



EVALUASI WEBSITE PRODI PETERNAKAN UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Hak cipta milik UIN Suska Riau

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.

TUGAS AKHIR

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

Oleh:

MUHAMMAD HAFIZ

11653103654



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2023



Ha
1.

- a. Penguapan riaya unruk keperungari penruukari, penruuati, penruisari karya mruuati, penyusunari rapurari, penruisari kruk atau urjuwari satu masalah.
 - b. Penguapan tidak merugikan keperuntungan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

**EVALUASI WEBSITE PRODI PETERNAKAN UIN SUSKA
 RIAU MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

TUGAS AKHIR

Oleh:

MUHAMMAD HAFIZ

11653103654

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

Medyantiwi Rahmawita M, ST., M.Kom.
NIK. 130517051

- 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 *WEBSITE* PRODI PETERNAKAN UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

TUGAS AKHIR

Oleh:


MUHAMMAD HAFIZ

11653103654

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 12 Juli 2023

Pekanbaru, 12 Juli 2023

Mengesahkan,



Dekan

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003

Ketua Program Studi



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

NIP. 198307162011011008

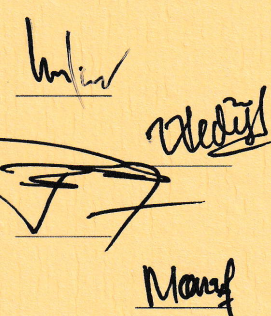
DEWAN PENGUJI:

Ketua : Anofrizen, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris : Medyantiwi Rahmawita M, ST., M.Kom.

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

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





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

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2023

Tanggal : 18 Juli 2023

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hafiz

NIM : 11653103654

Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 23 Februari 1999

Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi

Prodi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : EVALUASI WEBSITE PRODI PETERNAKAN UIN SUSKA RIAU
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

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

Pekanbaru, 18 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Hafiz
NIM. 11653103654

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

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

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PERNYATAAN

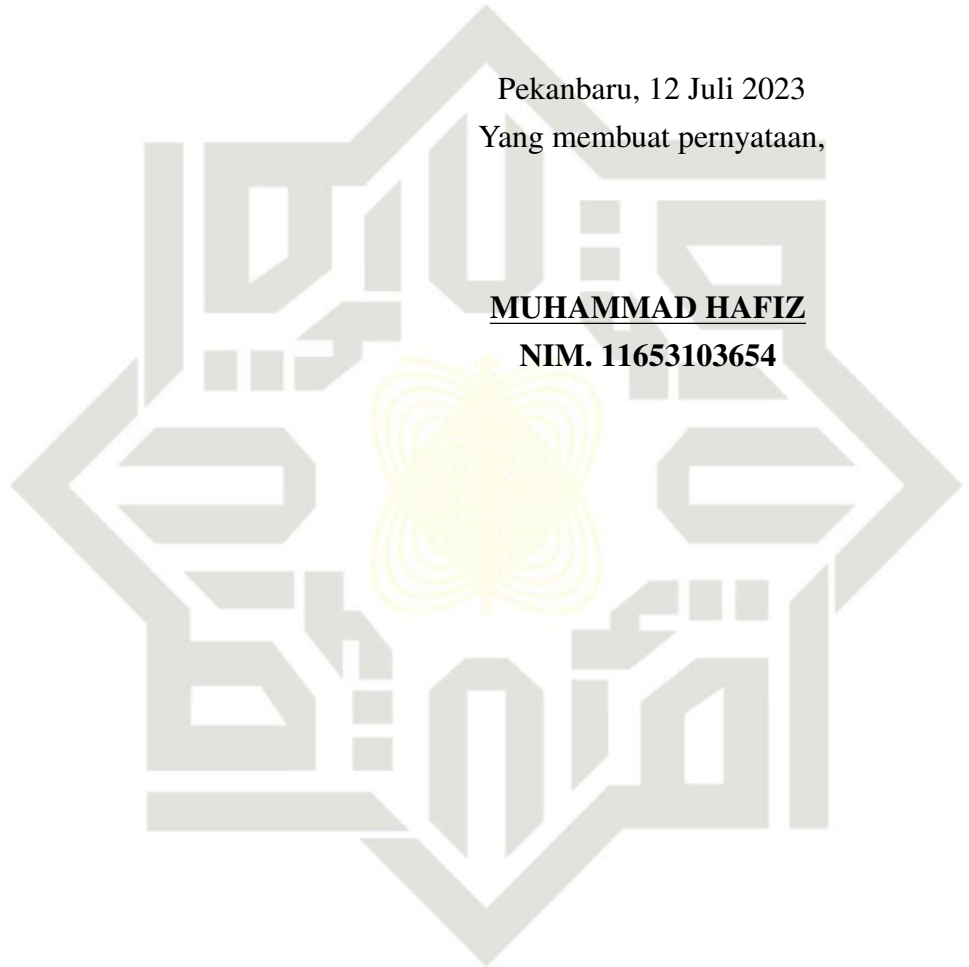
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara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

Pekanbaru, 12 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,

MUHAMMAD HAFIZ

NIM. 11653103654



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) *In-sya Allah* dengan izin alah semua ini ada, tidak ada daya dan kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah (QS: Al-Kahfi 39). Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu dan Ayah 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, Ibu, Ayah, inilah yang dapat aku berikan sebagai hadiah dariku untuk membalas pengorbanan Ibu dan Ayah. *Allhamdulillah* Sujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Terimakasih untuk penasihat akademik saya Zarnelly, S.Kom, M.Sc, yang telah memberi nasehat dan pembimbing Tugas Akhir saya, Ibu Medyantiwi Rahmawita M, ST., 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, dan terus mencoba, dan selalu berdoa untuk sampai ke sana. Jangan menyerah! terimakasih saya katakan. Skripsi ini saya persembahkan.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur yang amat luar biasa atas kehadiran Allah SWT berkat karunia-Nya Laporan Tugas Akhir dengan judul “Evaluasi *Website* Prodi Petermakan UIN Suska Riau Menggunakan Metode *User Centered Design*” ini bisa terselesaikan oleh penulis dengan sebaik mungkin. Adapun sholawat beserta salam tidak lupa pula penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW dengan melafadzkan “*Allahumma Sholli ‘ala Sayyidina Muhammad, Wa’ala Aalihi Sayyidina Muhammad*”. Dalam penyelesaian laporan ini, penulis tidak terlepas dari bantuan-bantuan dan masukan-masukan yang telah diberikan oleh berbagai pihak sehingga menjadi seperti saat ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus menjadi Dosen Penguji I (satu) saya pada Tugas Akhir.
4. Ibu Medyantiwi Rahmawita M, ST., M.Kom., yang telah membantu dan membimbing saya sehingga saya bisa berhasil menyelesaikan penulisan Tugas Akhir.
5. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Kedua orang tua yang sangat saya cintai yang selalu mendoakan terbaik buat saya, memberikan motivasi yang akan selalu mendukung saya. Kakak-kakak saya dan adik saya terimakasih telah banyak memberi dan membantu saya selama ini.
7. Ibu Zarnelly, S.Kom, M.Sc sebagai Dosen Penasehat Akademik yang memberikan nasehat dan bimbingan kepada saya.
8. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai Penguji II (dua) sidang Tugas Akhir saya.
9. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi yang senantiasa membantu penulis dalam memberikan informasi yang berkaitan dengan Tugas Akhir.
10. Sepupu saya terimakasih atas dukungan dan sudah menjadi tempat untuk berdiskusi.
1. Teman dan sahabat saya, Raji, Dani, Rifki, Wahyu, Uci, Varel, Halde, Rizwan, Habib, Dicki, Sultan Habib, Rudi, Fauzi, Ronaldo, Abdi, Boy,

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.

