

**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.

EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

TUGAS AKHIR

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

Oleh:

YANRI REFORMASI

11653100113



UIN SUSKA RIAU

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

TUGAS AKHIR

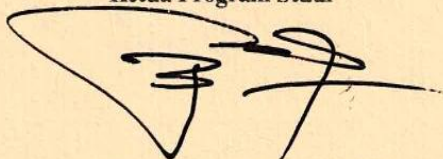
Oleh:

YANRI REFORMASI

11653100113

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

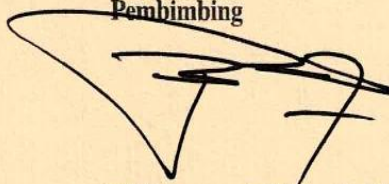
Ketua Program Studi



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

NIP. 198307162011011008

Pembimbing



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

NIP. 198307162011011008

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 PENGESAHAN

EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

TUGAS AKHIR

Oleh:

YANRI REFORMASI

11653100113

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 04 Juli 2023

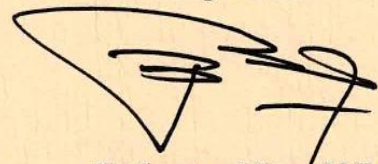
Pekanbaru, 04 Juli 2023

Mengesahkan,



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

Ketua Program Studi



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

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom.

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

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, 04 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



YANRI REFORMASI

NIM. 11653100113

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 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

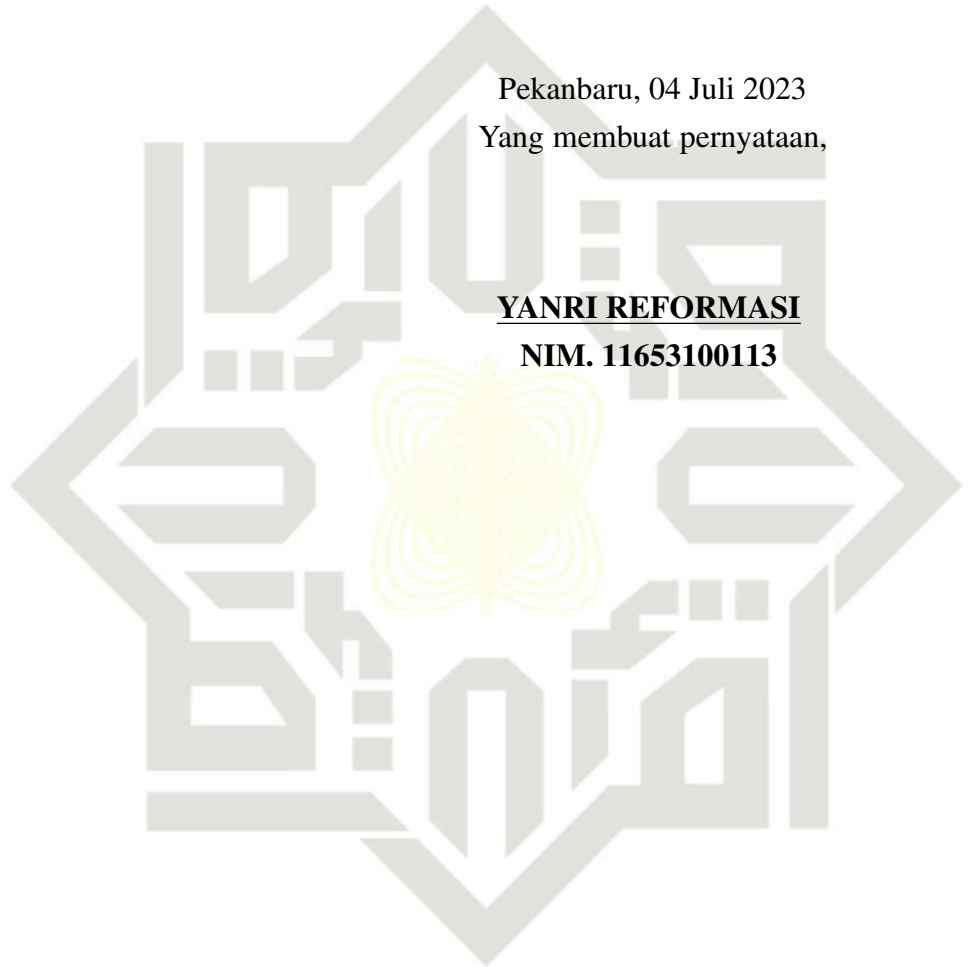
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara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

Pekanbaru, 04 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,

YANRI REFORMASI

NIM. 11653100113



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

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

Skripsi ini saya persembahkan untuk Mak dan Bapak 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, Mak, Bapak, inilah yang dapat aku berikan sebagai hadiah dariku untuk membalas pengorbanan Mak dan Bapak. Allhamdulillah Sujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Terimakasih untuk pembimbing Tugas Akhir saya, Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom., 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 bapak 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!

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

Assalamualaikum 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 juga 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. 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.
4. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir ini 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. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D sebagai Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan motivasi dan semangat serta memberikan kontribusi sehingga sangat membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.kom selaku Ketua Sidang Tugas Akhir yang telah berkenan menjadi ketua sidang dan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan jalannya Sidang Tugas Akhir ini.
8. Bapak Dr. Muhammad Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom selaku Dosen Penguji I (Satu) yang banyak memberi arahan dan kontribusi dalam menyelesaikan

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.

Tugas Akhir ini.

9. Bapak Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D selaku Dosen Penguji II (Dua) yang banyak memberi arahan dan kontribusi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
11. Kedua orang tua tercinta, Bapak Bambang Murdoko dan Ibu Hj. Sri Rahayu yang sangat saya cintai yang selalu mendoakan terbaik buat saya, memberikan motivasi yang akan selalu mendukung saya. Kakak-kakak saya dan Abang Ipar terimakasih telah banyak memberi dan membantu saya selama ini.
12. Teman-teman Akatsuki yang telah banyak menghabiskan waktu bersama penulis, yang selalu setia mendukung, menolong, menyemangati dan menghibur penulis dalam melewati masa perkuliahan ini, Muhammad Fadhel Ramdhani, Muhammad Ilham Kurniawan, Herianto Oyeng, Saprianto, Firdaus Bedok, Risky Haikal Rahman, yang telah banyak memberi semangat dan pembangkit tawa selama masa perkuliahan dan selama penyelesaian Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman SIF B yang sama-sama berjuang untuk wisuda, tetap semangat, berusaha semaksimal mungkin dan jangan lupa diawal perjuangan, pertengahan hingga akhir perjuangan selalu diiringi dengan do'a. 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.

Pekanbaru, 18 Juli 2023

Penulis,

YANRI REFORMASI

NIM. 11653100113

EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

YANRI REFORMASI
NIM: 11653100113

Tanggal Sidang: 04 Juli 2023
Periode Wisuda:

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

ABSTRAK

Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru (SPMB) merupakan sistem pendaftaran resmi yang diadakan bagi mahasiswa baru yang ingin kuliah di UNISI. Sistem ini untuk memudahkan pelaksanaan pendaftaran *online*, SPMB belum pernah dilakukan evaluasi terkait *usability*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *Usability* SPMB dan membuat rekomendasi untuk perbaikan. Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan 10 variabel dan jumlah responden yang ditentukan dengan rumus *Slovin* adalah 86 orang. Sistem penentuan responden dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Dari hasil evaluasi 6 variabel kurang baik diantaranya, *User Control and Freedom*, *Prevention Error System*, *Recognition Rather Than Recall*, *Diagnose and Recover Error*, *Aesthetic and Minimalist Design*, *Help and Documentation*. Sedangkan 4 variabel lagi mendapat kualifikasi baik yaitu, *Visibility of System Status*, *Match Between System and Real World*, *Consistency and Standars*, *Flexibility and Eficiency of Use*. Dari permasalahan *usability* yang ada, hal ini harus dilakukan perbaikan sesuai dengan solusi dan dapat digunakan sebagai referensi bagi tim pengembang dalam meningkatkan *usability* Sistem Informasi SPMB.

Kata Kunci: *Heuristic Evaluation*, UNISI, *Usability*, SPMB.



