI SELESAI PENELITIAN		E - 1

DAFTAR GAMBAR

2.1	Tampilan Halaman <i>Login</i>	6
2.2	Tampilan Halaman <i>Dashbord</i>	6
2.3	Tampilan Halaman Riwayat Perkuliahan	7
2.4	Tampilan Isi KRS	7
2.5	Tampilan Cetak KRS	8
2.6	Tampilan Halaman Lihat Nilai	8
2.7	Tampilan Halaman Info Akademik	8
3.1	Metodologi Penelitian	15
4.1	Diagram Jenis Kelamin	23

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

3.1	Tabel Nilai Skala <i>Likert</i>	17
3.2	Tabel Klarifikasi Nilai <i>Alpha Cronbachs</i>	18
4.1	Tabel Kuisisioner	21
4.2	Karakteristik Jenis kelamin	23
4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Prodi	23
4.4	Uji Validitas	24
4.5	Uji Reliabilitas	26
4.6	Variabel <i>Visibility of Status System</i>	27
4.7	Variabel <i>Match Between System and Real World</i>	28
4.8	Variabel <i>User Control and Freedom</i>	28
4.9	Variabel <i>Consistency and Standars</i>	29
4.10	Variabel <i>Error Prevention</i>	29
4.11	Variabel <i>Recognition Rather than Recall</i>	30
4.12	Variabel <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	30
4.13	Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	31
4.14	Variabel <i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i>	31
4.15	Variabel <i>Help and Documentation</i>	32
4.16	Tabel Presentase Jawaban dari Responden	32
4.17	<i>Range Usability</i>	35
4.18	<i>Hasil Akhir Range Usability</i>	35

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

DAFTAR SINGKATAN

FT	: Fakultas Teknik
H1	: <i>Heuristic</i> Satu
HE	: <i>Heuristic Evaluation</i>
IPK	: Indeks Prestasi Kumulatif
KRS	: Kartu Rencana Studi
KHS	: Kartu Hasil Studi
NIM	: Nomor Induk Mahasiswa
P1	: Pernyataan Satu
PPL	: Praktik Pengalaman Lapangan
SELMA	: Seleksi Mahasiswa
SI	: Sistem informasi
SIAM	: Sistem Informasi Akademik
STS	: Sangat Tidak Setuju
SKS	: Sistem Kredit Semester
STAI	: Sekolah Tinggi Agama Islam
STAIN	: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
STIT	: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TIK	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
TS	: Tidak Setuju
UAS	: Ujian Akhir Semester

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. 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.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya Inovasi teknologi yang terus berkembang berimbas pada lajunya arus informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Manusia dan teknologi kini tidak dapat dipisahkan sebagai satu kesatuan. Di mana kedua elemen dapat digabungkan untuk membentuk suatu sistem karena saling ketergantungan mereka. Sistem informasi adalah kata umum saat ini. Untuk setiap profesional, pengembang perangkat lunak serta mereka yang bekerja di bidang digital dan terkait Teknologi Informasi (TI) yang setiap hari berurusan dengan berbagai teknologi dalam bentuk perangkat lunak, perangkat keras, dan aspek lainnya.

Sistem Informasi atau yang disingkat dengan SI secara umum adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Ladjamudin, 2005). Padahal, itu menyinggung koneksi yang dimungkinkan oleh interaksi algoritme, teknologi, data, dan manusia. SI semakin banyak digunakan dalam proses bisnis yang berbeda di abad 21 serta di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Akibatnya, SI muncul sebagai jenis proses kerja yang unik. Untuk mengurangi jumlah sumber daya yang diperlukan dan mempercepat pemrosesan, SI digunakan untuk menangani berbagai jenis data yang dikontrol oleh setiap perusahaan atau organisasi. *Managed* data juga dapat dimanfaatkan kapan saja, dimana saja dan dapat mengefisienkan birokrasi yang ada.

Usability mengukur seberapa sederhana suatu produk untuk dipahami pengguna, seberapa baik mereka dapat memanfaatkannya untuk mencapai tujuan mereka dan seberapa senang mereka dengan cara menyelesaikan sesuatu. Menurut Nielsen (2012), *Usability* adalah fitur kualitas yang menunjukkan betapa sederhananya sesuatu untuk digunakan. *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction* adalah beberapa komponen yang dapat dijadikan tolak ukur dalam menilai *Usability*. Studi tentang metode *Heuristic Evaluation* sudah ada dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, salah satunya kajian evaluasi *Usability*, dan rekomendasi untuk peningkatan tampilan *website* seleksi mahasiswa (SELMA) di Universitas Bawijaya, khususnya dalam hal subjek penelitian (Aynayya, 2017).

Nama Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) yang didirikan pada tanggal 15 Juli 1988 diubah menjadi STAIN Bengkalis Riau yang dahulu bernama Sekolah Tinggi Islam Bengkalis Riau. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan mempengaruhi sistem informasi, maka STAIN Bengkalis Riau dalam pelayanan

akademik sudah berbasis kepada aplikasi *online*. Fitur e-Atan adalah aplikasi yang digunakan oleh STAIN Bengkalis Riau dalam pelayanan akademik yang berisi tentang kelola aktivasi status mahasiswa setiap semester, pengisian KRS, persetujuan KRS oleh Dosen Pembimbing Akademik, cetak KRS, *input* nilai semester oleh Dosen Pengampu, monitoring pengisian nilai oleh akademik serta cetak KHS.

Tentu saja dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan sistem pelayanan akademik di STAIN Bengkalis Riau, namun dapat disadari bahwa yang terjadi pada aplikasi ini tentu saja tanpa kendala dalam operasionalnya diantaranya kendala menu *setting* yang tidak dapat berfungsi dan kurang efektifnya menu bantuan untuk dihubungi apabila terjadi permasalahan. Berdasarkan latar belakang dan fenomena dilapangan berdasarkan survey awal, oleh karena itu penulis meneliti permasalahan ini diberi judul Analisis *Usability* Sistem e-Atan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* pada STAIN Bengkalis Riau.

1.2 Perumusan Masalah

Fokus dari penelitian ini adalah tentang bagaimana menggunakan pendekatan penilaian *Heuristic* untuk menilai kebermanfaatan sistem e-Atan di STAIN Bengkalis Riau berdasarkan latar belakang permasalahan diatas.

1.3 Batasan Masalah

Dibawah ini adalah beberapa masalah dengan solusi penelitian ini yang dimaksudkan untuk mencegah percakapan keluar dari ruang lingkup penelitian itu sendiri. Evaluasi dilakukan pada sistem e-Atan di STAIN Bengkalis Riau.

1. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa aktif angkatan 2021 STAIN Bengkalis Riau.
2. Pengukuran tingkat *Usability* dilakukan dengan ukuran variabel yaitu: *Learnability, Efficiency, Memorability, Error, dan Satisfaction*.
3. Pengambilan sampel dilakukan dengan pendekatan *Slovin* dan sampel dipilih dengan teknik *random sampling*.
4. Teknik *Slovin* digunakan untuk pengambilan sampel dan teknik *random sampling* digunakan untuk penentu pengambilan sampel.
5. Menggunakan IBM SPSS 24.0 *Tools for Windows* sebagai alat Uji Validitas dan Reliabilitas.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sistem menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

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. Untuk mengetahui 10 prinsip yang secara signifikan mempengaruhi keberhasilan penerapan sistem dilihat dari tingkat *Usability*.
3. Berkontribusi pada pengembangan *interface* sistem dengan mengidentifikasi masalah *Usability*.

1.6 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengidentifikasi masalah *Usability* dengan sistem e-Atan.
2. Untuk menilai tingkat kenyamanan dan aksesibilitas pengguna.
3. Menawarkan saran kepada pengembang sistem, khususnya yang berkaitan dengan *interface* pengguna sistem e-Atan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada Tugas Akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada Tugas Akhir ini berisi tentang teori-teori yang mendasari penulisan Tugas Akhir.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada Tugas Akhir ini berisi tentang proses, alur, dan metodologi penelitian pada Tugas Akhir.

BAB 4. ANALISIS DAN HASIL

BAB 4 pada Tugas Akhir ini berisi tentang pendekatan penilaian *Heuristic* yang digunakan pada sistem e-Atan STAIN Bengkalis Riau sebagai bagian dari prosedur pengolahan data untuk proses evaluasi *Usability*.

BAB 5. PENUTUP

BAB 5 pada Tugas Akhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran kedepan bagi pembaca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian Angesti, dkk (2018) dengan judul "Evaluasi *Usability Game Mobile Pokemon Go* Menggunakan Metode *Heuristic*". Penilaian menggunakan *Heuristic* mengidentifikasi masalah. Ada total 26 masalah, dengan konsistensi dalam aplikasi (H4) dan fleksibilitas serta *Efficiency* dalam *game* (H7) yang menjadi masalah terbanyak. Konsistensi penerapan (H4) berada pada level sedang dalam klasifikasi masalah berdasarkan tingkat keparahan yang masih berlangsung. Setelah itu, ada lima *Heuristic* pada tingkat keparahan minor: visibilitas status sistem (H1), menawarkan objek dunia nyata dalam *game Pokemon Go* (H2), pencegahan kesalahan dalam *game* (H5), fleksibilitas dan *Efficiency* dalam *game* (H7), dan prinsip desain minimalis dengan nilai estetika (H8). *Last but not least*, ada tiga *Heuristic* pada tingkat keparahan kosmetik: menawarkan kebebasan pemain *game Pokemon Go* untuk mempengaruhi sistem (H3), permintaan dari pemain pada sistem untuk mengingat peristiwa penting (H6), dan kebutuhan pemain *game* jika kesalahan muncul ketika bermain *game Pokemon Go* (H9).