Royyan, Rahmat Satria yang banyak membantu memberikan informasi dan solusi selama ini semoga Allah SWT memberikan keberkahannya tetap semangat dan semoga kita sukses bersama amin.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dengan baik khususnya dalam bidang pendidikan Sistem Informasi, penulis berdoa dan berharap semoga Allah SWT membalas segala nikmat yang diberikan kepada pihak yang terkait dalam penyusunan Tugas Akhir melalui rahmat dan keberkahannya buat kita semua, *Amin Amiin Yarabbal'amin*. Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran dapat dikirim melalui email muhammadhafiizz21@gmail.com. Semoga kritik ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Pekanbaru, 18 Juli 2023

Penulis,

MUHAMMAD HAFIZ

NIM. 11653103654

UIN SUSKA RIAU

EVALUASI WEBSITE PRODI PETERNAKAN UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

MUHAMMAD HAFIZ

NIM: 11653103654

Tanggal Sidang: 12 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

Dalam pembangunan sebuah *website* yang baik, dibutuhkan sumber daya manusia dalam bidang tertentu yang mampu memperbaiki suatu tampilan *website*. Namun dalam kenyataannya terdapat beberapa *website* yang memiliki tampilan yang kurang menarik yang dapat mengurangi kemudahan maupun kenyamanan pengunjung yang membuka *website* tersebut, salah satu *website* tersebut adalah *website* Prodi Peternakan UIN Suska Riau. Pengguna *website* Peternakan merasa adanya beberapa permasalahan seperti ukuran *font*, tampilan *website* yang kurang menarik, tidak adanya kontak yang bisa dihubungi dan informasi yang belum lengkap pada *website*. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi *Usability website* Peternakan dan memberikan solusi perbaikan dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Hasil penelitian ini menunjukan *Usability* dari 4 aspek, yaitu *Understandability*, *Learnability*, *Operability* dan *Attractiveness*. Pada variabel *Understandability* dengan persentase indeks 59,55% dikategorikan biasa saja atau sedang (*moderate*). Pada variabel *Learnability* dapat diketahui bahwa *user website* Peternakan dengan persentase nilai indeks sebesar 59,05% dengan kategori biasa saja atau sedang. Pada variabel *Operability* dapat diketahui bahwa *user website* Peternakan dengan persentase nilai indeks sebesar 61,20% dengan kategori baik. Pada variabel *Attractiveness* dapat diketahui bahwa *user website* Peternakan memiliki persentase indeks sebesar 59,33% dengan kategori biasa saja atau sedang. *Website* Peternakan telah memenuhi kebutuhan dari *user* dikarenakan terpenuhinya *Usability website* dari 4 variabel *Understandability* dengan persentase sebesar 59,55% dengan kategori Sedang. *Learnability* dengan persentase 59,05% kategori Sedang. *Operability* dengan persentase 61,2% kategori Baik. *Attractiveness* dengan persentase 59,33% kategori Sedang, dimana nilai persentase *Usability website* sebesar 59,71%. Secara keseluruhan *website* Peternakan dalam kategori Sedang.

Kata Kunci: Evaluasi, *Website*, *User Centered 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.

WEBSITE EVALUATION OF UIN SUSKA RIAU ANIMAL HUSBANDRY STUDY PROGRAM USING THE USER CENTERED DESIGN METHOD

MUHAMMAD HAFIZ
NIM: 11653103654

Date of Final Exam: July 12th 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

In the development of a good website, human resources in certain fields are needed. who are able to improve a website display. But in reality there are some websites that have an unattractive appearance that can reduce the ease and comfort of visitors who open the website, one of these websites is a website that has an unattractive appearance. and comfort of visitors who open the website, one of these websites is the website of UIN Suska Riau Animal Husbandry Study Program. Users of the Animal Husbandry website feel that there are some problems such as font size, unattractive website appearance, no contact information and information that has not been contact and incomplete information on the website. This research aims to evaluate the Usability of the Animal Husbandry website and provide improvement solutions using the User Centered Design (UCD) method. The results of this study indicate Usability from 4 aspects, namely Understandability, Learnability, Operability and Attractiveness. In the variable Understandability with an index percentage of 59.55% is categorized as normal or moderate. In the Learnability variable, it can be seen that the user of the Animal Husbandry website with a percentage index value of 59.05% is categorized as mediocre or moderate. index value of 59.05% with a mediocre or moderate category. On the Operability variable variable, it can be seen that the user of the Animal Husbandry website with a percentage index value of 61.20% is categorized as good. with a good category. On the Attractiveness variable, it can be seen that the user of the Animal Husbandry website has a percentage index of 59.33% with an ordinary or moderate category. Website Animal Husbandry has met the needs of users due to the fulfillment of website Usability from 4 variables Understandability with a percentage of 59.55% in the Moderate category. Learnability with a percentage of 59.05% in the Mderate category. Operability with a percentage of 61.2% Good category. Attractiveness with a percentage of 59.33% in the Moderate category, where the percentage value of website usability is 59.71%. Usability of the website is 59.71%. Overall, the Ranch website is in the Moderate category.

Key Keywords: Evaluation, Website, User Centered Design.

DAFTAR ISI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer	5
2.1.1 Model Hubungan Manusia dan Komputer	5
2.1.2 Disiplin Interaksi Manusia dan Komputer	5
2.2 <i>User Centered Design</i> (UCD)	6

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.

2.3	Manfaat <i>User Centered Design</i> (UCD)	7
2.4	Prinsip Rancangan <i>User Interface</i>	8
2.5	Aturan dalam <i>User Centered Design</i> (UCD)	8
2.6	Aktivitas <i>User Centered Design</i> (UCD)	9
2.7	<i>Website</i>	10
2.8	<i>Usability</i>	10
2.9	Populasi Sampel	12
2.10	Skala <i>Likert</i>	12
2.11	Tampilan <i>Website</i> Saat Ini	13
2.12	Penelitian Terdahulu	15
	METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1	Kerangka Penelitian	18
3.2	Studi Literatur	18
3.3	Kuisisioner Penelitian	19
3.3.1	Skala <i>Likert</i>	19
3.3.2	Statistik Deskriptif	19
3.4	Teknik Sampling	20
3.5	<i>User Centered Design</i> (UCD)	21
4	ANALISIS DAN HASIL	22
4.1	Analisis Sistem	22
4.2	Identifikasi Masalah Sistem	22
4.3	Menentukan Responden	22
4.3.1	Identitas Responden	22
4.3.2	Kuisisioner Persepsi	23
4.3.3	Identifikasi Variabel	23
4.4	Karakteristik Responden	24
4.4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan Masuk	24
4.4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25
4.5	Analisis Statistik	25
4.5.1	Uji Validitas	25
4.5.2	Uji Reliabilitas	26
4.6	Hasil Pengelolaan Angket	27
4.6.1	Variabel <i>Understandability</i>	27
4.6.2	Variabel <i>Learnability</i>	27
4.6.3	Variabel <i>Operability</i>	28

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.