USABILITY EVALUATION OF NEW STUDENT REGISTRATION SYSTEM IN INDRAGIRI ISLAMIC UNIVERSITY USING THE HEURISTIC EVALUATION METHOD

YANRI REFORMASI
NIM: 11653100113

Date of Final Exam: July 04th 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

New Student Registration System (SPMB) is an official registration system held for new students who wish to study at UNISI. This system is to facilitate the implementation of online registration, SPMB has never been evaluated regarding usability. The purpose of this research is to evaluate the usefulness of SPMB and make recommendations for improvement. This study uses the heuristic evaluation method with 10 variables and the number of respondents determined by the slovin formula is 86 people. The respondent determination system in this study uses the random sampling technique. From the results of the evaluation, 6 variables were not good, including User Control and Freedom, Error Prevention System, Recognition Rather Than Recall, Error Diagnosis and Recovery, Aesthetic and Minimalistic Design, Help and Documentation. Meanwhile, the other 4 variables Received Good Qualifications, Namely Visibility of System Status, Match Between System and Real World, Consistency and Standards, Flexibility and Efficiency of Use. From the existing usability problems, this must be corrected according to the solution and can be used as a reference for the development team in improving the usability of the SPMB Information System.

Keywords: *Heuristic Evaluation, UNISI, Usability, SPMB*

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
2.1 Latar Belakang	1
2.2 Perumusan Masalah	3
2.3 Batasan Masalah	3
2.4 Tujuan	3
2.5 Manfaat	4
2.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	5
2.1 Profile Perusahaan	5
2.1.1 Visi	5
2.1.2 Misi	5
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	5
2.3 Usability	6
2.4 Usability Testing (Uji Ketergunaan)	7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2.5	Heuristic Evaluation	8
2.6	Kepuasan Pengguna	12
2.7	Sistem Informasi	13
2.8	Tampilan SPMB UNISI Saat ini	13
2.9	Teknik Pengumpulan data	16
2.10	Populasi dan Sampel	16
2.11	Teknik Sampling	17
2.12	Menentukan Ukuran Sampel	19
2.13	Instrumen Pengumpulan Data	19
2.14	SPSS	20
2.15	Uji Validitas dan Reliabilitas	21
2.16	<i>Skala Likert</i>	21
2.17	Pendekatan Penelitian	22
2.18	Penelitian Terdahulu	22
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	24
3.5	Perencanaan	25
3.6	Identifikasi Masalah	26
3.7	Menentukan Responden	27
3.8	Evaluasi	28
3.9	Dokumentasi dan Persentasi	29
4	ANALISIS DAN HASIL	30
4.1	Analisa Pendahuluan	30
4.2	Analisa Kondisi Sistem Yang Sedang Berjalan	30
4.3	Identifikasi Permasalahan Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru U- niveritas Islam Indragiri	33
4.4	Analisis Pengolahan Data Kuesioner	33
4.5	Gambaran Umum Responden	34
4.6	Kuisioner	34
4.7	Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas	36
4.7.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	37
4.7.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.8	Uji Validitas	40

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.

4.9	Uji Reabilitas	41
4.10	Hasil Pengolahan Angket	43
4.11	Variabel <i>Visibility Of System Status</i>	43
4.11.1	Variabel <i>Match Between System and Real World</i>	44
4.11.2	Variabel <i>User Control and Freedom</i>	45
4.11.3	Variabel <i>Consistency and Standar</i>	45
4.11.4	Variabel <i>Prevention Error System</i>	46
4.11.5	Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i>	46
4.11.6	Variabel <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i>	47
4.11.7	Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	47
4.11.8	Variabel <i>Help User Recognize and Recover From Errors</i>	48
4.11.9	Variabel <i>Help and Document</i>	49
4.12	Analisa Data Dengan <i>Usability Testing</i>	49
4.13	Hasil <i>Usability Testing</i>	49
4.13.1	Variabel <i>Visibility Of System Status</i>	49
4.13.2	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Between System and Real World</i>	50
4.13.3	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>User Control and Freedom</i>	51
4.13.4	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Consistency and Standars</i>	52
4.13.5	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Error Prevention</i>	52
4.13.6	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i>	53
4.13.7	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i>	54
4.13.8	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	54
4.13.9	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Help User Recognize and Recover From Errors</i>	55
4.13.10	<i>Usability Testing</i> Variabel <i>Help and Document</i>	56
4.14	Hasil Akhir	59
4.15	Rekomendasi	61
	PENUTUP	64
5.1	KESIMPULAN	64
5.2	Saran	64
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA	A - 1
	LAMPIRAN B HASIL OBSERVASI	B - 1

DAFTAR GAMBAR

2.1	Menu Login	13
2.2	Halaman Beranda	14
2.3	Menu Pendaftaran Akun	14
2.4	Menu Biaya Pendaftaran	15
2.5	Menu Biaya Kuliah di UNISI	15
2.6	Menu Informasi Seputar UNISI	16
2.7	Teknik Sampling	17
3.1	Alur Metodologi	25
4.1	Menu Login	30
4.2	Halaman Beranda	31
4.3	Menu Pendaftaran Akun	31
4.4	Menu Biaya Pendaftaran	32
4.5	Menu Biaya Kuliah di UNISI	32
4.6	Menu Informasi Seputar UNISI	33
4.7	Diagram Pie Responden Berdasrkan Fakultas	37
4.8	Diagram Pie Responden Berdasrkan Jurusan	39
4.9	Diagram Pie Responden Berdasrkan Jurusan	40

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

2.1	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	9
4.1	Kuisisioner Penelitian	34
4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas	36
4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	38
4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.5	Uji Validitas	40
4.6	Uji Reabilitas	42
4.7	Hasil Pernyataan <i>Visibility Of System Status</i>	43
4.8	Hasil Pernyataan <i>Match Between System and Real World</i>	44
4.9	Hasil Pernyataan <i>User Control and Freedom</i>	45
4.10	Hasil Pernyataan <i>Consistency and Standar</i>	45
4.11	Hasil Pernyataan <i>Prevention Error System</i>	46
4.12	Hasil Pernyataan <i>Recognition Rather Than Recall</i>	47
4.13	Hasil Pernyataan <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	47
4.14	Hasil Pernyataan <i>Help User Recognize and Recover From Errors</i>	48
4.15	Tabel Kuantitatif Hasil Perhitungan <i>Usability Testing</i>	49
4.16	Persentase Variabel H1 Pernyataan P1, P2 dan P3	50
4.17	Hasil Persentase Variabel H2 Pernyataan P4, P5, P6 dan P7	51
4.18	Hasil Persentase Variabel H3 Pernyataan P8 dan P9	52
4.19	Hasil Persentase Variabel H4 Pernyataan P10 dan P11	52
4.20	Hasil Persentase Variabel H5 Pernyataan P12 dan P13	53
4.21	Hasil Persentase Variabel H6 Pernyataan P14 dan P15	54
4.22	Hasil Persentase Variabel H8 Pernyataan P17, P18, P19 dan P20	55
4.23	Hasil Persentase Variabel H9 Pernyataan P21 dan P22	56
4.24	Tabel Persentase <i>Usability</i> Jawaban Responden	56
4.25	Hasil Variabel Kualifikasi sangat Baik dan Baik	59
4.26	Hasil Variabel Kualifikasi Cukup Baik dan Kurang Baik	60
4.27	Hasil Persentase Keseluruhan Variabel <i>Usability Testing</i>	61
4.28	Rekomendasi Perbaikan pada sistem pendaftaran mahasiswa baru (SPMB)	62

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR SINGKATAN

SI	:	Sistem Informasi
HE	:	Heuristic Evaluation
UNISI	:	Universitas Islam Indragiri
NIM	:	Nomor Induk Mahasiswa
PMB	:	Pendaftaran Mahasiswa Baru
SPMB	:	Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa baru
IMK	:	Interaksi Manusia dan Komputer
SPSS	:	Statistical Product and Service Solution
P1	:	Pernyataan Satu
H1	:	Heuristic Satu
S	:	Setuju
SS	:	Sangat Setuju
TS	:	Tidak Setuju
STS	:	Sangat Tidak Setuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Islam Indragiri (UNISI) merupakan perguruan tinggi swasta di provinsi Riau yang telah menggunakan berbagai jenis sistem informasi sebagai alat untuk membantu mempermudah masalah pelayanan universitas, fakultas dan jurusan dan juga sebagai sarana untuk memperoleh informasi mengenai universitas tersebut. Suatu sistem informasi yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan elemen Universitas Islam Indragiri salah satunya adalah SPMB (Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru) (UNISI, 2019).

SPMB adalah sistem pendaftaran resmi yang dirancang untuk calon mahasiswa baru yang ingin kuliah di Universitas Islam Indragiri, untuk semua program pendidikan di Universitas Islam Indragiri, mulai dari Program Vokasi (D3), Sarjana Reguler dan Kelas Paralel (UNISI, 2020). SPMB digunakan untuk pendaftaran mahasiswa baru secara online di UNISI yang dapat diakses di <http://pmb.unisi.civitas.id/> Sistem ini memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk membantu calon mahasiswa baru dalam melihat informasi seperti. Pengumuman penerimaan mahasiswa baru, kalender penerimaan mahasiswa baru, persyaratan penerimaan mahasiswa baru serta fakultas dan jurusan Universitas Islam Indragiri. Dengan adanya sistem ini akan memberikan dampak positif dan memudahkan berbagai pihak terutama bagi mahasiswa baru yang akan mendaftar secara online (UNISI, 2020).