Penelitian Rahmadina dan Wardani (2019) yang berjudul "Evaluasi *Usability* Aplikasi E-TPT Berbasis *Mobile* Kantor Pelayanan Pajak Pratama Malang Utara dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*". Evaluasi *Heuristic* KP-P Pratama Malang Utara terhadap aplikasi E-TPT menghasilkan total 21 rekomendasi perbaikan yang diterjemahkan ke dalam 10 desain halaman dan 6 desain *popup/notification*. *Output* informasi sistem untuk pengguna, serta fungsionalitas dan *interface* penggunaannya, semuanya telah ditingkatkan.

Menurut Aziza (2019), penelitian pada *website* Tokopedia menggunakan metode evaluasi *Heuristic* atau "*Usability Analysis of User Interface Design*". Berdasarkan pengukuran terhadap *website* Tokopedia dengan metode evaluasi *Heuristic*, ditemukan bahwa dari 10 aspek yang diperiksa masing-masing mendapat nilai 1 (satu), yang menunjukkan bahwa *website* tersebut memiliki sejumlah kekurangan yang tidak mengganggu akses pengguna dan tidak menimbulkan masalah. Fleksibilitas dan *Efficiency* penggunaan menerima skor peringkat keparahan terburuk. Untuk memastikan bahwa pengukuran seakurat mungkin, proposal untuk studi lebih lanjut dapat dibandingkan dengan pendekatan yang berbeda.

Pada penelitian Ahsyar (2019) yang berjudul Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan *Heuristic Evaluation* menghasilkan temuan perhitungan, variabel (H3), (H4), (H6), (H7), (H8), dan (H10) memiliki pro-

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.

porsi kualifikasi terendah yang Cukup Baik dan Buruk. Sebaiknya perbarui SIAM sesuai dengan perbaikan yang disarankan. Perbaikan lebih banyak dipusatkan pada variabel (H4) yang paling sulit dan variabel H7 (P16) yang persentasenya paling rendah yaitu 23 persen yang menunjukkan Tidak Baik berdasarkan saran-saran.

Evaluasi *Usability Website* Berita Online Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* (Ahsyar dan Afani, 2019). Pertama-tama, evaluasi *Heuristic* situs *luck-yos.com* berhasil mengidentifikasi masalah *Usability*. Kode (H7) *Heuristic* untuk perhitungan tersebut menunjukkan bahwa konsep estetika dan desain minimalis memiliki persentase terbesar yaitu 22%. Obat yang disarankan evaluator harus diikuti untuk memperbaikinya. Konsep membantu konsumen menemukan kesalahan dan memulihkannya dengan kode (H8) memiliki proporsi terendah. Namun demikian, ini tidak berarti bahwa organisasi harus berkembang. Hal ini dikarenakan bobot tersebut tidak menjadi fokus terutama pada beratnya. Kedua berdasarkan temuan evaluasi, saran penyempurnaan berupa solusi lebih dipusatkan pada kode (H7) yang memiliki frekuensi masalah sebanyak lima kali.

2.2 Profil Instansi

Berawal dari niat baik Dr. Asy'ari Nur (selama bekerja di Kementerian Agama), hal ini tepat jika kita menggambarkan beliau sebagai seorang yang berjiwa besar yang sangat peduli dengan masa depan Kabupaten Bengkalis Riau, khususnya di bidang pendidikan dan keguruan. STIT Bengkalis Riau yang kemudian dikenal dengan nama STAI Al-Kautsar Bengkalis Riau didirikan. Kekhawatirannya saat itu akan minimnya pegawai negeri di Bengkalis Riau yang bergelar sarjana di berbagai instansi menjadi inspirasi gagasan pendirian STIT.

STAIN Bengkalis Riau sudah berdiri selama lima tahun, sedangkan STAI Al-Kautsar sudah berdiri selama 31 tahun sejak tulisan ini dibuat (2020). Dengan kerahannya Institusi Pendidikan Islam ini sejauh ini telah menunjukkan kemajuan yang mengesankan dan bermanfaat baik di lokasi perkotaan maupun pedesaan. Baik dengan cara “Kuliah Kerja Nyata”, “Praktek Mengajar Lapangan”, “Mengisi Wirid Pengajian di Masjid Melalui Safari Ramadhan”, “Merayakan Hari Besar Islam” dan “Mengadakan Kegiatan Kesenian dan Olah Raga Serta Menyelenggarakan Seminar Sekaligus Sebagai Berpartisipasi dalam Berbagai Kegiatan Oleh Pemerintah Daerah dan Organisasi”.

Awalnya didirikan pada tahun 1998 Dr. Asyari Nur mendirikan yayasan STAI Bengkalis Riau, agar putra-putri Negeri di lingkungan penguasa Kabupaten Bengkalis Riau dapat merasakan pendidikan yang bermutu, unggul, dan dapat bertanggungjawabkan, ia rela menyerahkan jerih payahnya kepada Pemerintah

dan Negara. Lembaga pendidikan STAI Bengkalis Riau yang lahir dari keinginan untuk mendidik anak-anak pedesaan yang tinggal terlalu jauh dari pusat Provinsi mengalami banyak kesenangan, tragedi, dan air mata dalam perjalanannya.

2.2.1 Visi

”Unggul Dalam Pengembangan Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemelayuan”

2.2.2 Misi

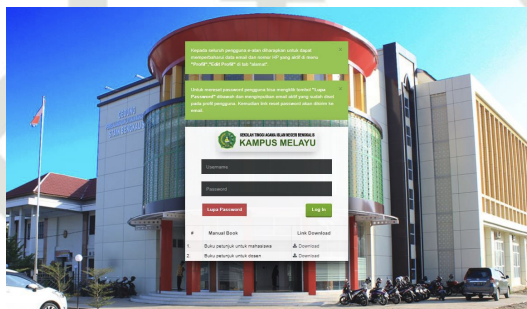
”Menciptakan Sarjana Yang Memahami Nilai-Nilai Keislaman dan Kemelayuan”

2.2.3 Tampilan Sistem Saat Ini

Berikut merupakan tampilan dari sistem e-Atan:

1. Halaman *Login*

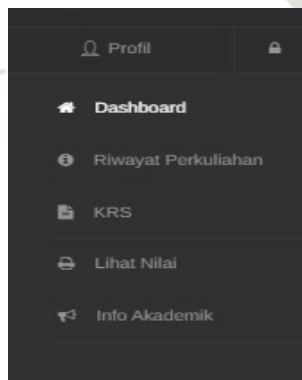
Pengguna sebagai Mahasiswa harus memasukkan NIM dan kata sandi mereka di layar *login* untuk mengakses sistem seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Tampilan Halaman *Login*

2. Halaman *Dashboard*

Pada halaman *dashboard*, mahasiswa dapat melihat riwayat perkuliahan, KRS, dan lihat nilai dan info akademik. Tampilan menu *dashboard* tampak dalam Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Tampilan Halaman *Dashbord*

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

3. Halaman Riwayat Perkuliahan
 Pada bagian menu riwayat perkuliahan, mahasiswa bisa melihat SKS semester, IPK, dan SKS total. Tampilan menu riwayat perkuliahan terlihat pada Gambar 2.3.

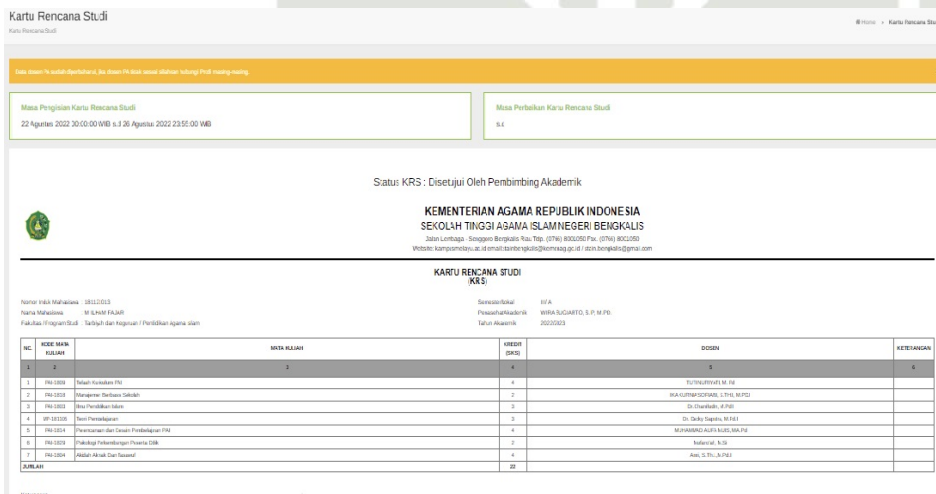


Gambar 2.3. Tampilan Halaman Riwayat Perkuliahan

4. Halaman KRS
 Di halaman KRS, mahasiswa dapat memeriksa pengisian KRS dan mencetak KRS.

(a) Pengisian KRS

Pada menu pengisian KRS, mahasiswa bisa memilih KRS dan juga melihat matakuliah yang diambil. Tampilan menu pengisian KRS terlihat pada Gambar 2.4.



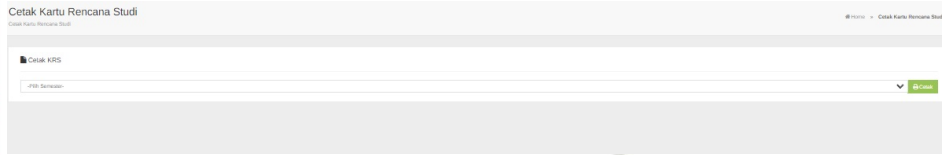
Gambar 2.4. Tampilan Isi KRS

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.