4.6.4	Variabel <i>Attractiveness</i>	28
4.7	Analisa data dengan <i>Usability</i>	28
4.7.1	Hasil <i>Usability</i> Variabel <i>Understandability</i>	29
4.7.2	Hasil <i>Usability</i> Variabel <i>Learnability</i>	29
4.7.3	Hasil <i>Usability</i> Variabel <i>Operability</i>	30
4.7.4	Hasil <i>Usability</i> Variabel <i>Attractiveness</i>	30
4.8	Menentukan Kebutuhan Pengguna	31
	PENUTUP	33
5.1	Kesimpulan	33
5.2	Saran	33
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN A DOKUMENTASI LAPANGAN	A - 1
	LAMPIRAN B HASIL KUESIONER	B - 1
	LAMPIRAN C HASIL OLAH DATA	C - 1

DAFTAR GAMBAR

2.1	<i>Home Page Website</i>	13
2.2	Tampilan <i>Home Page Website</i> Setelah <i>Login</i>	13
2.3	Katalog Menu Pengumuman <i>Website</i> dan Katolog Pencarian	14
2.4	Katalog Menu Alumni dan Jumlah Alumni	14
2.5	Informasi Laboratorium dan Visi Misi Laboratorium	15
2.6	Menu Mahasiswa Menggambarkan jumlah Mahasiswa Aktif	15
3.1	Kerangka Penelitian	18
3.2	Proses <i>User Centered Design</i> UCD modifikasi	21
4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan Masuk	24
4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel Penelitian Terdahulu	15
3.1	Tabel dimensi pengukuran skala <i>Likert</i>	19
3.2	Tabel Jumlah mahasiswa Prodi Peternakan UIN Suska Riau	20
4.1	Identifikasi Variabel	23
4.2	Hasil Pengujian Validitas	26
4.3	Variabel <i>Understandability</i>	27
4.4	Variabel <i>Learnability</i>	27
4.5	Variabel <i>Operability</i>	28
4.6	Variabel <i>Attractiveness</i>	28
4.7	Tabel Pengukur Tingkat <i>Usability Website</i>	28
4.8	Perhitungan Variabel <i>Understandability</i>	29
4.9	Perhitungan Variabel <i>Learnability</i>	30
4.10	Perhitungan Variabel <i>Operability</i>	30
4.11	Perhitungan Variabel <i>Attractiveness</i>	30
4.12	Masalah dan Deskripsi	31
4.13	Masalah dan Deskripsi	32

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

DAFTAR SINGKATAN

UIN	:	Universitas Islam Negeri
Suska	:	Sultan Syarif Kasim
Prodi	:	Program Studi
SS	:	Sangat Setuju
S	:	Setuju
BS	:	Biasa Saja
TS	:	Tidak Setuju
STS	:	Sangat Tidak Setuju
UCD	:	<i>User Centered Design</i>



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya keberadaan internet sudah tidak asing lagi bagi hampir seluruh masyarakat. Dalam semua kegiatan, pekerjaan dan aktivitas tidak dapat dihindari dengan namanya internet. Kustiani, Novita P, dan Latifolia (2010) menyatakan informasi sudah menjadikan kebutuhan bagi masyarakat dari informasi yang bersifat sederhana dan informasi yang bersifat kompleks. Salah satu media untuk mendapatkan informasi secara cepat adalah menggunakan *website* yang sering kali menjadi pilihan utama dalam mendapatkan informasi di era digital saat ini. Sebuah *website* juga dapat dijadikan sebagai media promosi, baik barang maupun jasa yang didasarkan melalui *website*. Menurut Marisa (2017) *Website* merupakan gabungan dari beberapa halaman yang digunakan untuk mempublikasi informasi dalam bentuk gambar suara dan tulisan.

Dalam pembangunan sebuah *website* yang baik, dibutuhkan sumber daya manusia dalam bidang tertentu yang mampu memperbaiki suatu tampilan *website*. Namun dalam kenyataannya terdapat beberapa *website* yang memiliki tampilan yang kurang menarik yang dapat mengurangi kemudahan maupun kenyamanan pengunjung yang membuka *website* tersebut. Salah satu *website* tersebut adalah *website* Prodi Peternakan UIN Suska Riau.

Program studi peternakan UIN Suska Riau memiliki *website* resmi dengan domain *website* <http://peternakan.uin-suska.ac.id> serta berlokasi di Jl.HR. Soebranta Km. 15 Simpang baru Panam Pekanbaru, Riau. Jumlah pengajar/Dosen pada program studi ini memiliki 24 orang dosen atau tenaga pengajar, dengan jumlah mahasiswa pada saat sekarang berjumlah 526 orang mahasiswa. Pada *website* Peternakan berisikan profil program studi yang terdiri dari profil, visi dan misi serta tujuan dari dirikannya program studi. Kegunaan *website* bagi mahasiwa dan orang tua wali agar dapat mempermudah mahasiwa mendapatkan informasi seputar perkuliahan dan orang tua wali mempermudah meninjau perkembangan anaknya dalam masa perkuliahan.

Dengan perkembangan teknologi dan banyaknya jasa dalam pembuatan *website* yang layak dan mudah dipahami maka diharuskan depeloper atau pengembang harus terus melakukan inovasi agar *website* terus mengalami kemajuan dan tidak tertinggal baik secara efisiensi maupun tampilan atau interface sebuah *website*. *Website* Peternakan dari hasil observasi masih banyak mengalami kekurangan seperti kurangnya informasi yang diberikan oleh pihak program studi dan tidak

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.

berkembangnya *website*.

Ketika merancang sebuah *website* dapat digunakan beberapa metode, salah satunya adalah *User Centered Design* (UCD). UCD sendiri adalah proses merancang alat, seperti situs web atau *user interface* aplikasi, dari perspektif bagaimana hal itu akan dipahami dan digunakan oleh pengguna (Usability First, 2011). Dalam setiap prosesnya UCD mementingkan *user* dalam setiap tahapan untuk meningkatkan *usability* dari sebuah *website* maupun *user interface* sebuah *website*, akan tetapi juga memperhatikan desain dari *sociotechnical* sebuah sistem yang tidak hanya penggunaannya tetapi juga pengguna teknologi dalam aktivitas sehari-hari pengguna, dapat pula dianggap sebagai desain ruang untuk komunikasi dan interaksi (Issa dan Isaias, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung kepada mahasiswa program studi peternakan secara langsung pada tanggal 12 Desember 2022 masih terdapat permasalahan pada komponen *usability* pada aspek *effesiency* terdapat atribut berupa gambar yang tidak ada kaitanya dengan program studi peternakan. Pada aspek tampilan *website* Peternakan bisa dikatakan kurang menarik dari segi tampilan dan perpaduan warna. Sedangkan pada aspek *satisfaction* terdapat tidak konsisten dalam penulisan *font* serta masih banyak lagi kekurangan dalam segi *design interface*.

Dari uraian di atas, terlihat bahwa evaluasi *website* Peternakan membutuhkan UCD, dengan menggunakan pendapat dan pola pengguna dalam menggunakan *website*. Tujuan dari desain yang berpusat pada pengguna untuk mengatasi ketidakmampuan pengguna untuk menggunakan sistem situs web. Hasil akhir dari pengembangan *website* adalah memiliki tampilan dan fungsionalitas yang baik serta memiliki nilai *usability* menggunakan kuesioner dalam pengembangannya.

Skala *likert* digunakan untuk mendapatkan skor dari pengguna yang mengikuti uji tersebut. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang penelitian sosial. Dalam desain yang berpusat pada pengguna, pengguna sebagai pihak yang berinteraksi dengan faktor utama dalam mengevaluasi sebuah *website*. Dalam penelitian ini faktor-faktor apa yang menyebabkan ketidakpuasan dan keinginan pengguna saat berinteraksi dengan situs *website*.

Menurut Santos dkk. (2016), *usability* adalah kemampuan perangkat lunak agar mudah dipahami, *user-friendly* dan menarik bagi pengguna saat digunakan. Ada beberapa aspek yang memberikan aspek untuk menilai stabilitas, kemampuan belajar, operabilitas dan daya tarik. Analisis dilakukan untuk merancang prototipe berdasarkan hasil analisis. Ini adalah pertimbangan saat menggunakan Desain Ber-

pusat Pengguna (Silalahi, 2011).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Evaluasi *Website* Program Studi Peternakan UIN Suska Riau, menggunakan metode UCD, diharapkan dapat membuat *website* yang mudah digunakan dan mudah dipahami serta menarik bagi pengguna, efisien dan sesuai dengan yang pengguna butuhkan.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi *website* Prodi Peternakan UIN Suska Riau dengan *User Centered Design* untuk meningkatkan nilai *usability website* dan memenuhi kebutuhan pengguna yang tepat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Responden penelitian ditentukan dengan menggunakan persamaan slovin.
2. Data penelitian di analisis dengan menggunakan software IMB Statistic SPSS 21.