Agar suatu sistem dapat mencapai tujuannya sesuai dengan apa yang kita harapkan secara efektif, efisien dan untuk mencapai kepuasan pengguna, perlu adanya evaluasi *usability*. *Usability* adalah tingkat kualitas sistem atau perangkat lunak yang mudah dipelajari, mudah digunakan, dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat yang positif untuk menyelesaikan tugas (Handiwidjojo dan Ernawati, 2016).

Faktor yang menyebabkan pentingnya sistem informasi penerimaan siswa baru ini memiliki berbagai aspek *kegunaan*, antara lain kebiasaan pengguna saat mengakses sistem, banyak pengguna yang tidak dapat menerima desai karena sistem tidak menarik atau pengguna ingin cepat (langsung) memahami apa yang disajikan dalam suatu sistem. Peran penting *usability* adalah untuk mengukur produk dan armuka (*interface*). Oleh karena itu, penilaian *usability* sangat diperlukan untuk mengetahui apakah sistem mampu memenuhi kriteria *usability* yang dihadapi pengguna SPMB.

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.

Berdasarkan hasil wawancara departemen IT UNISI dengan Bapak. Zulrahmadi, S.Kom., M.Kom, menyatakan bahwa sistem yang digunakan selama ini belum pernah dievaluasi sebelumnya, sehingga manajemen tidak mengetahui kualitas sistem kepuasan pengguna. Sedangkan untuk operator, operator tidak mengalami kendala dan kesulitan saat menggunakan sistem, namun lambatnya jaringan kampus mengganggu kinerja operator saat menggunakan sistem.

Dalam penerapannya, SPMB masih terdapat beberapa permasalahan pada komponen *usability* (kegunaan/kemudahan) pada sistem. *Usability* adalah bagaimana sebuah fitur memudahkan dan nyaman untuk digunakan, terdapat komponen-komponen yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur *usability*, yaitu *learnability* (kemudahan untuk dapat dipelajari), *efficiency* (efisien), *memorability* (mudah untuk diingat), *errors* (adanya kesalahan), dan *satisfaction* (adanya kepuasan) (I. K. Dewi, Mursityo, dan Putri, 2018).

Adapun permasalahan ada pada SPMB UNISI yang didapat dari hasil wawancara dan observasi yaitu dalam penerapannya masih terdapat permasalahan pada komponen *usability* (kegunaan/kemudahan) pada SPMB yaitu, pada aspek kesalahan dan keamanan (*errors*) tidak adanya tombol atau menu bantuan pada sistem, sehingga mahasiswa merasa kesulitan saat terjadinya sistem tidak memproses apapun (missal: *error*). Pada aspek Efisiensi (*efficiency*) pada SPMB terdapat 2 menu yang memiliki fungsi yang sama dalam satu tampilan, sehingga bukannya efisien tetapi membuat mahasiswa bingung. Serta pada aspek kepuasan (*satisfaction*) warna yang disajikan pada SPMB pun dominan berwarna putih, sehingga pengguna merasa jenuh saat mengoperasikannya dan pada tampilan awal login SPMB tampilan pada gambar *background* header yang memiliki ukuran yang tidak sesuai, yakni terlalu kecil, dan gambar kecil dibagian bawah login tidak sesuai dengan warna latar *background header*.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat dilakukan evaluasi dalam SPMB agar suatu sistem mampu mencapai tujuan tertentu sehingga apa yang dihasilkan efektif, efisien dan mencapai kepuasan pengguna, oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi *usability*. Salah satunya adalah *Heuristic Evaluation* (HE), yang merupakan metode evaluasi *usability* yang digunakan untuk meningkatkan desain secara efektif menggunakan beberapa tahapan dalam *Heuristic* sederhana yang saling terkait. Proses *Heuristic Evaluation* ini memungkinkan evaluator independen untuk melakukan evaluasi dan mampu mengevaluasi sistem dari setiap *Heuristic* yang menunjukkan masalah *usability* (Santiari dan Rahayuda, 2017).

Heuristic Evaluation sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi *design*,

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.

karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan permasalahan *usability* yang muncul. Metode *Heuristic Evaluation* menggunakan 10 prinsip dalam mengevaluasi tingkat *usability* yang dijadikan acuan untuk menuntut keputusan desain yang diambil oleh pengguna.

Tujuan evaluasi adalah untuk melihat sejauh mana kualitas sistem bekerja dengan baik sesuai kepuasan pengguna, maka dilakukan penelitian yang berjudul “*Usability* Evaluasi Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas Islam Indragiri dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*”.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana mengevaluasi *usability* pada Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas Islam Indragiri dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Mampu menentukan tingkat kenyamanan dan kemudahan akses bagi pengguna serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan sistem.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Objek penelitian yang akan diteliti yaitu Sistem Penerimaan Mahasiswa baru Universitas Islam Indragiri.
2. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa aktif dan mahasiswa baru Universitas Islam Indragiri.
3. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan 10 konsep dari *Heuristic Evaluation*, yaitu *visibility of system status, match between system and real world, user control and freedom, consistency and standards, error prevention, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help user recognize, and recover from errors, dan help and document*.
4. Analisis data dengan menggunakan teknik *Usability testing*.
5. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *slovin* dan *simple random sampling* sebagai untuk menentukan pengambilan sampel.
6. Alat yang di gunakan untuk menguji validitas dan reabilitas adalah SPSS statistic 20.
7. Pengukuran *usability* dengan menggunakan *skala likert* dengan empat pilihan jawaban.

1.4 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Menganalisis faktor kemudahan penggunaan *usability* pada *user interface* Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru UNISI.
2. Mengetahui permasalahan *usability* pada Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru UNISI.
3. Membuat rekomendasi perbaikan *interface* berdasarkan masalah *usability* untuk pengembangan sistem selanjutnya.

1.5 Manfaat

Manfaat Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengetahui permasalahan *Usability* yang ada pada Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru.
2. Mengetahui tingkat kenyamanan dan kemudahan akses pengguna.
3. Memberikan saran kepada pengembang sistem khususnya pada *usability interface* pada Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan 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

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 dari tahap persiapan, hingga pengolahan data.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan proses analisa Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Universitas Islam Indragiri menggunakan metode *Heuristic Evaluation* serta hasil analisa dari sistem tersebut.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB 6. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai tugas akhir yang telah dilakukan, dan saran yang diperlukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

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. 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 Profile Perusahaan

Yayasan Pendidikan Dato Bandar (YPDB) berkomitmen untuk meningkatkan sumber daya manusia di bidang pendidikan, salah satunya dengan pendirian Institut Ekonomi Seri Gemilang di Temerakan. Dirjen Dikti Fakultas Ekonomi Depdikbud No: 2559/D/TR/97, tanggal 20 Oktober 1997, dan langkah selanjutnya dalam penyelenggaraan Perguruan Tinggi di Kabupaten Indragiri Hilir. Didirikan berdasarkan surat rekomendasi Kopertis X (Sumatera Barat, Provinsi Riau, Jambi) tanggal 23 April 1999 No: 287/004/KL/1999 dan hasil evaluasi dan observasi Ditjen Dikti Depdiknas Juli 1999 Republik Indonesia dan Kebudayaan, kemudian dituangkan dalam Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: 17/D/O/1999 tanggal 13 Juli 1999 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sri Gemilang Tembilihan (UNISI Tahun 2020)

2.1.1 Visi

Menjadi Universitas Berjaya dan Gemilang di Riau Tahun 2025

2.1.2 Misi

1. Memperkuat fungsi, perencanaan, pengawasan, pengendalian, pembinaan dan pemberdayaan terhadap penyelenggaraan prodi-prodi yang ada di Universitas Islam Indragiri (UNISI)
2. Mengembangkan pola pengelolaan kelembagaan Perguruan Tinggi yang relevan dan kebutuhan dan perubahan masyarakat
3. Meningkatkan mutu pengelolaan administrasi dan akademik di Universitas Islam Indragiri (UNISI)
4. Membangun budaya akademik dalam rangka penjamin mutu Universitas Islam Indragiri (UNISI)
5. Memberdayakan Sumber Daya Manusia yang profesional di Universitas Islam Indragiri

2.2 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Interaksi manusia-komputer (IMK) adalah serangkaian proses, percakapan, dan aktivitas yang digunakan pengguna dan berinteraksi dengan komputer. Saat menggunakan komputer, pengguna berinteraksi dengan komputer. Saat pengguna mengeluarkan perintah ke komputer, sistem komputer menerima

batkan 2.163 pengguna di seluruh dunia, di 716 situs web. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan, *kegunaan* masih merupakan cabang pengetahuan yang relatif baru.