(b) Cetak KRS

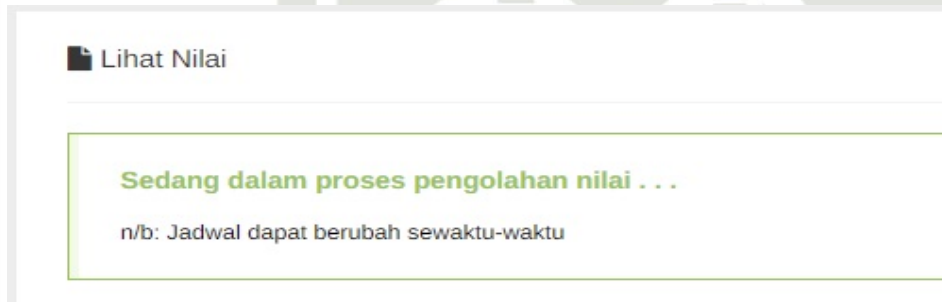
Di bagian menu cetak KRS, mahasiswa bisa mencetak KRS yang sudah dipilih pada menu pengisian KRS. Tampilan menu cetak KRS terlihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5. Tampilan Cetak KRS

5. Halaman Lihat Nilai

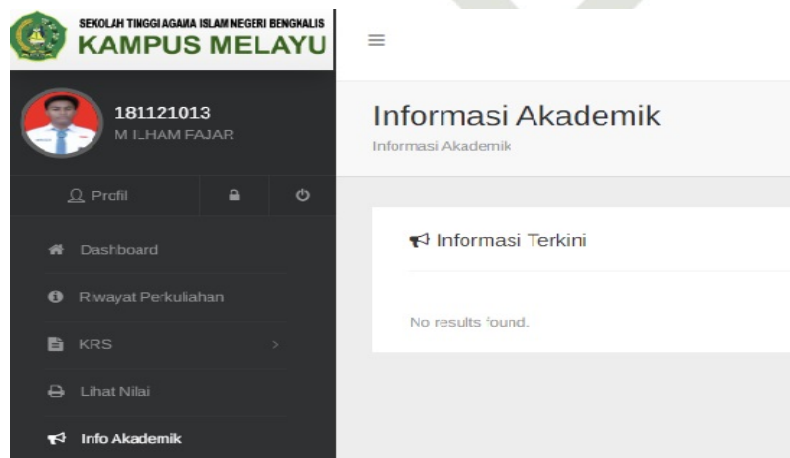
Di halaman lihat nilai, mahasiswa dapat melihat nilai akademik. Tampilan menu lihat nilai terlihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. Tampilan Halaman Lihat Nilai

6. Halaman Informasi Akademik

Pada halaman informasi akademik, mahasiswa bisa melihat informasi terkini dari akademik. Tampilan info akademik terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 2.7. Tampilan Halaman Info Akademik

2.3 Pengertian Evaluasi

Suatu metode atau instrumen yang disebut evaluasi digunakan untuk menemukan dan mengukur sesuatu dalam suatu konteks sesuai dengan standar dan prosedur yang telah ditentukan. Penilaian program di sisi lain adalah penyelidikan metodis terhadap sesuatu yang bermanfaat dan nilai dari suatu objek. Evaluasi sebuah program adalah sebuah proses. Sementara penilaian implisit membandingkan apa yang telah dicapai oleh program dengan apa yang seharusnya dicapai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, evaluasi eksplisit berkaitan dengan pencapaian tujuan (Muryadi, 2017). Dalam desain sistem interaktif, penilaian berfungsi sebagai pemeriksaan apakah sistem dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan sesuai dengan spesifikasi (Issa dan Isaias, 2015). Pengalaman pengguna sistem, termasuk faktor-faktor seperti betapa sederhananya mempelajari cara menggunakannya, *Usability* dan kebahagiaan pengguna, juga harus dievaluasi selain kemampuan fungsionalnya.

2.4 Defenisi *Usability*

Sejauh mana suatu produk, sistem, atau layanan dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dengan *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction* dalam konteks penggunaan tertentu adalah definisi *Usability*. Menurut Nielsen (2012), *Usability* adalah fitur kualitas yang mengevaluasi seberapa sederhana *user interface* yang digunakan. *Usability* adalah kapasitas suatu produk untuk digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya dan tingkat kepuasan mereka saat menggunakannya. Menurut Jayanti (2019), definisi *Usability* adalah sejauh mana suatu produk dapat dimanfaatkan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan dengan *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Memorability*, dan *Satisfaction* pengguna dalam keadaan tertentu.

Menurut Jayanti (2019), *Usability* sebagaimana ditentukan oleh komponen:

1. Kemudahan (*Learnability*) diukur sebagai kecepatan di mana pengguna mempelajari sistem, kesederhanaan fungsi yang dilakukan dan kemudahan yang pengguna dapat memperoleh hasil yang diinginkan.
2. Efisiensi (*Efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan untuk mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (*Memorability*) didefinisikan sebagai kemampuan pengguna untuk menyimpan informasi mereka setelah jangka waktu tertentu.
4. Kesalahan dan keamanan (*Error*) ditandai dengan jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna. Kesalahan ini memberikan pengalaman yang lebih

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. 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.

efektif dan memuaskan dengan menjembatani kesenjangan antara harapan pengguna dan apa yang disediakan oleh sistem itu sendiri.

5. Kepuasan (*Satisfaction*) kemerdekaan tertentu dari ketidaknyamanan, pandangan yang menyenangkan tentang penggunaan produk atau pengukuran sewenang-wenang yang mencerminkan bagaimana pengguna memandang sistem.

2.5 Usability Testing

Uji *Usability* (*Usability Testing*) ini ialah fitur untuk mengevaluasi berapa sederhana *Usability* yang digunakan (Hidayat, dkk 2014). Dengan mengukur *Efficiency*, *Learnability*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. Untuk melakukan pengujian *Usability*, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Memilih objek, memerlukan pemilihan mata pelajaran yang akan diperiksa. Memilih orang untuk mengisi kuesioner berdasarkan sampel yang ditentukan.
2. Menjelaskan tugas kepada responden adalah langkah kedua. Di sini dijelaskan bahwa adalah tanggung jawab responden, bukan tanggung jawab mereka untuk menilai tujuan penelitian. Memberikan tugas yang harus dilakukan responden, yaitu memasukkan pernyataan untuk mereka jawab dalam kuesioner.
3. Isi kuesioner dengan menggunakan informasi dari responden. Responden memberikan jawaban berdasarkan pengalamannya.
4. Analisis tanggapan responden *website* dilihat dari tanggapan responden *website*. Anda dapat mempelajari secara detail tentang kelebihan dan kekurangan situs *web* dari ulasan yang telah dilakukan.
5. Membuat saran berdasarkan temuan evaluasi.

2.6 Sistem Informasi

2.6.1 Defenisi Sistem

Definisi sistem yang menekankan pada komponennya adalah sebuah kumpulan komponen yang saling terkait dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu (Ladjamudin, 2005). Sistem adalah rangkaian tindakan yang terkait satu sama lain yang dikelompokkan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem adalah sekelompok bagian yang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan. Misalnya, mencapai tujuan perusahaan secara keseluruhan adalah tujuan umum untuk organisasi keuangan, operasi, dan departemen pemasaran. Jelas bahwa sistem menggunakan data sebagai masukan, memprosesnya dan mengeluarkan informasi (Adhawiyah, dkk 2017).

2.6.2 Klasifikasi Sistem

Sistem tersebut dapat dilihat dari berbagai perspektif, termasuk yang tercantum di bawah ini (Huda, 2018):

1. Sistem tersebut termasuk dalam kategori sistem abstrak (*abstract system*), dan sistem fisik (*physical system*).
2. Sistem dibagi menjadi dua kategori, termasuk sistem alami (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*man made system*).
3. Sistem dikategorikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
4. Sistem termasuk dalam kategori sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

2.6.3 Karakteristik Sistem

Menurut Chandra (2013), Suatu sistem memiliki sejumlah ciri yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki komponen (*Component*) sebagai blok bangunan yang membentuk sistem. Komponen sistem dapat berupa hal-hal fisik atau tidak berwujud. Manusia, benda, dan peristiwa yang merupakan bagian dari suatu sistem disebut sebagai elemen sistem atau subsistem.
2. Memiliki batasan (*Boundary*) untuk membedakan antara sistem yang berbeda, perlu adanya batasan sistem.
3. Lingkungan (*Environment*) merupakan *output* sistem berisi informasi tentang lingkungan sistem. Efek dari lingkungan sistem mungkin menguntungkan dan tidak menguntungkan. Integritas sistem sering dipertahankan melalui penciptaan dan pemeliharaan suasana yang baik. Sementara itu, lingkungan sistem yang tidak menguntungkan dikelola untuk memiliki dampak sesedikit mungkin dan bahkan diberantas.
4. Antar muka (*Interface*) yaitu komponen sistem yang mampu terhubung ke komponen sistem lainnya. Agar setiap anggota kelompok dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain saat melakukan tugasnya masing-masing diperlukan penghubung.
5. Mempunyai tujuan (*Goals*) agar suatu sistem dapat mencapai tujuan yang diantisipasi. Setiap komponen harus dijaga agar tetap berfungsi dengan baik.