1.4 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Mengevaluasi *usability website* peternakan menggunakan *user centered design*.
2. Memberikan rekomendasi pada perbaikan pada *website* Peternakan berdasarkan *usability* untuk pengembangan *website* selanjutnya.

1.5 Manfaat

Manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan untuk mengembangkan *website* dimasa yang akan datang.
2. Dapat membuat *website* yang mudah dipahami oleh pengguna, baik secara tampilan dan kemudahan bagi pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan tugas akhir yang dibuat.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

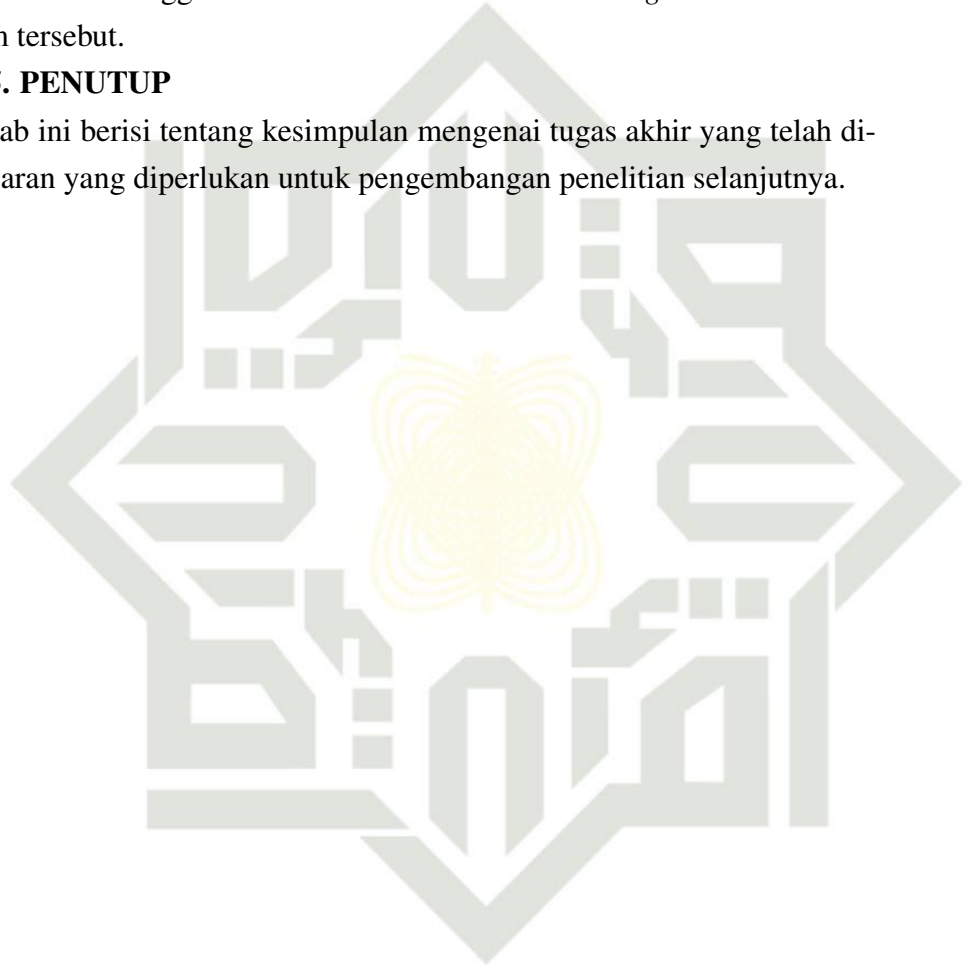
Pada bab ini berisi tentang metodologi yang dilakukan mulai dari tahap persiapan, hingga pengolahan data.

BAB 4. ANALISA DAN HASIL

Pada bab ini berisi tentang penjelasan proses evaluasi *website* Fakultas Pertanian dan Peternakan menggunakan metode *User Centered Design* serta hasil analisa dari sistem tersebut.

BAB 5. PENUTUP

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



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer digambarkan sebagai bidang studi yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi, dan faktor-faktor lingkungan yang mendasari interaksi sistem komputer interaktif untuk penggunaan manusia. Rizky (2007) menyatakan bahwa faktor lingkungan yang mendasari desain, evaluasi, implementasi, serta interaksi sistem komputer yang digunakan manusia

2.1.1 Model Hubungan Manusia dan Komputer

Model hubungan computer dan manusia menggabungkan tiga bagian, untuk lebih spesifik:

1. Pengguna yaitu individu yang bekerja dalam kelompok atau asosiasi terkait adalah variabel mendasar yang harus dipertimbangkan karena pengguna berada pada berbagai tingkatan dalam hal belajar, pendidikan, kebiasaan dan tradisi setiap pengguna.
2. Interaksi yang dimaksud dalam IMK adalah setiap korespondensi yang terjadi antara orang-orang dan komputer, yang tujuannya adalah untuk membantu pengguna mencapai tujuan mereka saat melakukan usaha di bidang gerakan tertentu.
3. Sistem yang dicirikan sebagai peralatan atau pemrograman dari berbagai jenis yang nantinya akan berkomunikasi dengan orang-orang. Komputer atau kerangka kerja dipandang sebagai perangkat yang berkolaborasi dengan orang-orang sebagai pengguna. Dengan ini, lebih menonjolkan kemampuan suku cadang komputer dalam sehari-hari menurut IMK. Tugas utama kerja sama manusia dan komputer adalah membuat kerangka kerja yang mudah digunakan dan berhasil (Santoso, 2009).

2.1.2 Disiplin Interaksi Manusia dan Komputer

Model kerjasama manusia dan sistem menggabungkan tiga bagian, khususnya pengguna, komunikasi atau interaksi, dan sistem. Kunci hubungan manusia dan komputer adalah kemudahan penggunaan, menyiratkan bahwa kerangka kerja harus mudah digunakan, mudah dipelajari, dan lain lain. Empat bagian dalam proses UCD dalam hubungan manusia dan komputer meliputi:

1. Penggunaan dan konteks
 - (a) Organisasi dan pekerjaan sosial: interaksi manusia dan komputer dalam penggunaannya untuk orang-orang sebagai makhluk sosial

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.

- dalam konteks pekerjaan.
- (b) Area aplikasi: mengacu pada karakteristik area aplikasi.
 - (c) Kompatibilita: adaptasi manusia dan mesin: kompatibilitas manusia dan mesin yang diciptakan.
2. Manusia
- (a) Pemrosesan Informasi Manusia: Karakteristik orang yang memproses informasi.
 - (b) Bahasa, komunikasi dan interaksi: bahasa sebagai alat interaksi antara seseorang dengan orang lain.
 - (c) Ergonomi: Mengacu pada karakteristik antropometrik dan fisiologis serta hubungannya dengan kenyamanan pekerjaan.
3. Komputer
- (a) Perangkat masuk dan keluar: Desain perangkat yang digunakan sebagai hubungan manusia dan komputer.
 - (b) Teknik dialog: Perangkat lunak dasar dan teknik interaksi manusia terdiri dari dialog *input* dan *output*, masalah interaksi, dan dialog.
 - (c) Genre dialog: gaya atau metode yang digunakan meliputi penggunaan metafora, teknik yang relevan dengan media lain, aspek estetika.
 - (d) Grafik komputer: konsep dasar representasi komputer meliputi aspek geometris dalam dua atau tiga dimensi, transformasi linier, representasi warna.
 - (e) Arsitektur dialog: Arsitektur perangkat lunak dan standar untuk antar-muka pengguna.
4. Pengembangan
- (a) Pendekatan desain: proses desain dan topik terkait dari disiplin lain.
 - (b) Metode dan alat implementasi: Metode dan alat implementasi.
 - (c) Metode evaluasi: metode evaluasi khusus.