Mengukur kegunaan adalah bagaimana sistem/produk kami dapat menyelesaikan tugas pengguna secara memadai. dari ISO 9421-11 bahwa standar kegunaan yang baik adalah efektif, efisien dan memuaskan. tentu lebih baik menjadi pengguna yang mampu bekerja secara efektif (bersaing dalam hasil), efisien (bersaing dalam metode) dan kepuasan (menerima kepuasan) (Lestari, 2014). Menurut Nielsen dalam bukunya (Usability Engineering), ada 5 syarat yang harus dipenuhi sebuah website untuk mencapai tingkat usability yang ideal, yaitu:

1. *Learnability* (Mudah dipelajari)
Seberapa cepat pengguna yang belum pernah melihat atau menggunakan produk atau sistem mempelajarinya untuk melakukan tugas dasar.
2. *Efficiency* (Efisien)
Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah belajar menggunakan produk atau sistem.
3. *Memorability* (Mudah diingat)
Betapa mudahnya mengingat suatu produk atau sistem sehingga ketika pengguna menggunakannya kembali, ia dapat menggunakannya secara efektif.
4. *Errors* (Pencegahan kesalahan)
Seberapa sering pengguna melakukan kesalahan saat menggunakan sistem atau produk. tingkat keparahan kesalahan dan bagaimana pengguna menghadapinya.
5. *Satisfaction* (Kepuasan)
Seberapa puas seorang pengguna menggunakan produk atau sistem tersebut.

2.4 Usability Testing (Uji Ketergunaan)

Menurut Hidayat, Ranius, dan Ependi (2014) uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan, uji ketergunaan ini merupakan atribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan. Langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan adalah:

1. Memilih objek, langkah ini adalah proses penentuan objek yang akan diteliti.
2. Memilih responden untuk pengisian kuesioner berdasarkan sampel

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.

yang sudah di tentukan.

3. Mempresentasikan tugas kepada responden, langkah ini adalah memberikan penjelasan kepada responden bahwa yang diuji bukan responden tetapi objek penelitian.
4. Memberikan tugas kepada responden yaitu memberikan tugas dalam kuisisioner untuk di jawab oleh responden.
5. Pengisian kuisisioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuisisioner yang diberikan sesuai dengan yang di alami oleh responden.
6. Analisa jawaban dari responden terhadap website dari segi jawaban responden.
7. Dari evaluasi yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan website.
8. Dari hasil evaluasi memberikan rekomendasi.

2.5 Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation adalah suatu cara pemeriksaan usability untuk perangkat lunak komputer yang membantu mengenali masalah-masalah usability pada rancangan antarmuka (Nielsen dan Molich, 1990). *Heuristic Evaluation* juga merupakan salah satu metode yang paling banyak digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna dalam hal interaksi manusia dan komputer (IMK). Tujuan utama Heuristic Evaluation adalah untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan rancangan antarmuka (Ali, Pramana, dan Tjandra, 2016).

Heuristic Evaluation diusulkan oleh Nielsen dan Molich, hampir sama dengan *Cognitive Walkthrough* tetapi sedikit terstruktur dan sedikit terarah. Pada pendekatan ini, sekumpulan kriteria *usability* atau *Heuristic* diidentifikasi dan perancangan dilaksanakan misalnya dimana kriteria dilanggar. *Heuristic Evaluation* dapat dijadikan panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil (Krisnayani dkk., 2016).

Heuristic Evaluation dikembangkan oleh *Jakob Nielsen* dan *Rolf Molich* untuk menilai suatu website dapat dikatakan mudah digunakan (usable) atau tidak. Beberapa atribut yang diperhatikan dalam heuristic evaluation (Dix, 2010) dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Variabel *Heuristic Evaluation*

No	Kode Heuristic	Heuristic	Keterangan
1	H1	<i>Visibility of system status</i>	Suatu sistem harus selalu menginformasikan pengguna (user) apa yang sedang berlangsung, melalui umpan balik (feedback) dalam waktu yang tepat
2	H2	<i>Match between system and real world</i>	Evaluasi ini mengkritisi suatu sistem harus didesain dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, bahasa awam/para penggunanya, dengan kalimat, ungkapan, dan konsep yang dikenal oleh pengguna.
3	H3	<i>User control and freedom</i>	User control and freedom Evaluasi ini dimaksudkan agar pengguna dengan mudah menavigasi suatu sistem. Salah satu contoh yang biasa digunakan ketika pengguna ingin keluar dari sistem "exit" ketika melakukan suatu kesalahan, serta untuk menghindari sistem bertambah rumit/kompleks.

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 2.1 Lanjutan Variabel *Heuristic Evaluation*

No	Kode Heuristic	Heuristic	Keterangan
4	H4	<i>Consistency and Standars</i>	Consistency and Standars Evaluasi consistency dimaksudkan agar suatu sistem menjadi standar, konsisten dalam hal penulisan kalimat, jenis huruf, dan lain sebagainya. Hindari penulisan kalimat, huruf, dan situasi lainnya yang berbeda sehingga menimbulkan kesan tidak standar dalam suatu sistem.
5	H5	<i>Error prevention</i>	Evaluasi ini hampir serupa dengan evaluasi navigation. Tetapi yang lebih diutamakan adalah pencegahan pengguna ketika melakukan kesalahan. Desain yang dapat mencegah pengguna untuk melakukan kesalahan merupakan sebuah hal yang penting dalam suatu sistem.

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 2.1 Lanjutan Variabel *Heuristic Evaluation*

No	Kode Heuristic	Heuristic	Keterangan
6	H6	<i>Recognition rather than recall</i>	evaluasi ini berkaitan dengan beban kerja (memory) pengguna sistem. Minimumkan penggunaan ingatan dalam suatu sistem. Pengguna sebaiknya tidak perlu untuk mengingat ketika hendak menjalankan suatu system.
7	H7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Kecepatan dan ketepatan ketika menggunakan suatu sistem merupakan hal yang perlu diperhatikan, terlebih bagi pengguna baru.
8	H8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Perlu diperhatikan empat prinsip dalam desain tampilan/visual, yaitu kontras, repetition/pengulangan, alignment, dan cahaya.
9	H9	<i>Help user recognize, diagnose and recover from errors</i>	Pesan/tampilan ketika melakukan kesalahan sebaiknya disampaikan dalam bahasa yang jelas/baku.

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.

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.

Tabel 2.1 Lanjutan Variabel *Heuristic Evaluation*

No	Kode Heuristic	Heuristic	Keterangan
10	H10	<i>Help and docu- ment</i>	Kolom/action help merupakan salah satu kolom yang perlu ada dalam suatu sistem, sehingga dapat membantu pengguna ketika menghadapi masalah/kesulitan

2.6 Kepuasan Pengguna

Menurut P. S. A. Dewi dan Suprapti (2018) kepuasan pengguna dapat tercapai apabila produk yang digunakan oleh pengguna sesuai dengan harapan. Bila harapan seorang penggunaterhadap suatu produk tercapai, maka untuk pengembangan produk selanjutnya akan lebih mudah untuk mempertahankan dan mendapatkan pengguna yang setia terhadap produk tersebut. Terdapat beberapa metode untuk mengukur kepuasan pengguna yaitu:

1. Mendengarkan keluhan dan menampung saran dari pengguna sistem. Metode ini dilakukan dengan menyediakan pusat pelayanan pengguna yang memudahkan pengguna untuk menyampaikan saran dan keluhan terhadap sistem yang digunakan, misalnya dengan menyediakan *help desk*, atau email khusus.
2. Survey kepuasan pengguna Metode ini dilakukan dengan cara survei dan pengumpulan pendapat secara periodik, dalam hal ini, perusahaan menyebarkan koesioner secara acak atau menelpon pengguna untuk menanyakan tingkat kepuasan pengguna tersebut terhadap sistem yang digunakan. Survei kepuasan pengguna ini dapat dibagi menjadi:
 - (a) Kepuasan yang disampaikan atau dilaporkan langsung. Responden ditanya secara langsung mengenai beberapa hal untuk mengetahui apakah mereka merasa puas atau tidak terhadap sistem yang mereka gunakan. Studi dengan menggunakan survei ini digunakan untuk mengumpulkan pendapat, kesan, perasaan, dan kebutuhan pengguna untuk dijadikan patokan bagi perusahaan dalam upaya mencapainya.
 - (b) Memperoleh ketidakpuasan. Koesioner yang disebarkan menampung perbedaan antara tingkat kin-

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.

erja bisnis yang dirasakan pengguna dengan tingkat harapan pengguna dalam kategori–kategori tertentu.