2.6.4 Defenisi Informasi

Informasi hanyalah data yang telah diproses untuk membuatnya lebih bermanfaat dan relevan untuk penerima sistem. Informasi juga turut mengikuti la-

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.

bel data yang diolah dan data yang relevan. Informasi merupakan data yang sudah diproses untuk meningkatkan pemahaman pengguna. Setiap sistem pada akhirnya akan rusak tanpa informasi ini, menjadikannya tidak berguna. Menurut Dwipunti dan Sudiby (2015), informasi dapat berupa data yang belum diproses, data yang terkumpul, kemampuan saluran informasi, dan lain-lain. Informasi dan data yang ditawarkan atau diminta organisasi merupakan salah satu komponen penting untuk pengembangan perusahaan. Agar manajemen organisasi dapat menggunakan data yang dibuat oleh sistem informasi dalam membuat keputusan data tersebut harus bernilai asli (Junaidi, dkk 2018).

2.6.5 Defenisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem di dalam sebuah organisasi yang menyeimbangkan persyaratan pemrosesan transaksi harian dengan aktivitas strategis organisasi agar mampu menyediakan bagi pihak eksternal tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan (Antonio dan Safriadi, 2012). Komputer, manusia, proses kerja, dan teknologi informasi merupakan beberapa komponen yang membentuk sebuah sistem informasi. Sistem informasi mengubah data menjadi informasi dengan tujuan tertentu (Rahma, 2018).

2.7 Heuristic Evaluation

Menurut Krisnayani, dkk (2016) pendekatan *Heuristic Evaluation* merupakan pedoman yang luas dan dapat digunakan untuk mengarahkan keputusan yang telah dikembangkan dan bermanfaat untuk mengkritisi penilaian yang telah dibuat. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah *Usability* dalam desain yang ada. Tingkat keparahan masalah *Usability*, tindakan yang diperlukan untuk mendeteksi masalah, dan keterampilan evaluator adalah semua variabel yang mempengaruhi teknik *Heuristic Evaluation*. Berdasarkan Nielsen (1995) memiliki 10 prinsip panduan, termasuk:

1. *Visibility of System Status*
Tampilan informasi status sistem dan visibilitas status sistem. Sistem harus memberi pengguna umpan balik yang sesuai dan tepat waktu yang membuat mereka tetap sadar akan apa yang terjadi.
2. *Match Between System and Real World*
Perbandingan sistem dengan dunia nyata. Menggunakan frasa berorientasi sistem, sistem perlu menggunakan istilah dan konsep yang dapat dipahami oleh pengguna ikuti protokol dan sajikan data dalam susunan yang logis dan alami.
3. *User Control and Freedom*

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.

Kebebasan dan kontrol pengguna. Pengguna sering memilih fungsi sistem dengan benar, mengharuskan persyaratan untuk "keluar darurat" yang menonjol sehingga mereka dapat keluar dari kondisi yang tidak diinginkan tanpa harus melalui dialog yang panjang.

4. *Consistency and Standards*

Standardisasi dan keseragaman. Pengguna tidak perlu diharuskan untuk mempertimbangkan jika berbagai kata, skenario atau perilaku memiliki arti yang sama.

5. *Error Prevention*

Kesalahan yang bisa dicegah. Desain bijaksana yang menghindari masalah lebih disukai dari pada pesan kesalahan yang bagus. Hilangkan situasi rawan kesalahan atau periksa lalu berikan pengguna pilihan untuk mene-gaskan sebelum mengambil tindakan.

6. *Users Recognize Diagnose and Recover from Errors*

Memberikan bantuan kepada pengguna dalam menemukan, mendiagnosis, dan memperbaiki masalah. Pesan kesalahan perlu disusun dalam bahasa Indonesia yang sederhana (tanpa menggunakan kode), menjelaskan masalah dengan jelas, dan menawarkan solusi praktis.

7. *Recognition Rather than Recall*

Pengenalan bukan pengingatan. Membuat *item*, tindakan, dan opsi terli-hat mengurangi jumlah memori pengguna yang diperlukan. Pengguna tidak perlu mengingat informasi dari satu bagian percakapan ke bagian lain secara manual. Instruksi penggunaan sistem harus terperinci dan mudah dipahami jika diperlukan.

8. *Flexibility and Efficiency of Use*

Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Dalam banyak kasus, akselerator yang disembunyikan dari pengguna pemula membantu para pakar berko-munikasi dengan lebih cepat, memungkinkan sistem untuk mendukung para pakar, dan memungkinkan pengguna menyesuaikan tugas rutin.

9. *Aesthetic and Minimalist Design*

Desain yang menarik dan sederhana. Informasi yang tidak perlu atau jarang diucapkan dalam dialog tidak boleh disertakan. Setiap informasi baru dalam diskusi, bersaing dengan informasi relevan, dan mengurangi paparan merek yang sebanding.

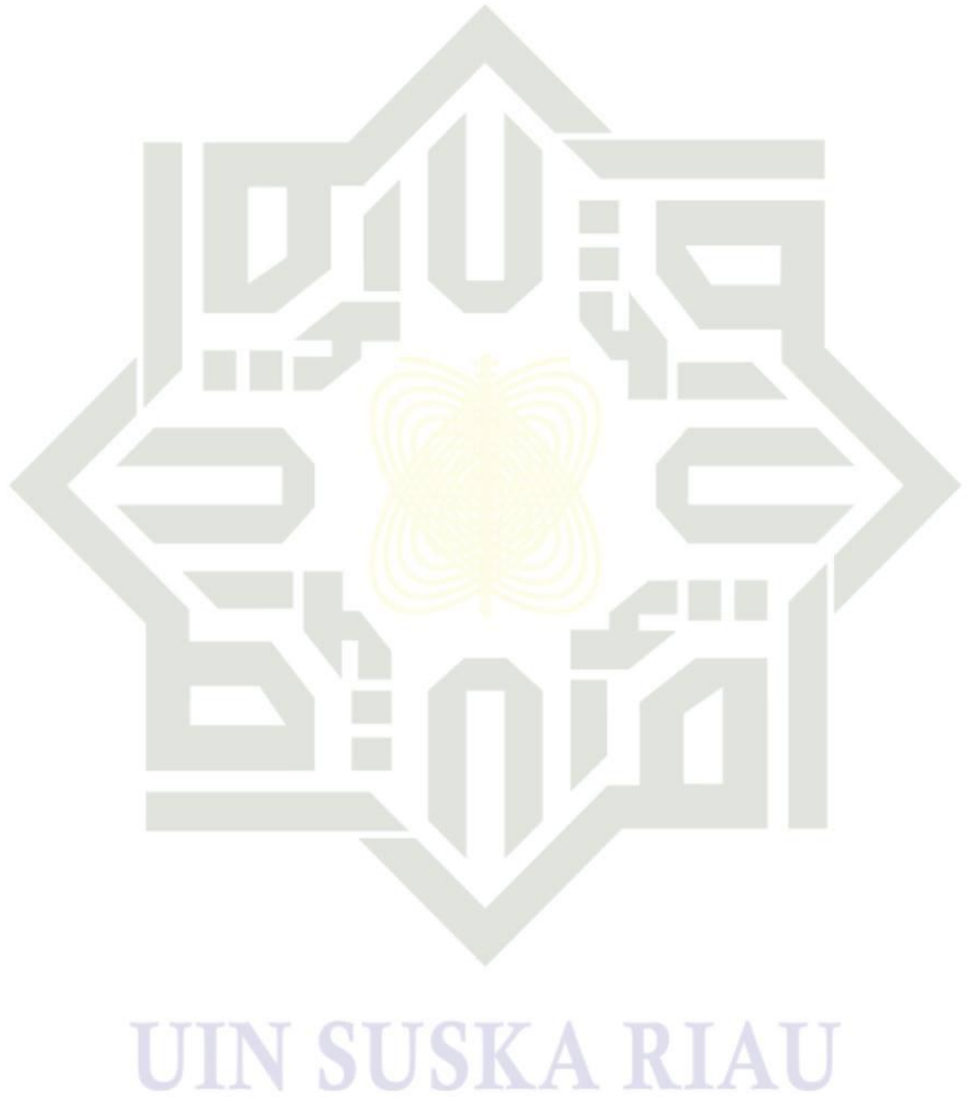
10. *Help and Documentation*

Bantuan dan petunjuk sangat penting untuk memiliki keduanya meskipun lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa instruksi. Materi ini harus

ditargetkan ke tujuan pengguna, mudah dicari, memuat daftar langkah yang perlu diambil tetapi tidak terlalu terperinci.