2.2 User Centered Design (UCD)

Rahayu (2010) menyatakan bahwa *User Centered Design* (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem *website*. Konsep UCD menyatakan bahwa pengguna adalah pusat dari proses desain sistem dan bahwa tujuan atau fungsi sistem, konteks, dan lingkungan didasarkan pada pengalaman pengguna. UCD bukan hanya tentang menciptakan produk yang bermanfaat. Prinsip yang perlu dipertimbangkan UCD:

1. Berfokus Pada Pengguna Selama proses desain, kontak langsung dengan pengguna potensial terjadi melalui wawancara, survei, dan partisipasi dalam

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.

lokakarya desain. Tujuannya adalah untuk memahami kesadaran, sifat dan perilaku pengguna. Fungsi yang paling penting termasuk penambahan data, analisis data pengguna dan integrasi karakteristik tugas, lingkungan teknis dan organisasi ke dalam proyek.

2. Desain terintegrasi Proyek mencakup semua keinginan pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis, dan petunjuk instalasi dan konfigurasi.

3. Uji penggunaan Satu-satunya cara yang berhasil untuk merancang sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris mengamati perilaku pengguna dan mengukur umpan balik.

4. Desain Interaktif Setiap sistem yang di kembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan diuji. Berdasarkan hasil eksperimen untuk fitur, *interface*, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan metode pembelajaran.

2. Manfaat *User Centered Design* (UCD)

Susan (1995) dalam sebuah artikel berjudul "Pentingnya Merancang Sistem yang Dapat Digunakan," yang diterbitkan dalam majalah *Interaksi* edisi Januari 1995, menjelaskan bahwa *User Centered Design* memiliki beberapa keunggulan diantaranya:

1. Mengurangi kesalahan.
2. Efisiensi biaya.
3. Mengurangi pelatihan.
4. Kehilangan kinerja minimal selama implementasi sistem.
5. Lebih fokus pada proses menyelesaikan tugas dari pada peralatan proses.
6. Lebih sedikit omset dengan moral yang lebih baik.
7. Mengurangi pekerjaan berulang untuk menemukan kebutuhan pengguna.
8. Berbagai keterampilan di seluruh aplikasi, mengurangi persyaratan pelatihan.
9. Penggunaan penuh fungsi sistem.
10. Kualitas layanan terbaik.
11. Meningkatkan kepuasan pelanggan.
12. Meningkatkan kegunaan.
13. Penerimaan yang lebih baik oleh pengguna.
14. Temukan masalah lebih cepat.
15. Pengurangan dokumentasi.
16. Meningkatkan produktivitas.
17. Penerimaan yang lebih baik.

2.4 Prinsip Rancangan *User Interface*

Silalahi (2011) *User Centered Design* (UCD) berkonsep pada tujuan atau bersifat pada konteks pengguna sifat konteks dan lingkungan suatu produk berdasarkan pengalaman pengguna. Prinsip desain *user interface* adalah sebagai berikut:

1. Mudah dikenali (*user familiarity*) penggunaan kata-kata yang biasa digunakan dan familiar bagi pengguna pada umumnya, misalnya untuk sistem perkantoran yang menggunakan kata huruf, karakter, *folder* sebagai pengganti direktori, *file*, indikator.
2. Konsistensi (*consistency*) mencocokkan fungsi dan terminologi di seluruh sistem agar tidak menimbulkan kerancuan.
3. Mengurangi Kejutan (*Minimal Surprise*) atau aktivitas yang dapat diprediksi oleh pengguna berdasarkan instruksi yang ada atau tidak mengejutkan pengguna.
4. Pemulihan (*recoverability*) terdapat dua jenis, yaitu konfirmasi tindakan destruktif (konfirmasi tindakan destruktif) atau adanya alat penghapus (*recovery*).
5. Bantuan Pengguna (*User Guidance*) adalah cara penggunaan sistem untuk memudahkan pengguna dalam mengelola sistem.

2.5 Aturan dalam *User Centered Design* (UCD)

Karat (1998) menjelaskan hak pengguna dalam hal mengubah budaya yang terlibat dalam desain, pengembangan, dan pembuatan sistem komputer dan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi harapan pengguna sebagai berikut:

1. Pandangan (*Perspective*)
Konsumen selalu benar, jika ada masalah dalam menggunakan sistem masalahnya ada pada sistem, bukan pengguna.
2. Instalasi (*Instalation*)
Pengguna memiliki hak untuk dengan mudah menginstal atau menghapus perangkat lunak dan komputer sistem tanpa konsekuensi negatif apa pun.
3. Pemenuhan (*Compliance*)
Pengguna memiliki hak untuk membuat sistem bekerja seperti yang diharapkan.
4. Intruksi (*Instruction*)
Pengguna memiliki hak menggunakan intruksi sederhana (panduan pengguna, bantuan *online*, pesan kesalahan), untuk memahami dan menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara efektif dan menghindari masalah.

5. Kontrol (*Control*)

Pengguna memiliki hak mengontrol sistem serta memastikan bahwa sistem merespon dengan tepat permintaan yang dibuat.

6. Masukan (*Feedback*)

Pengguna memiliki hak sistem untuk mendapatkan informasi yang jelas, tidak ambigu, dan akurat tentang pekerjaan yang dilakukan dan kemajuan yang dicapai.

7. Hubungan (*Linkages*)

Pengguna memiliki hak untuk menerima informasi yang jelas tentang semua persyaratan sistem untuk mendapatkan hasil terbaik.

8. Pembatasan (*Restriction*)

Pengguna memiliki hak untuk mengetahui batas kapasitas sistem.

9. Bantuan (*Assistance*)

Pengguna memiliki hak untuk dapat berkomunikasi dengan penyedia teknologi dan menerima umpan balik dan saran yang berguna jika sesuai.

10. Kegunaan (*Usability*)

Pengguna harus bisa menguasai teknologi, bukan sebaliknya. Prosesnya harus alami dan mudah digunakan.

2.6 Aktivitas *User Centered Design* (UCD)

Silalahi (2011) menyatakan dalam *User Centered Design* (UCD) dengan melakukan hal berikut ini:

1. Kuisiонер

Kuisiонер merupakan cara dalam pengumpulan data yang memberikan serangkaian pertanyaan atau penjelasan tertulis kepada pengguna. Kuisiонер efisien bila diketahui variabel apa yang harus diukur dan apa yang diharapkan dari pengguna. Hasil kuisiонер dapat membantu untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna.

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara agar dapat untuk berkomunikasi dengan pengguna dan mengetahui harapan dari sistem yang dibangun. Hal ini dilakukan sebagai penyelidikan awal untuk menemukan masalah yang akan diselidiki. Wawancara dapat terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara dilakukan secara tatap muka atau melalui penggunaan alat komunikasi sehingga mendapatkan jawaban dari pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

3. Pemodelan aktivitas

Merupakan cara menganalisis dan menggambarkan aktivitas pengguna dalam melakukan suatu sistem. Tujuan mengetahui aktivitas pengguna untuk memahami apa yang pengguna inginkan dalam suatu sistem.