- (c) Analisis masalah.
 Responden hanya ditanya mengenai masalah yang berhubungan dengan produk dan pelayanan yang diberikan perusahaan pada mereka dan masukan berupa saran atau usulan perbaikan yang mendorong perusahaan untuk meningkatkan kinerjanya.
- (d) Analisis kepentingan dan kinerja.
 Responden atau pengguna ditanyai mengenai tingkat pelayanan sistem berdasarkan kepentingannya dibandingkan dengan kinerja perusahaan dalam setiap kategorinya.

2. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Sutabri, 2012).

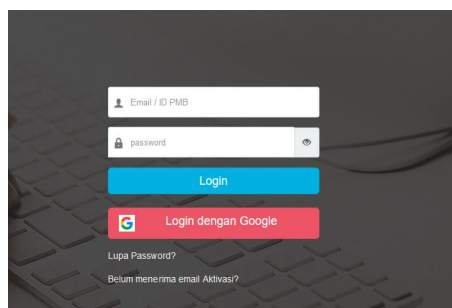
2.8 Tampilan SPMB UNISI Saat ini

Sistem informasi penerimaan mahasiswa baru merupakan sebuah sistem penting yang menjadi pendukung dalam kegiatan penerimaan mahasiswa baru. Sistem Informasi ini digunakan calon mahasiswa untuk mendaftar di Universitas Islam Indragiri.

Berikut merupakan tampilan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Islam Indragiri:

1. Menu Login

Pada menu login mahasiswa harus memasukkan Email dan Password agar bisa mengakses sistem. Tampilan login mahasiswa pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Menu Login

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. Beranda

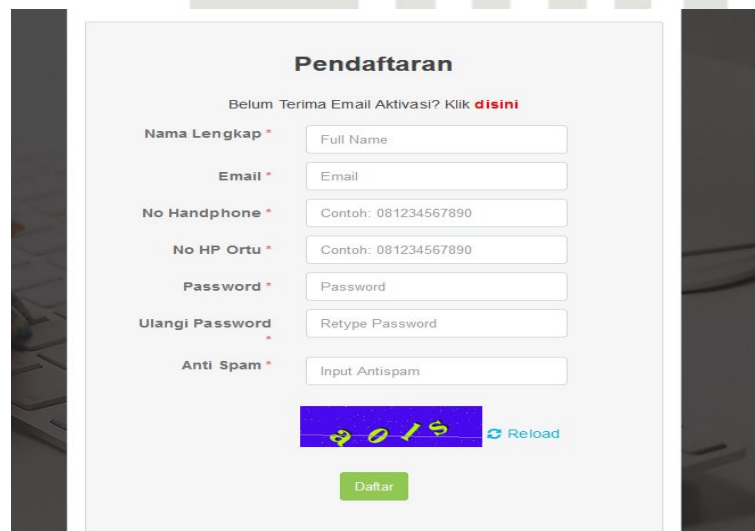
Pada halaman beranda terdapat informasi tentang sistem PMB UNISI dan cara dan alur menjadi mahasiswa UNISI. Tampilan beranda PMB terlihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Halaman Beranda

3. Menu Pendaftaran Akun

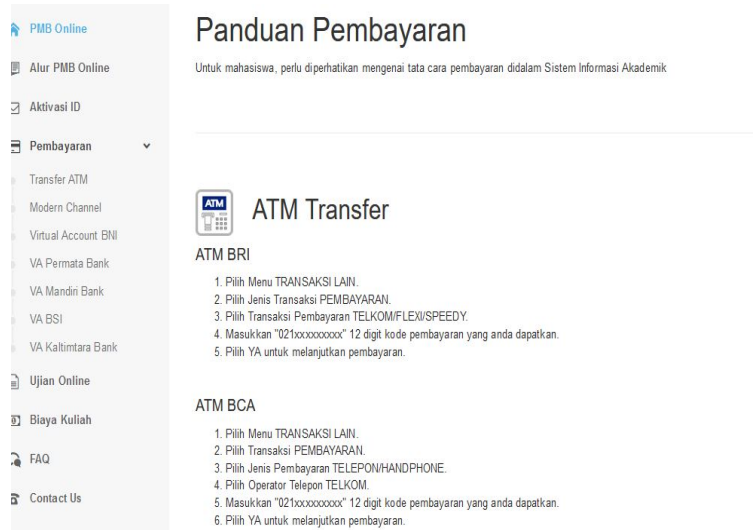
Pada menu pendaftaran akun mahasiswa akan mengisi biodata yang sebenarnya agar bisa melanjutkan proses pendaftaran. Tampilan menu Pendaftaran Akun PMB terlihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Menu Pendaftaran Akun

4. Menu Biaya Pendaftaran

Pada halaman ini mahasiswa bisa melihat biaya pendaftaran masuk kuliah di Universitas Islam Indragiri. Tampilan halaman ini terlihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4. Menu Biaya Pendaftaran

5. Menu Biaya Kuliah di UNISI

Pada halaman ini mahasiswa bisa melihat biaya kuliah yang akan di bayar selama kuliah di Universitas Islam Indragiri. Tampilan halaman ini terlihat pada Gambar 2.5.

Biaya Kuliah



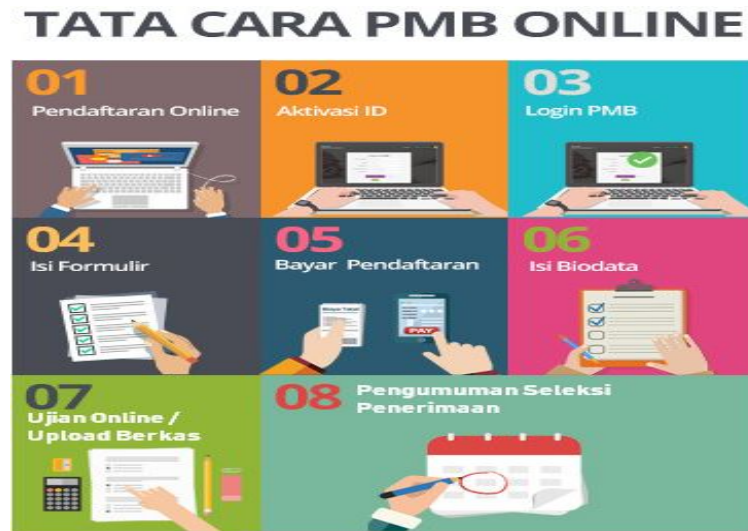
Program Studi	Tahap I	Tahap II	Tahap III
Ilmu Al-Qur'an & Tafsir	Rp. 1.465.000	Rp. 940.000	Rp. 540.000
Manajemen Permal. Islam	Rp. 1.465.000	Rp. 940.000	Rp. 540.000
Ekonomi Syariah	Rp. 1.465.000	Rp. 940.000	Rp. 540.000
Agribisnis	Rp. 1.465.000	Rp. 1.010.000	Rp. 540.000
Agroteknologi	Rp. 1.465.000	Rp. 1.010.000	Rp. 540.000
Teknologi Pangan	Rp. 1.465.000	Rp. 1.010.000	Rp. 540.000
Budidaya Perikanan	Rp. 1.465.000	Rp. 1.010.000	Rp. 540.000
Teknik Sipil	Rp. 1.755.000	Rp. 1.425.000	Rp. 1.130.000
Teknik Industri	Rp. 1.755.000	Rp. 1.425.000	Rp. 1.130.000
Sistem Informasi	Rp. 1.955.000	Rp. 1.490.000	Rp. 1.160.000
Permal. Bahasa Inggris	Rp. 2.055.000	Rp. 1.450.000	Rp. 1.315.000
Pengukuran	Rp. 2.555.000	Rp. 1.495.000	Rp. 1.005.000
Ilmu Hukum	Rp. 2.385.000	Rp. 1.425.000	Rp. 1.005.000
Akuntansi	Rp. 2.555.000	Rp. 1.425.000	Rp. 1.000.000
Manajemen	Rp. 2.555.000	Rp. 1.425.000	Rp. 1.000.000

Gambar 2.5. Menu Biaya Kuliah di UNISI

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.

6. **Menu Informasi dan Tata Cara Mendaftar UNISI**
 Pada halaman ini mahasiswa bisa melihat informasi alur dan tata cara mendaftar di Universitas Islam Indragiri. Tampilan halaman ini terlihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. Menu Informasi Seputar UNISI

2.9 Teknik Pengumpulan data

Pada bagian ini akan dibahas teknik pengumpulan data yang meliputi populasi sampel, teknik penarikan sampel, dan instrumen pengumpulan data statistik.