2.8 Interaksi Manusia dan Komputer

Sejak tahun 1970, cabang studi yang dikenal sebagai interaksi manusia komputer, kadang-kadang dikenal sebagai interaksi manusia komputer. Fokusnya adalah bagaimana membuat tampilan layar komputer untuk aplikasi sistem informasi yang *user friendly* (Jayanti, 2019).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

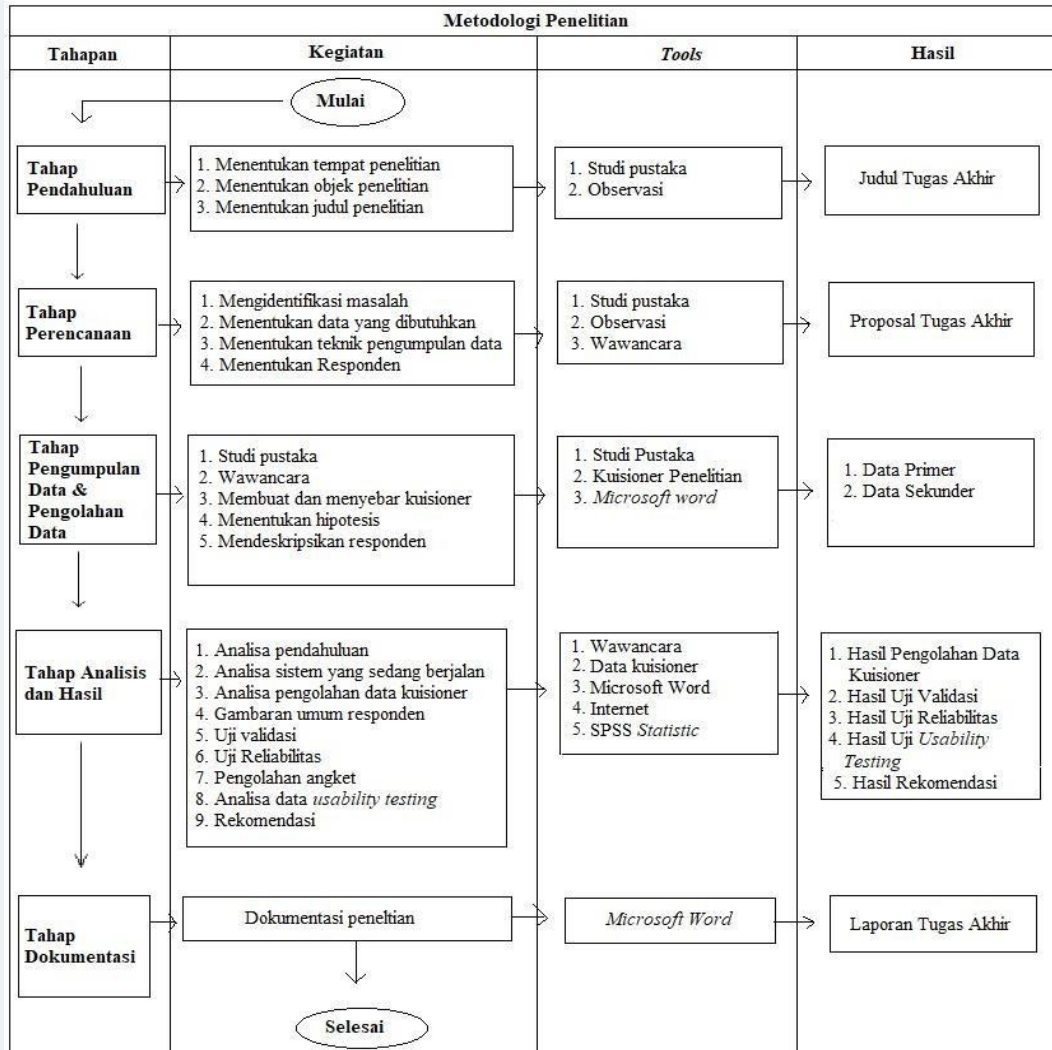
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah serangkaian langkah atau tahapan yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun metodologi penelitian pada Tugas Akhir ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

Kerangka di atas menjadi dasar untuk pengumpulan data. Data kemudian akan dianalisis untuk mendapatkan tingkat kebermanfaatannya lalu dihasilkan saran untuk meningkatkan dan memaksimalkan hasil asesmen. Oleh karena itu, hasil analisis data selanjutnya akan disajikan dengan metode deskriptif kuantitatif.

3.1.1 Studi Literatur

Peneliti melihat studi literatur pada tahap tinjauan literatur yang berfungsi sebagai informasi tambahan untuk studi tentang teknik evaluasi *Heuristic Evaluation Usability*. Saat membuat portal siswa yang mengutamakan kenyamanan pengguna, evaluasi yang memanfaatkan teknik *Heuristic Evaluation* dapat digunakan sebagai panduan.

3.1.2 Kusioner

Panduan menyebarkan kusioner penelitian dan melibatkan *stakeholder* yang ada. Setiap kriteria akan digambarkan dengan poin pertanyaan menggunakan teknik *Heuristic Evaluation*. Untuk menghilangkan jawaban yang ambigu dan mengumpulkan data referensi, skala *likert* yang menggunakan skala 1-4 untuk setiap jawaban digunakan sebagai skala pengukuran variabel dalam penelitian ini (Amaliah, dkk 2018). Ide, pendapat dan sikap individu atau kelompok dapat dievaluasi menggunakan skala *likert*.

3.1.3 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan operator, mahasiswa aktif, dan dosen yang berpartisipasi dalam wawancara ditanyai sejumlah pertanyaan dan responden menjawab dengan menanggapi pertanyaan tersebut. Temuan kuesioner penelitian kemudian akan didukung oleh hasil jawaban responden dan hasil responden ditabulasikan dapat dilihat pada Lampiran D.

3.1.4 Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel penelitian adalah penilaian terhadap suatu subjek, benda, atau kegiatan pada banyak tingkatan, setelah itu peneliti mengolah data, dan menarik kesimpulan. Variabel dipecah menjadi dua bagian: variabel independen, yaitu variabel yang ada secara independen dan berdampak pada variabel dependen, menyebabkan variabel dependen berkeinginan untuk berubah dan bertahan.

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Hutagalung (2014), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Studi populasi adalah apa penelitiannya jika seseorang ingin melihat setiap aspek wilayah studi. Penelitian atau studi ini juga dikenal sebagai studi populasi atau sensus. Sampel adalah *subset* atau sampel yang representatif dari populasi penelitian. Jika kita ingin menggeneralisasi temuan studi sampel, inilah yang dimaksud dengan penelitian sampel. Tujuan dari generalisasi adalah membuat hasil penelitian lebih relevan dengan populasi secara keseluruhan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif pada STAIN

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.

Bengkalis Riau khususnya siswa yang terlibat pada tahun 2021. Ada 620 mahasiswa yang saat ini terdaftar. Berdasarkan Persamaan 3.1, pemilihan sampel dilakukan menggunakan metode *Slovin* dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 0,1 atau 10%.

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

Persamaan 3.1 adalah rumus *Slovin*.

Keterangan:

N= 620

n= 86,11

E= 10% = 0,1

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus *Slovin* di atas sebanyak 86 dan ditambah dengan 10 orang dosen sehingga digenapkan menjadi 100 orang responden.

3.3 Teknik Pengukuran

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, kuesioner disebarikan melalui media. Penelitian ini menggunakan empat skala *likert*, dengan nilai mulai dari STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, S = Setuju, dan SS = Sangat Setuju, untuk mengevaluasi setiap pertanyaan yang diajukan responden. Skala terhubung memudahkan untuk menentukan seberapa besar keramahan pengguna dipengaruhi oleh balasan responden. Dapat dilihat di Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Tabel Nilai Skala *Likert*

Bobot	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Hutagalung (2014), validitas merupakan indikator tolak ukur akurasi dan reliabilitas suatu instrumen. Validitas tinggi mengacu pada instrumen yang Valid. Sebaliknya instrumen yang kurang sah, memiliki validitas yang Tidak Valid. Elemen presisi pengukuran adalah aspek lain dari konsep validitas. Instrumen pengukuran yang handal harus mampu menghasilkan data yang akurat serta deskripsi data yang tepat. Uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran B. Di antara ciri-ciri yang digunakan untuk menentukan apakah suatu hipotesis

penelitian itu sah adalah:

1. Angket dianggap Valid jika nilai koefisien R hitung lebih besar dari nilai R tabel.
2. Angket dianggap Tidak Valid jika nilai koefisien R hitung lebih kecil dari nilai R tabel.

Apabila pengukuran dengan alat ukur tersebut dilakukan secara berulang, rangkaian pengukuran atau rangkaian alat ukur dikatakan reliabel (Rukajat, 2018). Klarifikasi nilai *Alpha Cronbachs* dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Tabel Klarifikasi Nilai *Alpha Cronbachs*

<i>Alpha Chronbachs</i>	Tingkat Reliabilitas
00 sampai dengan 0,20	Kurang Reliabel
>0,21 sampai dengan 0,40	Agak Reliabel
>0,41 Sampai dengan 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 Sampai dengan 0,80	Reliabel
>0,80 Sampai dengan 1.00	Sangat Reliabel

3.5 Tahap Penelitian

3.5.1 Menentukan Tempat Penelitian

Pada tahap ini, lokasi penelitian ditetapkan di STAIN Bengkalis Riau. Tempat penelitian dapat dilihat pada Lampiran E.

3.5.2 Menentukan Objek Penelitian

Hal-hal yang akan diteliti harus diputuskan pada saat ini. STAIN Bengkalis Riau adalah subjek kajiannya dan sistem pelayanan.

3.5.3 Menentukan Judul Penelitian

Judul penelitian harus dipilih pada saat ini. Evaluasi *Usability* sistem pelayanan STAIN Bengkalis Riau dengan menggunakan metode evaluasi *Heuristic Evaluation* merupakan judul penelitian yang dipilih.

3.6 Tahap Perencanaan

3.6.1 Mengidentifikasi Masalah

Menentukan permasalahan yang perlu diatasi untuk diselesaikan tujuannya adalah untuk menghilangkan keraguan. Berikan batasan pada masalah, rumusan, tujuan, dan keuntungan penelitian. Dalam sesi ini, setiap kasus yang akan diteliti akan dibahas, parameter masalah ditetapkan, tujuan, dan keuntungan dari penelitian akan dibahas.

3.6.2 Menentukan Data yang dibutuhkan

Dalam penelitian, pertama-tama kita harus memutuskan apa yang dibutuhkan sebelum mengumpulkan data. Setelah pengamatan langsung, pemilihan informasi di uji. Lakukan beberapa studi literatur untuk memastikan apa yang akan diperlukan setelah itu. Detail berikut diperlukan:

1. Data Primer, khususnya informasi yang dikumpulkan langsung dari responden, seperti informasi mengenai visi, misi, dan struktur organisasi STAIN Bengkalis Riau.
2. Data Sekunder, data dikumpulkan dari sumber atau teori yang mendukungnya, seperti artikel, buku, dan makalah yang terkait dengan topik penelitian.