2.7 Website

Sutabri (2012) menyatakan bahwa *website* kumpulan-kumpulan file yang terhubung dengan internet. *Website* menggunakan *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) dan berisi dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) untuk diakses melalui perangkat lunak yang disebut *browser*. Peramban populer saat ini termasuk *Internet Explorer* dan *Mozilla Firefox*, keduanya dikembangkan oleh Microsoft, Opera, Safari, yang dikembangkan oleh Apple. Saat komputer terhubung ke internet, akan menampilkan informasi yang yang dicari. Sovia dan Febio (2011) menyatakan bahwa jenis *website* menurut sifatnya adalah sebagai berikut:

- Website* Dinamis Situs web yang menawarkan konten yang terus diperbarui misalnya situs berita seperti www.Liputan6.com, www.detik.com dan www.viva.com.
- Website* Statis Meupakan *website* yang jarang berubah isinya, seperti *website* profil organisasi seperti www.yptk.ac.id. Tujuan dari *website* statis adalah:
 - Website* pribadi yang berisikan informasi tentang seseorang pemilik *website*.
 - Website* perusahaan yang merupakan *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
 - Website* portal adalah *website* yang menawarkan berbagai layanan dan informasi.
 - Website* forum adalah *website* yang berfungsi sebagai wadah diskusi.

2.8 Usability

Usability merupakan atribut kualitas yang menggambarkan atau mengukur seberapa mudah sebuah antarmuka digunakan. Keramahan pengguna adalah salah satu faktor terpenting saat mengembangkan aplikasi. Menurut Nielsen, *usability* dapat diukur dengan lima kriteria, yaitu (Nielsen, 2012):

- Learnability* merupakan ukuran seberapa mudah menyelesaikan tugas-tugas sederhana saat pertama kali diperkenalkan ke desain. Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi faktor *learnability* sebagai faktor keberhasilan dari faktor *usability*
- Efisiensi, yang mengukur kecepatan di mana beberapa tugas diselesaikan

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.

setelah mempelajari proyek. Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi faktor performa sebagai salah satu faktor keberhasilan implementasi faktor *usability*.

3. *Memorability* merupakan seberapa cepat pengguna memulihkan keterampilan untuk menggunakan desain ketika dia kembali setelah beberapa saat. Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi faktor daya ingat sebagai salah satu faktor keberhasilan faktor kegunaan.
4. *Few Error Detections* merupakan deteksi kesalahan yang menunjukkan kepada Anda berapa banyak kesalahan yang dibuat pengguna, seberapa serius mereka, dan betapa mudahnya menemukan solusi. Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi faktor deteksi kesalahan sebagai salah satu faktor keberhasilan dari faktor *usability*.
5. Kepuasan pengguna mengukur tingkat kepuasan dengan penggunaan sebuah desain. Faktor ini memiliki indikator atau kriteria yang dapat menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi faktor deteksi kesalahan sebagai salah satu faktor keberhasilan implementasi faktor *usability*.

Usability merupakan kemampuan produk perangkat lunak untuk dipahami, dipelajari, digunakan, dan menarik bagi pengguna ketika digunakan dalam konteks tertentu (Santos dkk., 2016). Pengujian kegunaan memiliki beberapa aspek. Aspek pengujian ini diperlukan untuk menilai pemahaman produk, pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan daya tarik produk. Aspek pengujian yang tercakup dalam ISO 9126 adalah:

1. *Understandability* antara lain merupakan kemampuan produk perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna memahami kesesuaiannya dan bagaimana dapat digunakan dalam kondisi tertentu.
2. *Learnability* secara khusus merupakan kemampuan produk perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna mempelajari produk tersebut.
3. *Operability* kemampuan pengguna untuk mengontrol dan mengelola produk perangkat lunak.
4. *Attractiveness* merupakan daya tarik, yaitu seberapa menarik produk perangkat bagi pengguna.

Usability dapat dikatakan sebagai penentu keberhasilan suatu sistem perangkat lunak secara keseluruhan. Kegunaan didefinisikan secara berbeda dalam studi yang berbeda. (Nielson, 2012), definisi *usability* adalah konteks keseluruhan dari adopsi sistem. Menurut ISO 25010, kegunaan mengukur sejauh mana pengguna

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.

na tertentu dapat menggunakan produk atau sistem. Kegunaan adalah tujuan akhir dari desain untuk mencapai tujuan tertentu (Dix, Dix, Finlay, Abowd, dan Beale, 2003). Definisi kegunaan ini adalah definisi utama yang biasa digunakan sebagai tolok ukur ketika mengukur kegunaan. Definisi ini mungkin tidak mencakup semua aspek kegunaan yang relevan dengan perangkat lunak yang diuji.

2.9 Populasi Sampel

Populasi menurut Sugiyono (2014) merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik atau karakteristik tertentu yang menjadi dasar kesimpulan peneliti. Disisi lain menurut Purnamasari (2012) sampel terdiri dari anggota yang dipilih dari populasi yang besar.

Metode pengambilan sampel adalah metode pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan sampel mana yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* termasuk *purposive sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan atau kesempatan yang sama kepada setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Persamaan Slovin digunakan untuk mendapatkan jumlah sampel penelitian (Putra, 2012).

Persamaan 2.1 adalah Rumus *Slovin*

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

Keterangan:

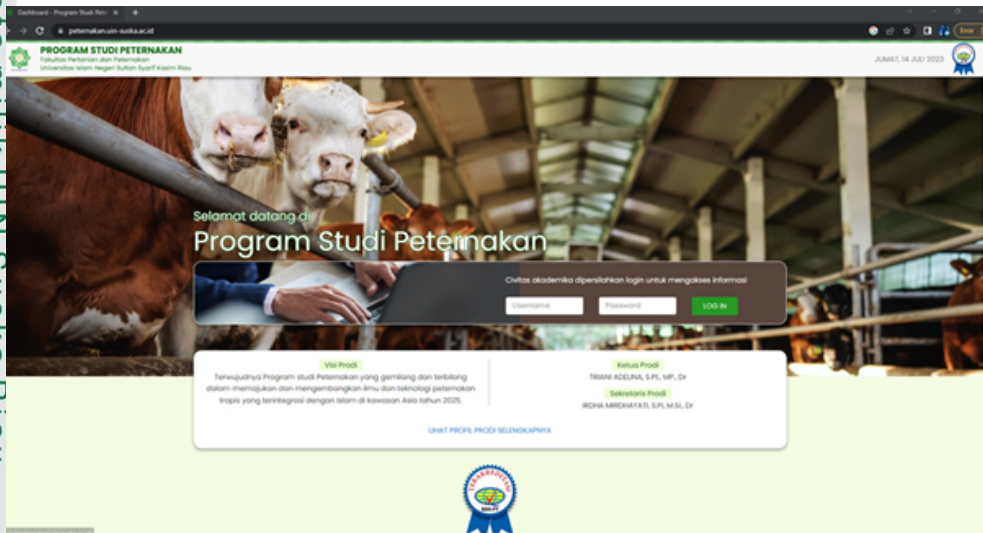
- n = Jumlah Sampel
- N = Jumlah Populasi
- e = Batas Toleransi Kesalahan

2.10 Skala Likert

Resis *likert* tahun 1932 mengembangkan skala *likert*. D. Sugiyono (2008) menyatakan dimana ukuran yang digunakan dikarenakan kemudahan serta kesederhanaan pengembangannya. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial didefinisikan secara khusus oleh peneliti, dan variabel penelitian ditransformasi menggunakan skala Likert untuk mengubah variabel yang diukur menjadi variabel indikator. Indikator tersebut kemudian digunakan sebagai tolok ukur untuk membangun alat, yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (D. Sugiyono, 2013).