2.10 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (M. Sugiyono, 2013). Ada beberapa jenis populasi yang perlu diketahui berdasarkan penggolongannya, yaitu sebagai berikut (Rahadi dan Sudrajad, 2000):

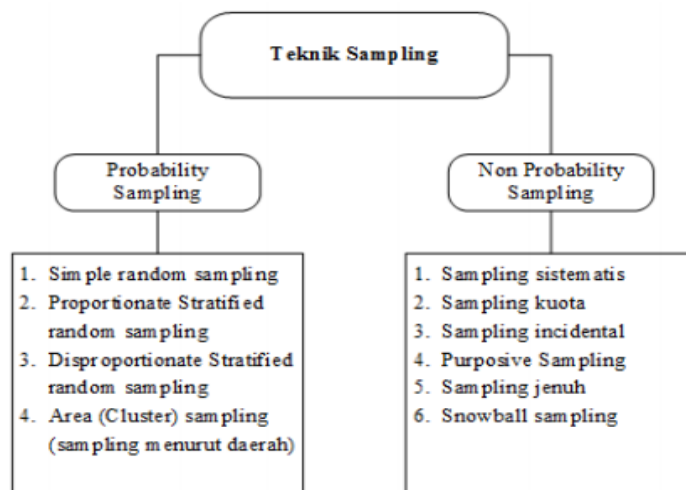
1. Berdasarkan jumlahnya
 populasi dapat digolongkan menjadi populasi terbatas dan populasi tidak terbatas.
2. Populasi terbatas
 Populasi terbatas adalah sumber data yang jelas batasnya secara kuantitatif sehingga relatif dapat dihitung jumlahnya.
3. Populasi tak terbatas
 Populasi tak terbatas adalah sumber data yang tidak dapat ditentukan batasnya sehingga relatif tidak dapat dinyatakan dalam bentuk jumlah

Berdasarkan sifatnya, populasi dapat digolongkan menjadi populasi homogen dan populasi heterogen.

1. Populasi homogen
Populasi homogen adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat yang sama sehingga tidak perlu mempersoalkan jumlahnya secara kuantitatif.
2. Populasi heterogen
Populasi heterogen adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat atau keadaan yang bervariasi sehingga perlu ditetapkan batasbatasnya, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

2.11 Teknik Sampling

Teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan (M. Sugiyono, 2013). Secara skematis, teknik macam-macam sampling ditunjukkan pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7. Teknik Sampling

Probability Sampling merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik sampling ini meliputi:

1. *Simple Random Sampling*
Untuk menghilangkan kemungkinan bias, kita perlu mengambil sampel random sederhana atau sampel acak. Pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi. Hal ini dapat dilakukan apabila

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.

anggota populasi dianggap homogen.

2. *Proportionate Stratified Random Sampling*

Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.

3. *Disportionate Stratified Random Sampling*

Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional

4. *Cluster sampling* (Area Sampling)

Teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. *Non-probability sampling* merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik sampling ini meliputi:

1. *Sampling Sistematis*

Teknik *sampling* ini merupakan teknik penarikan sampel dengan cara penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut.

2. *Sampling Kuota*

Sampling kuota adalah teknik penarikan sampling dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai pada jumlah (kuota) yang diinginkan.

3. *Sampling Aksidental*

Sampling Aksidental adalah teknik penentuan sampel, berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila orang ditemukan pada waktu menentukan sampel cocok dengan diperlukan sebagai sumber data.

4. *Puposive Sampling*

Purposive Sampling adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan untuk tujuan tertentu saja. Misalnya akan melakukan penelitian tentang disiplin pegawai, maka sampel yang dipilih adalah orang yang ahli dalam bidang kepegawaian saja.

5. *Sampling Jenuh*

Sampling Jenuh adalah teknik penarikan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain dari sampling jenuh ini adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

6. *Snowball Sampling*

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.

Snowball Sampling adalah teknik penarikan sampel yang mula-mula dilakukan dalam jumlah kecil (informan kecil) kemudian sampel yang terpilih pertama disuruh memilih sampel berikutnya, yang akhirnya jumlah sampel akan bertambah banyak seperti bola salju yang bergelinding makin lama makin besar

2.12 Menentukan Ukuran Sampel

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah jumlah anggota populasi itu sendiri. Untuk penelitian jumlah populasi yang terlalu banyak akan kita ambil untuk dijadikan sampel dengan harapan jumlah sampel yang akan kita dapat mewakili populasi yang ada (Sujarweni, 2015).

2.13 Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Karena data yang diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan data yang dikumpulkan haruslah data yang benar. Berikut beberapa instrumen pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara adalah instrumen pengumpul data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Berikut beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu:

(a) Pewawancara

Pewawancara adalah petugas pengumpul informasi yang diharapkan dapat menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan merangsang responden untuk menjawab semua pertanyaan.

(b) Responden

Responden adalah pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap.

(c) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya dituangkan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik.

(d) Situasi wawancara

Situasi wawancara ini berhubungan dengan waktu dan tempat wawancara. Waktu dan tempat wawancara yang tidak tepat dapat menjadikan pewawancara merasa canggung untuk mewawancarai dan responden pun merasa enggan un-

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.

tuk menjawab pertanyaan. Berdasarkan sifat pertanyaan, wawancara dapat dibedakan menjadi 3:

- (e) Wawancara terpimpin
Dalam wawancara ini, pertanyaan diajukan menurut daftar pertanyaan yang telah disusun
- (f) Wawancara Bebas
Pada wawancara ini, terjadi tanya-jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman.
- (g) Wawancara bebas terpimpin
Wawancara ini merupakan perpaduan antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam pelaksanaannya, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung, artinya responden secara tidak langsung menjawab pertanyaan tertulis. Tujuan penyebaran kuesioner adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Di samping itu, responden mengetahui informasi yang diminta. Beberapa jenis angket yaitu sebagai berikut:

- (a) Angket berstruktur Dalam angket berstruktur, jawaban pertanyaan yang diajukan sudah disediakan. Responden diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan dirinya.
- (b) Angket tak berstruktur Pada angket ini, pertanyaan diajukan dalam bentuk pertanyaan terbuka. Jadi responden diberikan kebebasan untuk menjawab pertanyaan menurut pendapatnya sendiri.

2.14 SPSS

SPSS merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membantu pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik. SPSS mengalami perkembangan dari versi 6.0 hingga kini versi 20 dan mungkin masih akan terus berkembang lagi (Sujarweni, 2015).

Statistical Product and Service Solution (SPSS) adalah program aplikasi yang digunakan untuk melakukan perhitungan statistik dengan menggu-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

nakan komputer. Kelebihan dari program ini adalah dapat melakukan secara lebih cepat semua perhitungan statistik dari yang sederhana sampai yang rumit sekalipun. Jika dilakukan perhitungan secara manual akan memakan waktu yang lebih lama (Sarwono, 2006).

2.15 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Selain itu validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. (Ghozali, 2006) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner.

Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (M. Sugiyono, 2013). Untuk mengetahui apakah kuisisioner yang disusun tersebut valid, maka perlu dengan uji korelasi antar skor (nilai) tiap-tiap butir pernyataan dengan skor total kuesioner tersebut.

Kriteria dalam pengujian hipotesis validitas dalam penelitian adalah:

1. Angket dinyatakan valid apabila nilai perolehan R hitung lebih besar dari R tabel.
2. Angket dinyatakan tidak valid apabila nilai perolehan R hitung lebih kecil dari R tabel. Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. (Ghozali, 2006) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Butir pernyataan dikatakan reliabel atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten. Uji reliabilitas dilakukan dengan uji Cronbach Alpha.

2.16 Skala Likert

Menurut D. Sugiyono (2008) *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam skala sikap ini, responden menyatakan setuju dan ketidaksetujuan-

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.

nya terhadap sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan objek yang di teliti.

2.17 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan beberapa jenis paradigma maka muncul beberapa pendekatan penelitian, yakni:

1. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, Ci kuadrat, dan perhitungan statistik lainnya (Soewadji, 2012).

2. Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur prosedur statistik. penelitian kualitatif diartikan sebagai salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Soewadji, 2012).

2.18 Penelitian Terdahulu

1. (Ahshyar dan Afani, 2019) Dengan Judul Evaluasi *Usability* website berita online menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, hasil evaluasi yang dilakukan pada website bertuahpos.com dapat ditarik kesimpulan:(1) evaluasi yang telah dilakukan menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* pada website bertuahpos.com berhasil menemukan masalah *usability* proporsi tertinggi pada prinsip *aeshetic* and *minimalist design* sebesar 22% yang sebaiknya dilakukan perbaikan, sedangkan proporsi paling rendah pada prinsip *help users recognize, dialogue, and recovers from error* sebesar 4%.