3.7 Tahap Pengolahan Data

Pemrosesan data-data berikutnya setelah data dikumpulkan dengan *google form* adalah memproses pengumpulan dan analisis data. Program pengolah data menggunakan IBM SPSS 24.0 *for Windows* digunakan untuk mengolah data. Data Penelitian dapat dilihat pada Lampiran A.

3.7.1 Tahap Analisis dan Hasil

Selama proses analisis, penulis melakukan pemeriksaan data survey di *Google Form* dengan mengevaluasi reliabilitas, validitas, pemrosesan, pengujian, *Usability* dan saran.

3.7.2 Analisis Pendahuluan

Pendekatan Evaluasi *Heuristic* dijelaskan pada poin ini dan ide-ide tersebut kemudian digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan kuesioner.

3.7.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Komponen dan fungsionalitas sistem, seperti pengecekan nilai semester, informasi STAIN Bengkalis Riau, mencetak KRS, dan KHS dijelaskan dalam fase ini.

3.7.4 Analisis Data Kuesioner

Ini memberikan penjelasan kepada siapa kuesioner dikirim dan tentu saja karena dampak dari wabah yang sedang terjadi. Kuesioner ini disebarluaskan secara *online* menggunakan *Google Form*. Kemudian menjelaskan ciri-ciri responden yang menggunakan sistem ini. Hasil kuesioner dapat dilihat pada Lampiran C.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Mempertimbangkan temuan penilaian sistem layanan e-Atan STAIN Bengkalis Riau Ini dapat disimpulkan dengan memanfaatkan teknik evaluasi *Heuristic Evaluation* bahwa temuan evaluasi sistem layanan e-Atan STAIN Bengkalis Riau dari segi *Usability* berhasil mengidentifikasi sejumlah faktor dengan nilai persentase terbesar rata-rata 96%. Yang artinya e-Atan ini Sangat Baik dalam pelayanan bagi pengguna.

5.2 Saran

Dari hasil analisis dan pengukuran tingkat keberhasilan sistem berdasarkan faktor kemudahan, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada administrator sistem sebagai acuan untuk meningkatkan pengendalian kualitas sistem sesuai kebutuhan pengguna. Berikut beberapa rekomendasi yang diajukan:

1. Bagi pengembang sistem e-Atan agar mempertahankan sistem layanan untuk kebermanfaatan pengguna dengan tujuan memudahkan layanan informasi dan administrasi selama menjadi mahasiswa STAIN Bengkalis Riau.
2. Bagi pengguna agar dapat memanfaatkan layanan e-Atan dengan baik dan sesuai kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhawayah, Y., Kumaladewi, N., dan Utami, M. C. (2017). Rancang bangun sistem informasi penilaian kinerja pegawai menggunakan metode *Psychological Appraisal* (studikasukas : Kantor wilayah kementerian agama dki jakarta). *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 119-126.
- Ahsyar, T. K. (2019). Evaluasi *Usability* sistem informasi akademik siam menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri (SNTIKI)*, 5(1), 163-170.
- 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.
- Amaliah, K., Diningrat, M. S. M., dan Henderi, H. (2018). Evaluasi *Usability* aplikasi lazada dengan metode *Heuristic*. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1-8.
- Angesti, d. (2018). Evaluasi *Usability Game Mobile* pokemon go menggunakan metode heuristik. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6082–6086.
- Antonio, H., dan Safriadi, N. (2012). Rancang bangun sistem informasi administrasi informatika (si-adif). *Jurnal ELKHA*, 4(2), 12-15.
- Aynayya, Q. (2017). *Evaluasi usability dan rekomendasi perbaikan tampilan website seleksi mahasiswa (selma) universitas brawijaya* (Unpublished doctoral dissertation). Thesis. Universitas Brawijaya.
- Atiza, R. F. A. (2019). Analisa *Usability* desain *User Interface* pada *Website* toko-pedia menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7-11.
- Chandra, T. (2013). Evaluasi *User Interface* desain sistem informasi perpustakaan pada perguruan husni thamrin medan. *Jurnal TIME*, 2(2), 1-6.
- Dwipunti, R. I., dan Sudibyo, S. K. (2015). Perancangan sistem informasi administrasi keuangan pada sanggar tari sekar tanjung kendal berbasis *Client Server*. *KOMPAK: Jurnal Ilmiah Komputer Akuntansi*, 8(1), 20-24.
- Handiwidjojo, W., dan Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (*Usability*) sistem informasi keuangan studi kasus: Duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.
- Harayat, W., Ranius, A. Y., dan Ependi, U. (2014). Penerapan metode *Usability Testing* pada evaluasi situs *web* pemerintahan kota prabumulih. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 5(1), 102-112.



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.

- Huda, M. (2018). Evaluasi *Usability Website* stie putra bangsa sebagai media informasi perguruan tinggi. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 6(2), 9-19.
- Putagalung, M. M. S., Sihombing, L., dan Sebayang, T. (2014). Analisis efisiensi teknis produksi usahatani cabai (kasus kelurahan tiga runggu kecamatan purba kabupaten simalungun). *Journal of Agriculture and Agribusiness Socioeconomics*, 2(5), 150-160.
- Jayanti, N. K. D. A. (2019). *Usability* sistem penjamin mutu stikom bali menggunakan metode *User Centered Design*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(1), 102-112.
- Jenaidi, Choliso, N., dan Hasanah, N. (2018). Rancang bangun sistem manajemen aset it untuk pencatatan *History Maintenance* sebagai pendukung keputusan. *Journal Sensi*, 4(2), 220-231.
- Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., dan Darmawiguna, I. G. M. (2016). Analisa *Usability* pada *Website* undiksha dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 158-167.
- Ladjamudin, A. B. B. (2005). *Analisis dan desain sistem informasi*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Muryadi, A. D. (2017). Model evaluasi program dalam penelitian evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 1-16.
- Nielsen. (1995). *How ot conduct a heuristic evaluation*. Retrieved from :<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Nielsen. (2012). *Thinking aloud: The #1 usability tool*. Retrieved from :<https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>
- Rahma, F. (2018). Rancang bangun sistem informasi koperasi simpan pinjam pembiayaan syariah berbasis kelompok. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(1), 9-20.
- Rahmadina, A., dan Wardani, N. H. (2019). Evaluasi *Usability* aplikasi e-tpt berbasis *Mobile* kantor pelayanan pajak pratama malang utara dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6396–6403.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif*. Deepublish, Yogyakarta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN B

BUKTI OLAH DATA DENGAN SPSS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	72.03	70.211	.583	.944
X2	72.04	69.473	.699	.942
X3	72.15	68.311	.642	.943
X4	72.18	69.503	.579	.944
X5	72.12	68.733	.726	.942
X6	72.11	68.766	.651	.943
X7	72.23	69.472	.556	.944
X8	72.10	70.273	.570	.944
X9	72.24	69.619	.498	.946
X10	72.14	68.223	.787	.941
X11	72.20	69.071	.728	.942
X12	72.17	69.536	.664	.943
X13	72.32	69.068	.589	.944
X14	72.13	68.720	.702	.942
X15	72.14	67.960	.716	.942
X16	72.29	68.531	.544	.945
X17	72.17	67.516	.767	.941
X18	72.19	68.256	.714	.942
X19	72.11	69.149	.704	.942
X20	72.21	68.673	.697	.942
X21	72.17	70.223	.559	.944
X22	72.16	68.782	.653	.943

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

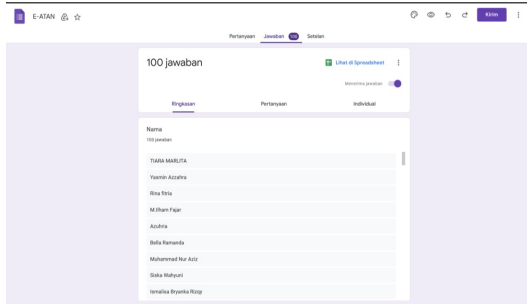
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	3.57	.517	100
X2	3.56	.499	100
X3	3.45	.642	100
X4	3.42	.589	100
X5	3.48	.541	100
X6	3.49	.595	100
X7	3.37	.614	100
X8	3.50	.522	100
X9	3.36	.659	100
X10	3.46	.540	100
X11	3.40	.512	100
X12	3.43	.517	100
X13	3.28	.621	100
X14	3.47	.559	100
X15	3.46	.610	100
X16	3.31	.720	100
X17	3.43	.607	100
X18	3.41	.588	100
X19	3.49	.522	100
X20	3.39	.567	100
X21	3.43	.537	100
X22	3.44	.592	100
TOTAL	75.60	8.691	100

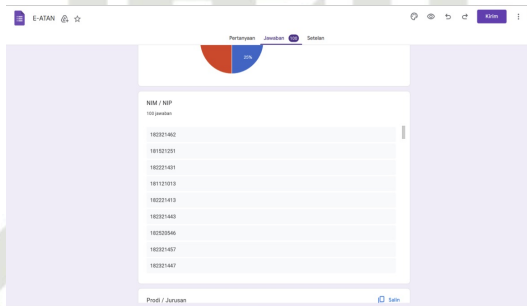
LAMPIRAN C

BUKTI HASIL KUISIONER



100 jawaban

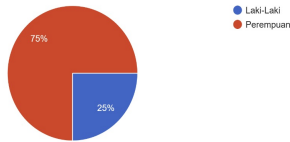
100 jawaban
TARA MARJITA
Yusni Azalia
Ella Tika
M. Irena Putri
Azalia
Sella Faramita
Muhammad Nur Aza
Sella Mulyani
Nurhaliza Syarifka Rizki