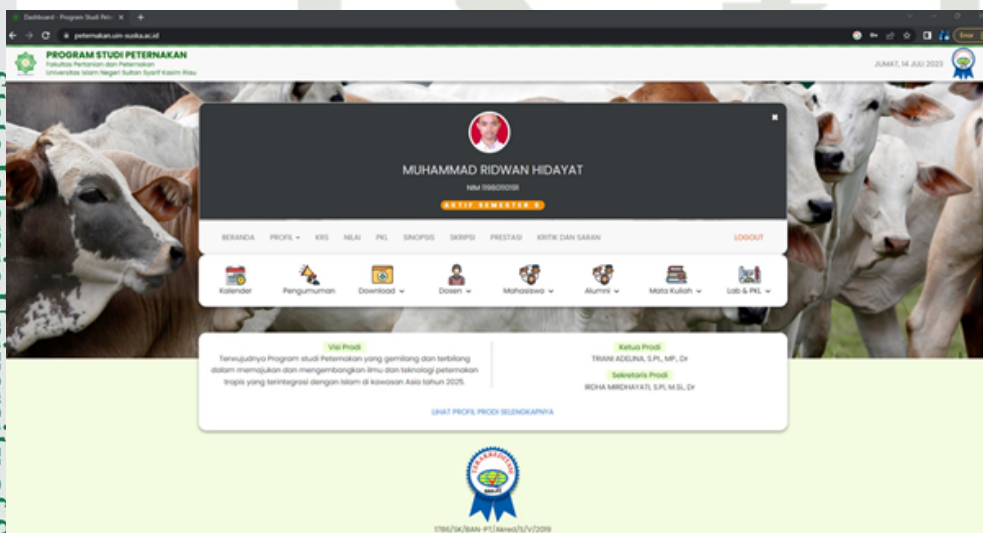
2.11 Tampilan Website Saat Ini

Tampilan pada menu arahan login ke sistem dan memasukkan *User*, *Password*. Berikut tampilan *Home Page* website Peternakan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Home Page Website

Jika mahasiswa berhasil *login*, lalu mahasiswa di arahkan ke halaman utama. Berikut tampilan *home page* website setelah *login* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Tampilan Home Page Website Setelah Login

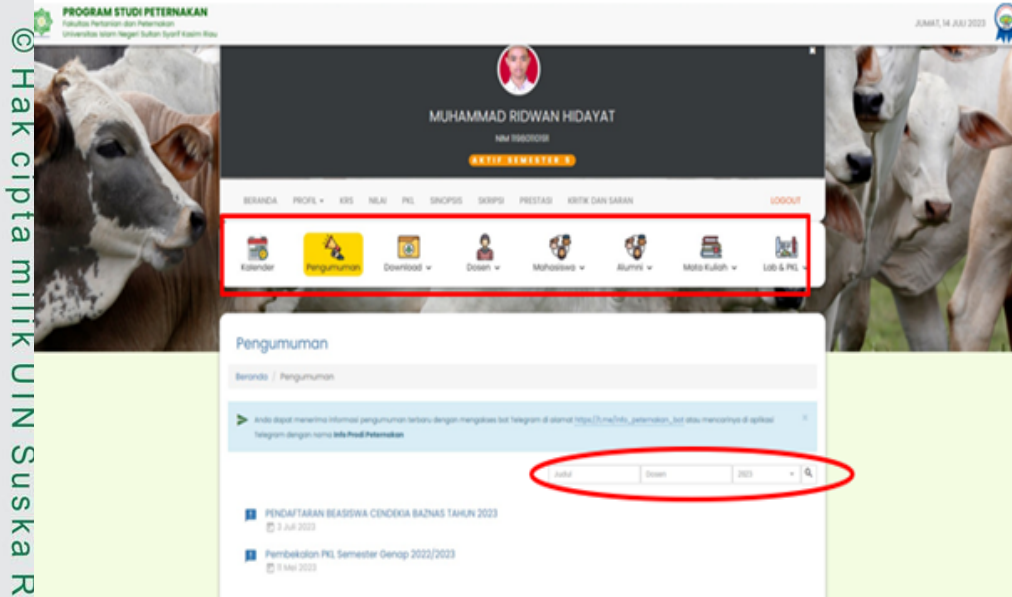
Pada bagian menu pengumuman, mahasiswa bisa melihat pengumuman yang diberitahu oleh prodi. Berikut katalog *menu* pengumuman pada *website* dan menu pencarian pengumuman dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

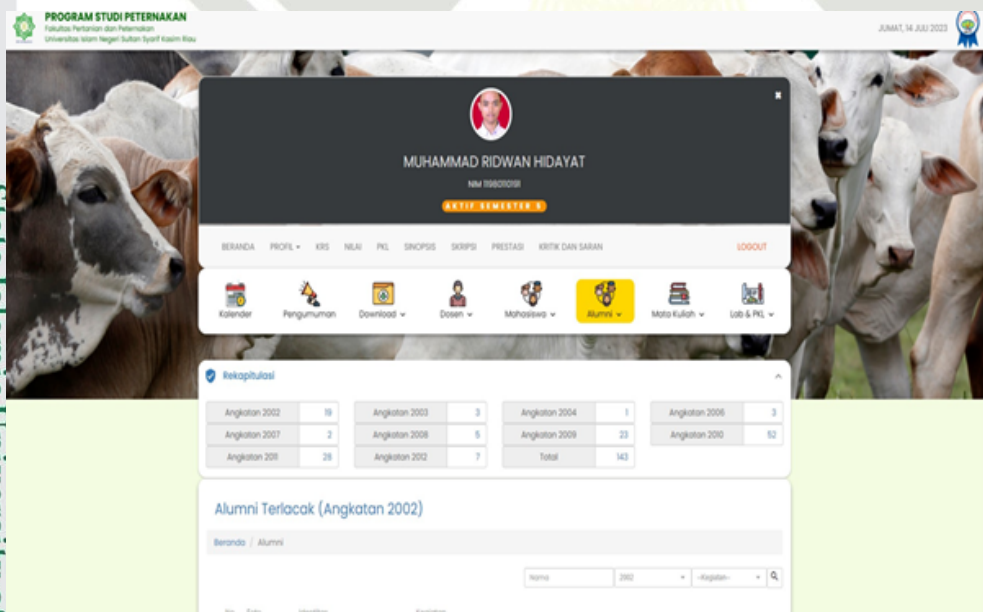
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



Gambar 2.3. Katalog Menu Pengumuman *Website* dan Katolog Pencarian

Katalog menu alumni yang bisa dicari pada ikon pencarian berdasarkan angkatan yang sudah menjadi alumni. Pada katalog alumni ini terdapat kegiatan atau pekerjaan alumni, berikut katalog alumni dapat dilihat pada Gambar 2.4.

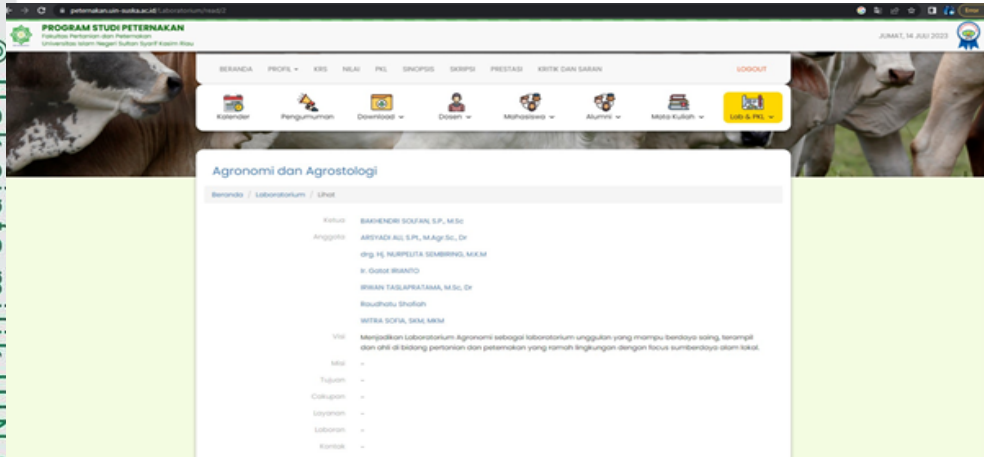


Gambar 2.4. Katalog Menu Alumni dan Jumlah Alumni

Menu Laboratorium dapat melihat informasi laboratorium dan visi misi laboratorium. Dan juga terdapat informasi nama ketua, nama anggota, tujuan, layanan, dan kontak. Tampilan Menu Laboratorium dapat dilihat pada Gambar 2.5.