2. (Ahshyar dan Afani, 2019) dengan judul Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*, Berdasarkan hasil rekomendasi, perbaikan lebih di fokuskan pada variabel H4 dengan frekuensi masalah terbanyak, sedangkan variabel H7 (P16) dengan persentase terendah (23%) yang artinya Kurang Baik. Penelitian ini juga menghasilkan solusi dalam bentuk rekomendasi yang dapat dijadikan rujukan bagi tim pengembang SIAM dalam melakukan perbaikan *usability* pada SIAM.

3. (Geasela, Ranting, dan Andry, 2018) Dengan judul analisis *user* terhadap *website* berbasis *E-Learning* dengan metode *Heuristic Evaluation*, website *e-learning NetAcad* memiliki desain *user interface* yang sudah cukup baik, karena desain dari website tersebut

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.

hampir memenuhi keseluruhan 10 prinsip yang dimiliki oleh teori evaluasi *Heuristic*. *website NetAcad* memiliki tampilan yang menarik, praktis dan menyediakan layanan yang memudahkan pengguna.

(Ali dkk., 2016)

Dengan judul penelitian Evaluasi *Heuristic* pada *web based learnign* untuk meningkatkan aspek *usability* sistem, dengan hasil penelitian diperoleh nilai peningkatan efektifitas diatas 10% untuk penilaian waktu penyelesaian tugas baik untuk responden tutor dan responden siswa.

(Mustikaningtyas, Saputra, dan Pinandito, 2016)

Dengan judul analisis *usability* pada website Universitas Brawijaya dengan *Heuristic Evaluation*, dengan hasil pada evaluasi *Heuristic* terdapat permasalahan sebanyak masalah *usability* yang ditemukan oleh para *evaluator (expert)*. Pada uji prefensi *user* dengan menggunakan PSSUQ didapatkan 3 butir pernyataan yang menunjukkan nilai cukup pada respon *user* dan 16 butir pernyataan lainnya menunjukkan nilai yang baik.

6. Putu Krusnayani, dkk 2016

Dengan judul analisa *Usability* pada website UNDIKSHA dengan metode *Heuristic Evaluation*, hasil penelitian menunjukkan tingkat *Usability* website UNDIKSHA pada responden dosen sebesar 63% yang termasuk kategori tinggi pada responden mahasiswa sebesar 50% yang masuk kategori sedang. Dari hasil analisa kuisisioner diperoleh hasil bahwa layout website UNDIKSHA sudah mampu memenuhi kriteria *Usability* sebuah *website*.

7. Yekti Utasi Winarni, dkk, 2016

Dengan judul Tinjauan aspek *Heuristic* untuk mengevaluasi tampilan antarmuka *website* pemerintahan, Evaluasi *Heuristic* bersifat pragmatis, mudah dilakukan dan mendapatkan hasil yang cepat untuk mengevaluasi fitur sebuah *website*. Secara umum desain fitur pada *website* pemerintahan sudah cukup baik, meskipun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar kemudahan penggunaan (*usability*) menjadi lebih baik lagi.

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 penelitian yang akan diteliti pada Tugas Akhir ini adalah Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Islam Indragiri.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini dilakukan pada Universitas Islam Indragiri yang beralamat di Jl. Tembilahan Hulu, Kec. Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau 29212 Indonesia

3.3 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder, sumber data tersebut yaitu:

1. Data Primer

Data primer dalam tugas akhir ini didapat dari hasil observasi langsung dengan mengunjungi link <https://pmb.unisi.civitas.id/> dan melakukan wawancara dengan IT UNISI. Selain melakukan observasi dan wawancara, pada penelitian ini juga akan menyebarkan kuesioner kepada Mahasiswa aktif dan mahasiswa baru sebagai pengguna sistem.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan pada tugas akhir ini adalah 4 buku, 18 jurnal, 4 akses internet, dan 4 skripsi

3.4 Proses dan Alur Penelitian

Proses alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 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.



Gambar 3.1. Alur Metodologi

3. Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian merupakan tahapan menyusun seluruh kegiatan yang akan dilakukan agar penelitian lebih maksimal. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini terbagi atas perencanaan jadwal penelitian, tempat dilakukannya penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, tujuan, dan target penelitian.

1. Menentukan Tempat Penelitian
Menentukan Tempat Penelitian Pada tahap ini yaitu menentukan lokasi penelitian, Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Indragiri dan yang diteliti adalah sistem penerimaan mahasiswa baru (PMB).
2. Menentukan Tujuan Penelitian
Agar tujuan penelitian lebih terarah dan mencapai sasaran penelitian, maka selanjutnya adalah menentukan tujuan dari penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah Mengetahui tingkat *usability* pada Sistem Informasi PMB dan Memberikan saran perbaikan pada Sistem Informasi PMB berdasarkan permasalahan *usability*.

3. Identifikasi Masalah

1. Observasi
Pada tahap ini penulis melakukan observasi awal dengan mengunjungi Universitas Islam Indragiri, kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh perizinan dalam meneliti Sistem Informasi PMB. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 5 November 2022.
2. Wawancara
Wawancara termasuk salah satu metode pengumpulan data. Tahap wawancara ini dilakukan secara tatap muka langsung dengan bagian humas UINISI pada tanggal 5 November 2022 pukul 10.00 WIB di Universitas Islam Indragiri. Menentukan Tempat Penelitian Pada tahap pendahuluan yaitu menentukan tempat penelitian. Alat bantu yang digunakan sebagai media perekam suara adalah smartphone Xiaomi. Berikut daftar pertanyaan wawancara pada pihak perusahaan:
 - (a) Kapan Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru dibuat?
 - (b) Apakah Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru sebelum digunakan sudah diuji terlebih dahulu?
 - (c) Bagaimana alur dari Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru yang sekarang?
 - (d) Sudah berapa Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru dirubah?
 - (e) Apa kendala yang dihadapi pihak pengelola sistem saat mengoperasikan sistem informasi tersebut?
 - (f) Apakah Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru ini pernah dievaluasi sebelumnya?
 - (g) Pernahkan Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru ini terjadi *crash/error*?

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.

- (h) Apabila adanya keluhan dari Mahasiswa maupun Dosen yang menggunakan Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru, apa yang dilakukan oleh pihak pengelola?
 - (i) Untuk kedepannya apakah Sistem Informasi akan dilakukan pengembangan?
 - (j) Apakah ada kritik dari Mahasiswa maupun Dosen yang mengunjungi tampilan dari Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru?

3. Studi Pustaka

Selain melalui wawancara dan observasi, dilakukan pencarian data-data dan informasi terkait penelitian melalui jurnal, arsip perusahaan, situs situs online dan buku-buku untuk menambah referensi pendukung untuk mencari solusi dari masalah penelitian.

Menentukan Responden

1. Menentukan Responden

Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif dan mahasiswa baru Universitas Islam Indragiri. Teknik untuk penarikan sebuah sampel menggunakan metode *Slovin* dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10% berdasarkan Persamaan 3.1.

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

$$n = \frac{522}{1 + 522 \times (0,1^2)}$$

$$n = \frac{625}{1 + 625 \times (0,01)}$$

$$n = \frac{625}{1 + 6,25}$$

$$n = \frac{625}{7,25} = 86,20$$

Keterangan:

n = Sampel

N = Populasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

$e = \text{Taraf Kesalahan (10\%)}$

Dari Persamaan 3.1 di atas maka didapat jumlah sampel pada penelitian 86 responden. Karena jumlah populasi seluruh responden 625 dan mendapatkan jumlah sampel sebanyak 86 responden, maka peneliti menggunakan teknik Simple Random Sampling. Teknik ini digunakan karena setiap elemen penelitian dari suatu populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel.

2. Pembuatan dan Penyebaran Kuisisioner

Kuisisioner dalam penelitian ini dirancang untuk mendapatkan kualitas Sistem Informasi PMB yang telah digunakan oleh mahasiswa UNISI. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *scala likert* sebagai skala pengukurannya. Kuisisioner dalam penelitian ini dirancang untuk mengetahui kualitas sistem berdasarkan kemudahan dan kenyamanan pengguna sistem. Setelah kuisisioner disebarkan dilakukan uji prasyarat (instrument) dengan menggunakan uji *validitas* data dan *realibilitas* data. Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua pernyataan penelitian yang diajukan untuk mengukur variabel penelitian adalah valid. Pada penelitian ini, penulis menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukurannya. Dimana kategori yang digunakan terlihat sebagai berikut:

- (a) Sangat Setuju
- (b) Setuju
- (c) Tidak Setuju
- (d) Sangat Tidak Setuju

Penggunaan empat skala dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari nilai tengah dikarenakan tujuan yang ingin dicapai adalah mengidentifikasi ada atau tidaknya masalah *usability* pada Sistem Informasi PMB.