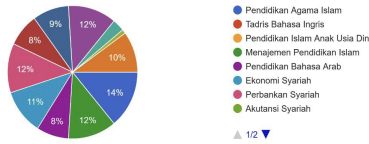
100 jawaban

NIM / IDP
180201462
181021251
180221431
181121013
180221413
180201443
180203046
180201437
180201447

Jenis Kelamin
100 jawaban



Prodi / Jurusan
100 jawaban

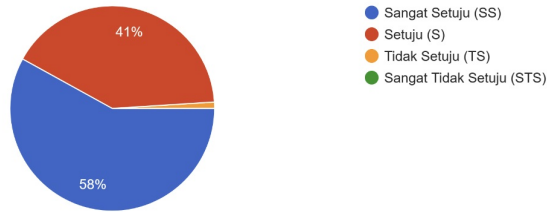


- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan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

1. Variabel *Visibility of Status System*

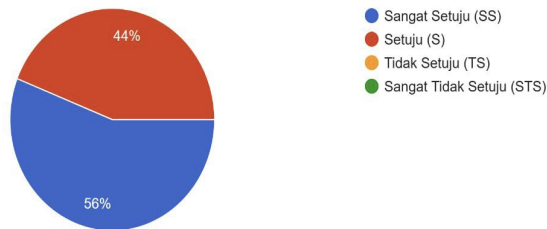
Sistem sudah jelas dalam menginformasikan keberadaan pengguna sedang berada di suatu menu (ex: jika berada di halaman login makayang haru...kan adalah menginputkan username dan password)

100 jawaban



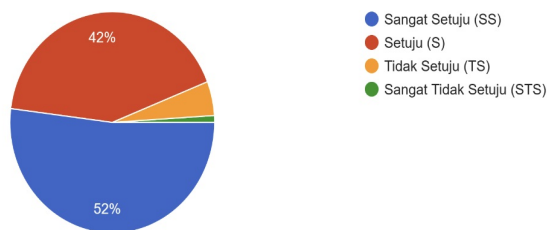
Saat menyimpan data diri sistem memberikan notifikasi data berhasil disimpan

100 jawaban



Saat sistem gagal menyimpan data diri sistem memberikan notifikasi data gagal disimpan

100 jawaban



2. Variabel *Match Between System and Real World*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

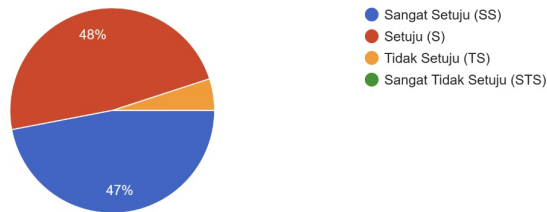
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

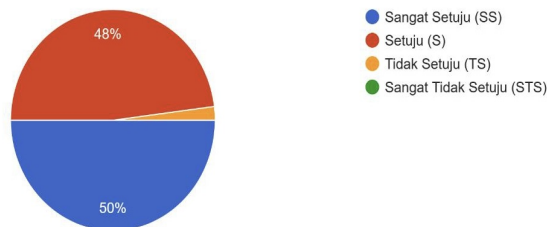
Sistem Informasi Manajemen Akademik menggunakan bahasa user (bahasa yang digunakan familiar)

100 jawaban



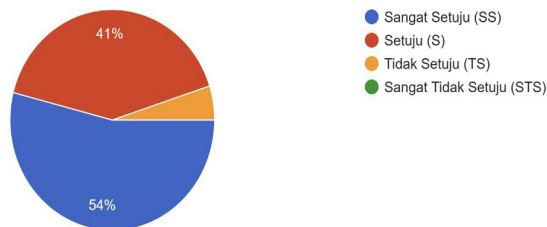
Judul menu E-ATAN menggunakan tata bahasa dan gaya bahasa yang konsisten

100 jawaban



Penggunaan istilah pada E-ATAN mudah dimengerti

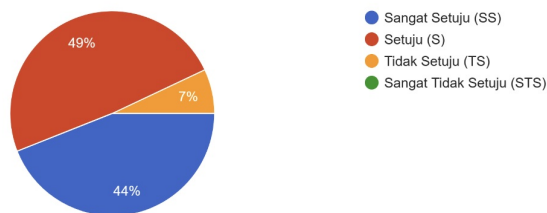
100 jawaban



3. Variabel *User Control and Freedom*

E-ATAN menyediakan pembatalan seperti exit/cancel saat ingin keluar dari salah satu menu sehingga tidak perlu login kembali saat ingin mengakses sistem

100 jawaban

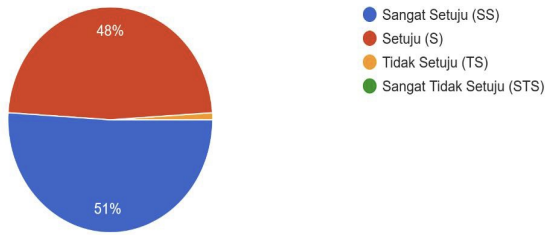


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

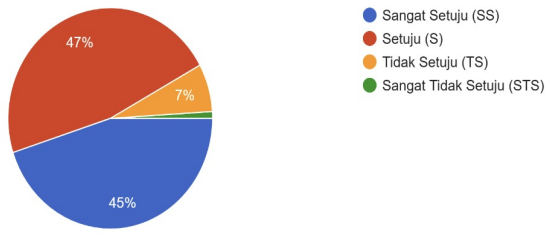
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

4. Variabel *Consistency and Standars*

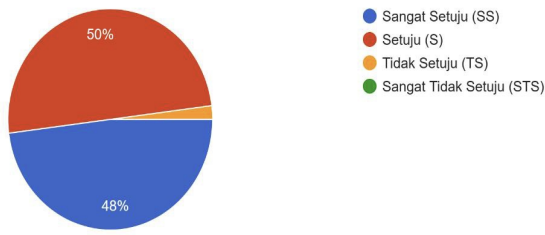
Semua link yang ada pada E-ATAN aktif (Bisa di klik / diakses)
100 jawaban



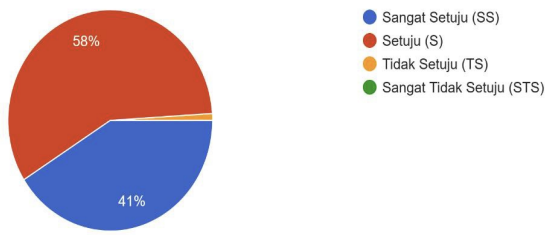
E-ATAN konsisten dalam penggunaan bahasa (Hanya menggunakan satu bahasa)
100 jawaban



Setiap halaman pada E-ATAN memiliki judul halaman yang menggambarkan isi halaman
100 jawaban



Judul menu sesuai dengan breadcrumb halaman
100 jawaban



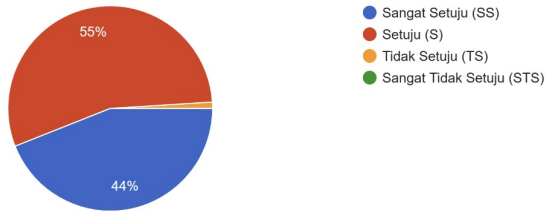
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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. Variabel *Error Prevention*

E-ATAN memberikan notifikasi kepada pengguna untuk mengkonfirmasi pilihan yang pengguna pilih ketika menyimpan data

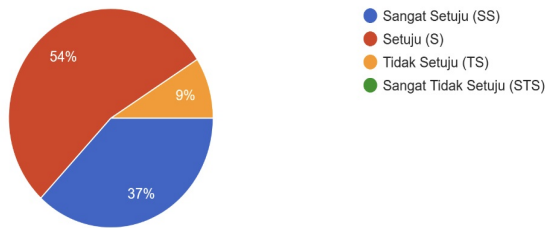
100 jawaban



6. Variabel *Recognition Rather than Recall*

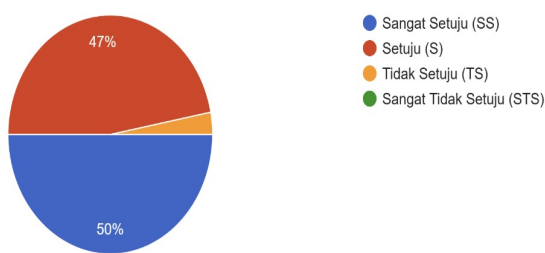
E-ATAN menerapkan aktif menu untuk membedakan menu yang sedang aktif dan yang tidak aktif

100 jawaban



Ada perbedaan antara tombol dan text highlight color sehingga tidak membingungkan mahasiswa

100 jawaban

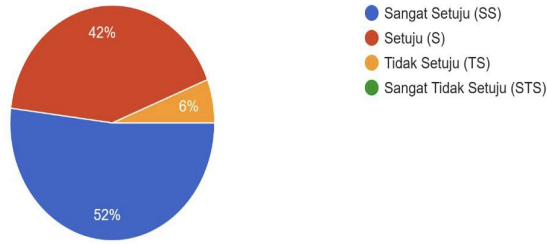


7. Variabel *Flexibility and Efficiency of Use*

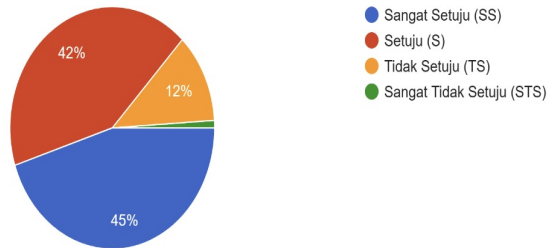
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Akses masuk ke sistem cepat
100 jawaban