3.3 Evaluasi

1. Uji Validitas

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data kuisisioner yang didapat sudah valid atau tidak. Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan nilai korelasi *product Moment* atau R tabel dengan R hitung dimana R hitung harus lebih besar dari R tabel.

2. Uji Realibilitas

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.

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan konsistensi dari alat ukur dalam mengukur gejala yang sama di lain kesempatan. Uji reliabilitas menunjukkan kestabilan dalam mengukur. Kestabilan disini berarti kuesioner tersebut konsisten jika digunakan untuk mengukur konsep atau konstruk dari suatu kondisi ke kondisi yang lain. Uji reliabilitas dilakukan dengan uji cronbrach alpha, dikatakan reliable jika nilai cronbrach alpha lebih besar dari 0,60.

3. Uji Usability Testing

Uji Usability testing digunakan untuk mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan (Hidayat dkk., 2014).

3.2 Dokumentasi dan Persentasi

Kegiatan pada tahap ini terbagi dua, yaitu dokumentasi dan persentasi laporan. Berikut penjelasan dari masing-masing kegiatan:

1. Dokumentasi

Pada tahap ini adalah mendokumentasikan segala data dan informasi yang telah dikumpulkan ke dalam suatu laporan yang nantinya dipresentasikan. Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu:

(a) Hasil Evaluasi

Pada kegiatan ini peneliti membuat rekomendasi berupa tabel yang berisi daftar permasalahan *usability* yang dijadikan sebagai solusi dari permasalahan.

(b) Laporan Penelitian

Pada kegiatan ini seluruh komponen dari awal penelitian hingga rekomendasi hasil evaluasi disusun menjadi satu pada sebuah laporan penelitian yang sistematis.

2. Presentasikan Penelitian

Pada tahap ini seluruh proses dan hasil penelitian yang sudah selesai akan di presentasikan dan dipertanggung jawabkan kepada dosen penguji.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB 5 PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Evaluasi *usability* Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Islam Indragiri Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* telah berhasil menemukan 75% masalah *usability*. Berdasarkan dari hasil pengolahan data pada pengukuran tingkat *usability* Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru beberapa variabel memiliki persentase terendah dan harus ditingkatkan untuk meningkatkan *usability* sistem Penerimaan Mahasiswa Baru. Dari perhitungan masalah *usability* variabel tertinggi adalah prinsip *user control and freedom* dengan kode H3 sebesar 45% ini harus dilakukan perbaikan sesuai dengan solusi yang direkomendasikan dan perbaikan untuk variabel *recognition rather than recall* dengan kode H6 yang memiliki persentase hasil terendah yaitu 40%. Hal ini harus dilakukan perbaikan sistem penerimaan mahasiswa baru sesuai dengan solusi dan permasalahan yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, penelitian ini memberikan beberapa saran.

1. Pengembangan penelitian ini dapat dicapai dengan mendesain ulang tampilan atau desain sistem penerimaan mahasiswa baru sebagai prototipe berdasarkan Evaluasi *Heuristic* dan hasil pengujian *prototipe*.
2. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, disarankan meneliti menggunakan beberapa metode, seperti menggabungkan metode *Heuristic Evaluation* dengan *User Centered Design* (UCD). Agar mencapai hasil yang maksimal dalam hal peningkatan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, 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.
- Ami, 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).
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., dan Putri, R. R. M. (2018). Analisis usability aplikasi mobile pemesanan layanan taksi perdana menggunakan metode webuse dan heuristic evaluation. *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, 2548, 964X.
- Dewi, P. S. A., dan Suprpti, N. W. S. (2018). Membangun loyalitas pelanggan melalui kepuasan yang dipengaruhi oleh kualitas produk, persepsi harga dan citra merek (studi pada produk smartphone merek oppo). *Matrik: Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 87.
- Dix, A. (2010). Human–computer interaction: A stable discipline, a nascent science, and the growth of the long tail. *Interacting with computers*, 22(1), 13–27.
- Geasela, 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.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program spss*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handiwidjojo, W., dan Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Juisi*, 2(1), 49–55.
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., dan Ependi, U. (2014). Penerapan metode usability testing pada evaluasi situs web pemerintahan kota prabumulih. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Kisnayani, P., Arthana, I. K. R., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., dkk. (2016). Analisa usability pada website undiksha dengan menggunakan metode heuristic evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 158–167.
- Lestari, S. (2014). Analisis usability web (studi kasus website umkm binaan bppku kadin kota bandung). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(1).
- Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., dan Pinandito, A. (2016). Analisis usabil-

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.

ity pada website universitas brawijaya dengan heuristic evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 188–192.

Nelsen, J., dan Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. Dalam *Proceedings of the sigchi conference on human factors in computing systems* (hal. 249–256).

Prihati, P., Mustafid, M., dan Suhartono, S. (2011). Penerapan model human computer interaction (hci) dalam analisis sistem informasi. *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 1(1), 01–08.

Rahadi, M., dan Sudrajad, S. (2000). Statistik pendidikan. *Bandung: CV. Pustaka Setia*.

Seifulloh, 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.

Santiari, N. P. L., dan Rahayuda, I. G. S. (2017). Analisis usability pada website alumni stikom bali dengan heuristic evaluation. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 519–523.

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

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

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

Setabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.

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

LAMPIRAN A1 HASIL WAWANCARA

Narasumber : Zulrahmadi, S.Kom., M.Kom

Jabatan : Ketua IT

Waktu : 27 Desember 2022

1. A = Kapan Sistem Informasi penerimaan mahasiswa baru dibuat ?
B = Sistem Informasi penerimaan mahasiswa baru dibuat pada tahun 2016
2. A = Apakah Sistem Informasi penerimaan mahasiswa baru sebelum di gunakan sudah diuji terlebih dahulu?
B= Iya, sebelum digunakan sistem sudah di uji terlebih dahulu
3. A = Apa kendala yang dihadapi pihak pengelola sistem saat mengoperasikan sistem Informasi tersebut?
B= Kendala yang dihadapi lambatnya respon Sistem dan sistem sering mengalami error ketika jam sibuk
4. A = Sudah berapa kali Sistem Informasi penerimaan mahasiswa diganti atau diubah?
B = Sistem suda 2 kali di ganti
5. A = Apakah ada kritik dari mahasiswa maupun dosen mengenai Sistem Informasi penerimaan mahasiswa baru?
B = iya, itu pasti ada
6. A= Apakah Sistem Informasi penerimaan mahasiswa baru pernah dievaluasi sebelumnya ?
B= Kalau menggunakan metode belum pernah, haya dari pihak pengelola saja
7. A = Seberapa penting evaluasi bagi pihak pengelola sistem informasi mahasiswa baru ?
B= ya, sangat penting tentunya karna bisa mempermudah mahasiswa
8. A = Apakah pada awal pembangunan Sistem Informasi ini menerapkan konsep IMK ?
B = Iya, itu pasti

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.

9. A = Pernahkah Sistem Informasi penerimaan mahasiswa baru terjadi crash/error?

B = Pernah, apalagi seperti jam sibuk, saat-saat mahasiswa mendaftar

10 A = Apa jenis-jenis terjadinya error ?

B = ketika mahasiswa mau ngeprint kartu pendaftaran ada yang tidak bisa atau low respon

11. A = Apa dampak bagi pengguna jika terjadinya error

B = membuat pengguna jadi kesal atau kurang nyaman

12. A = Seberapa penting penggunaan Sistem Informasi bagi mahasiswa baru UNISI?

B = Sangat penting tentunya, karna bisa mempermudah layanan penerimaan mahasiswa baru

13 A= Berapa jumlah seluruh mahasiswa UNISI?

B = Jumlah mahasiswa 1.432 orang

14. A= berapa jumlah fakultas yang ada di UNISI?

B = Jumlah Fakultas ada 5

15 A = berapa jumlah prodi yang ada di UNISI?

B = Jumlah Jurusan yang ada di UNISI ada 11

16. A= berapa jumlah mahasiswa baru UNISI yang sekarang?

B = Jumlah Mahasiswa baru yang sekarang bisa di liat di website UNISI ya



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 B

HASIL OBSERVASI

© Hak c



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.



y 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.



© Ha



Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Yanri Reformasi, penulis lahir di Pulau Kijang pada tanggal 20 Mei 1998 anak dari pasangan Bapak Bambang Murdoko dan Ibu Sri Rahayu. Pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 003 Reteh dan menamatkan pendidikan pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Reteh dan menamatkan pendidikan pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Reteh dan menamatkan pendidikan pada tahun 2015. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan Strada Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi tepatnya pada program studi Sistem Informasi dan menamatkan pendidikan pada tahun 2023. Dengan penelitian Tugas Akhir berjudul *EVALUASI USABILITY PADA SISTEM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*. Jalin komunikasi dengan penulis melalui email yanri.reformasi@students.uin-suska.ac.id

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.