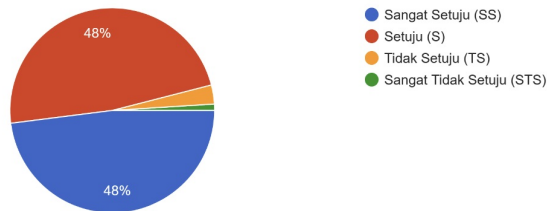


E-ATAN tidak error pada saat jam sibuk (saat mendaftar)
100 jawaban

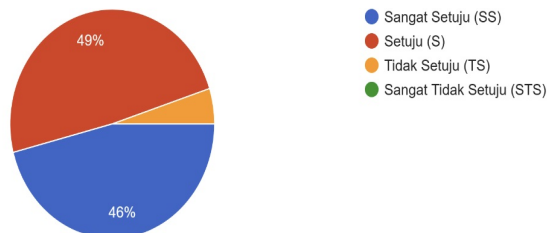


8. Variabel *Aesthetic and Minimalist Design*

Tampilan E-ATAN responsive sehingga mahasiswa tidak perlu memiringkan smartphone untuk mengakses sistem
100 jawaban



Desain tabel pada E-ATAN sudah rapi dan membuat saya tidak bingung
100 jawaban



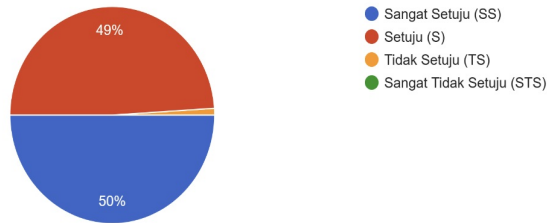
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

9. Variabel *Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*

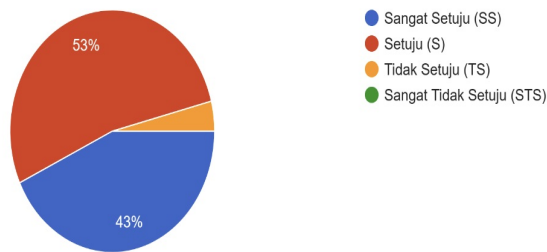
E-ATAN memberikan pesan kesalahan yang jelas saat salah dalam melakukan perintah sistem (Ex: Salah input username atau password)

100 jawaban



E-ATAN memudahkan pengguna untuk mengenali, mendiagnosa dan keluar dari eror

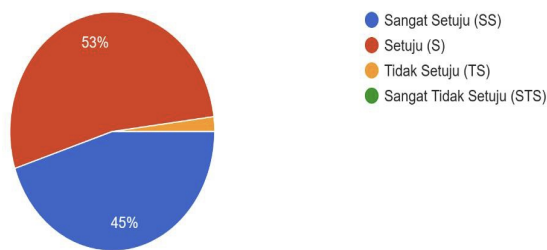
100 jawaban



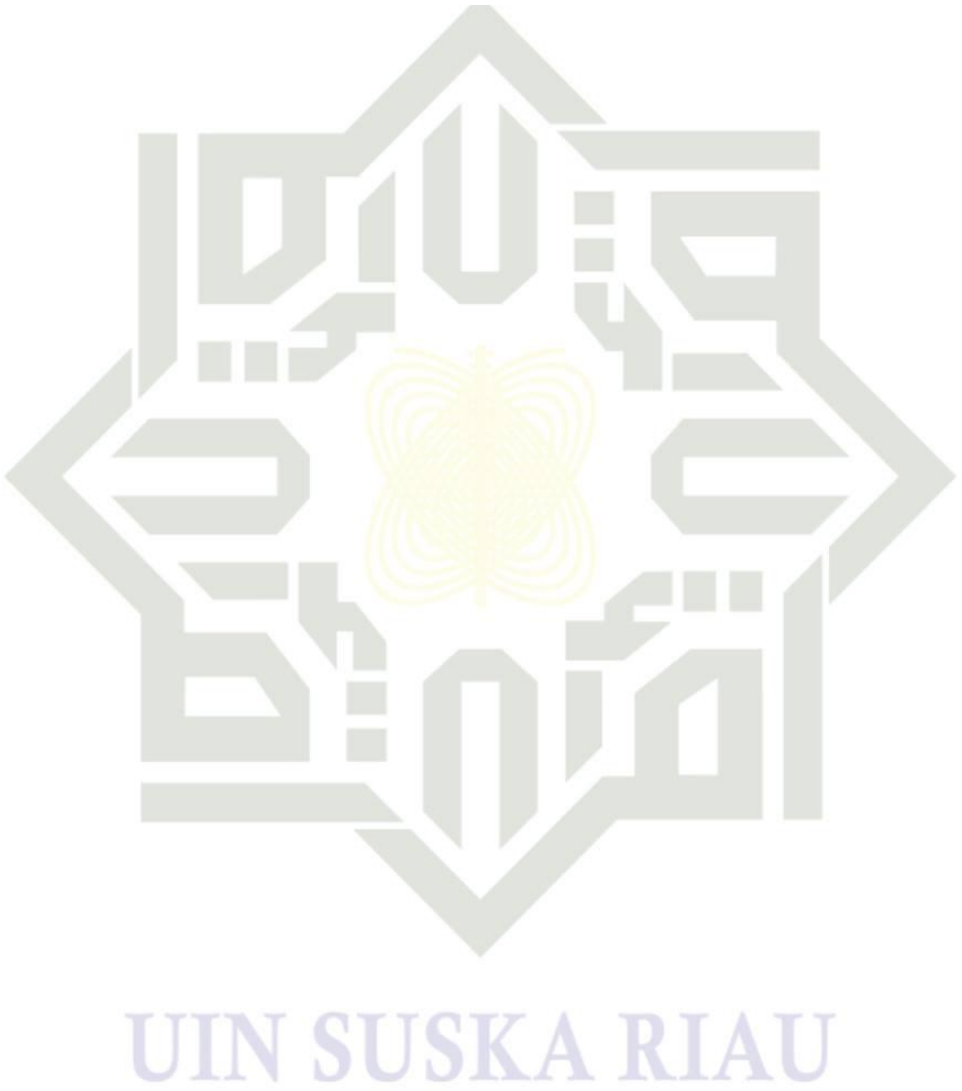
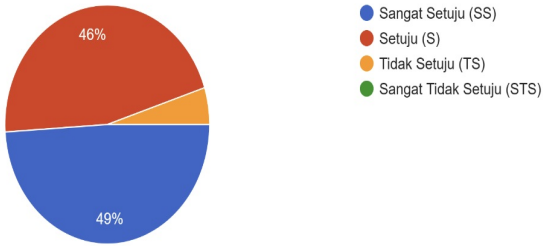
10. Variabel *Help and Documentation*

E-ATAN menyediakan menu bantuan

100 jawaban



Menu bantuan pada E-ATAN dapat membantu saya jika terjadi error saat mengakses sistem
100 jawaban



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.

LAMPIRAN D

DOKUMENTASI PENELITIAN



© 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.



© 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.

**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.

LAMPIRAN E

SURAT BUKTI SELESAI PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI BENGKALIS

Jalan Lembaga – Senggoro Bengkalis Telp. (0766) 8001050 Fax. (0766) 8001050
Website : kampusmelayu.ac.id email : stainbengkalis@kemenag.go.id/stain.bengkalis@gmail.com

Nomor : B.1824/Sti.18/HM.01/02/2023
Lampiran :-
Perihal : Menyelesaikan Penelitian

Kepada Yth :
Ketua Program Studi Sistem Informatika UIN Suska Riau
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Akbar Abdellah
NIM : 116531033717
Prodi/ Semester : Sistem Informatika / 13
Asal Kampus : UIN Suska Riau

Benar telah menyelesaikan penelitian dan pengambilan data Tugas Akhir (TA) dengan judul "**Analisis Usability Sistem e-Atan di STAIN Bengkalis Menggunakan Metode Heuristic Evaluation**" di STAIN Bengkalis.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkalis, / 02 Februari 2023

An. Ketua
Wakil Ketua Bidang Administrasi
Umum, Perencanaan dan Keuangan

H. Nasrun Harahap, MA
NIP. 19701215 199703 1 004

Tembusan : Ketua STAIN Bengkalis (sebagai laporan)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Akbar Abdellah dilahirkan di Sungai Alam, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau, pada tanggal 07 April 1998. Sebagai anak pertama dari empat bersaudara dari Bapak Imran Harahap dan ibu Yuli Sumanti yang beralamatkan di jalan Sukajadi 1 Desa Tambusai Batang Dui, Kecamatan Bathin Solapan, Kabupaten Bengkalis. Informasi bisa didapat melalui email: akbarabdellah77 dan NO HP: 081268071415. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar SD Negeri 08 Mandau pada tahun 2004 dan selesai pada tahun 2010. kemudian melanjutkan pendidikan di SMP IT Al-Kautsar dan selesai pada tahun 2013. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di SMAN 03 Mandau dan Selesai pada tahun 2016. Selanjutnya Penulis melanjutkan pendidikan dan lulus melalui jalur Mandiri Pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2016 dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2023. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah melakukan kerja praktek di New Holie Hotel yang beralamatkan di jalan Hangtuh Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru. Dan juga mengikuti KKN di desa Sumber Jaya Kecamatan Siak Kecil Kabupaten Bengkalis.

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.