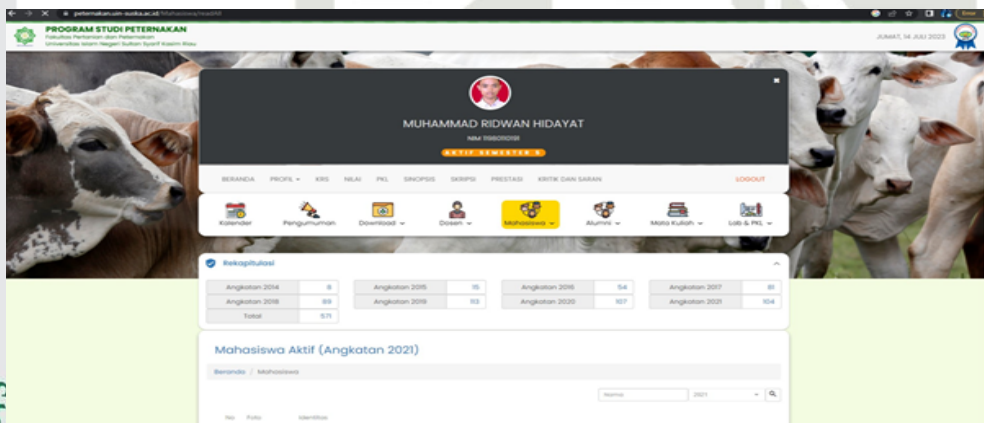
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 2.5. Informasi Laboratorium dan Visi Misi Laboratorium

Menu Mahasiswa ini berfungsi untuk melihat jumlah mahasiswa yang masih aktif di prodi. Tampilan Menu Mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. Menu Mahasiswa Menggambarkan jumlah Mahasiswa Aktif

2.1.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1	Ikhda uswatun khasanah, Muammar Fachry, Nadia Saphira Andriani, Nanda Defiani, Yopis Saputra, Ali Ibrahim. 2018	Penerapan Metode <i>User Centered Design</i> dalam menganalisis Interface pada <i>website</i> Universitas Sriwijaya	Hasil dari penelitian ini didapatkan penilaian <i>User Interface</i> dari <i>website</i> Universitas Sriwijaya yang dilakukan oleh pengguna dan hasil penelitian didapatkan 43,8% mahasiswa menyatakan puas terhadap <i>interface</i> dari <i>website</i> UNSRI.

- 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.

Table 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan...)

No	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
3	Supardianto, Arief Binsar Tampubolon. 2020	Penerapan <i>User Centered Design</i> (UCD) Pada perancangan Sistem informasi manajemen asset TI berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau	Hasil penelitian didapatkan pengujian <i>usability testing</i> dengan menggunakan sistem <i>usability scale</i> , sistem informasi manajemen asset TI ada pada <i>adjective ratings</i> dengan hasil <i>good</i> yakni 76%. Dapat disimpulkan manajemen asset TI berhasil membangun dengan tingkat <i>usability</i> yang bagus.
4	Intan Sandra yatana sapatni, mardhiah fadhli, ibnu surya. 2017	Penerapan metode <i>User Centered Design</i> pada <i>E-commerce</i> putri intan shop berbasis web	Hasil penelitian menunjukkan putri intan shop berada pada range 86,8%. Dan berhasil membangun sistem <i>user friendly</i> dengan tingkat <i>usability</i> yang tinggi
4	Yuliana Yolla Widiana, Husni Teja Sukamana, Vicktor Amrizal. 2019	Perancangan web zakat dengan penerapan konsep gamifikasi menggunakan metode <i>User Centered Design</i>	Uji kegunaan menggunakan 4 (empat) aspek yaitu <i>Understanding</i> dengan hasil presentase 82,38%, <i>Learnability</i> dengan hasil presentase 80%, <i>Operability</i> dengan hasil presentase 79,4%, dan <i>Attractiveness</i> dengan hasil presentase 83,17%. Maka, hasil uji kegunaan mendapat skor 86% yang memiliki kategori Sangat Menarik.
5	Bonifasius adhi pratama,umi proboyekti,katon wijaya.2020	Penerapan metode <i>user centered</i> dalam pembangunan layanan <i>online</i>	Hasil penelitian menunjukkan nilai <i>usability</i> 93% nilai member sebagai pembeli 92% perhitungan nilai <i>usability</i> saat member sebagai penjual.
	Ryo Pambudi, Florentina Yuni Arini. 2018	Analisis dan tingkat ketergantungan <i>Usability</i> Penggunaan <i>website E-learning</i> di jurusan ilmu komputer universitas negeri semarang	Setelah menerima data dari formulir, kami memproses dan menganalisis data. Uji validitas ini didasarkan pada rata-rata jumlah item yang terkait dengan setiap pertanyaan dalam kelompok perbandingan, dengan menggunakan korelasi <i>Cronbach</i> . Pertanyaan kelompok sasaran dianggap "valid" jika mean \bar{x} <i>r-value</i> . Nilai $r = 0,279$ berasal dari tabel signifikansi uji r dua arah dengan 0,05 $n-2$ derajat kebebasan. dimana n adalah jumlah responden. <i>Liberty</i> 48. Selain itu, uji statistik <i>Cronbach</i> juga dilakukan untuk memeriksa keandalan (<i>reliability</i>) data. nilai alpha <i>cronbach</i> = 0,920.

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.

Table 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan...)

Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
Dini Pratiwi, Mochamad Candra Sa-putra, Niken hedrakusuma wardani	Penggunaan metode <i>User Centered Design</i> dalam rancangan ulang <i>website</i> portal jurusan psikologi FISIP Universitas Brawijaya	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan aturan desain standar UB dan pedoman HHS. Tujuan dari validitas adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan atau konsisten dengan tujuan pengukuran. Sebuah deskriptor divalidasi jika koefisien korelasi lebih besar dari atau sama dengan 0,30. Variabel kolom <i>Corrected Item Total Correlation</i> memiliki nilai lebih besar dari 0,30. Oleh karena itu, 24 elemen pernyataan atau pertanyaan divalidasi. Setelah melakukan uji validitas, hasil perhitungan uji reliabilitas. Nilai <i>Alfa Cronbach</i> diketahui 0,932. Oleh karena itu angka ini lebih besar dari nilai minimum <i>Cronbach's alpha</i> sebesar 0,60, Pengguna.
Dicky Larson Kaligis, Reyful Rey Fatri	Pengembangan Tampilan antarmuka aplikasi survey berbasis web dengan metode <i>user centered design</i>	Penelitian ini menjelaskan bagaimana mengembangkan antarmuka dengan melibatkan pengguna secara langsung. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>User Centered Design</i> (UCD), sebuah metodologi pengembangan sistem yang berfokus pada peran pengguna dalam proses pengembangan sistem. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dibuat sesuai dengan metodologi UCD memiliki nilai <i>usability</i> yang lebih baik dari sebelumnya. Mengenai kemandirian, tingkat keberhasilan 100% tercapai. Dari segi efisiensi, rata-rata <i>turn around time</i> lebih baik dari sebelumnya. Dalam hal kepuasan pengguna, nilai 85,6% tercapai, dengan pengguna puas dengan antarmuka yang tersedia.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

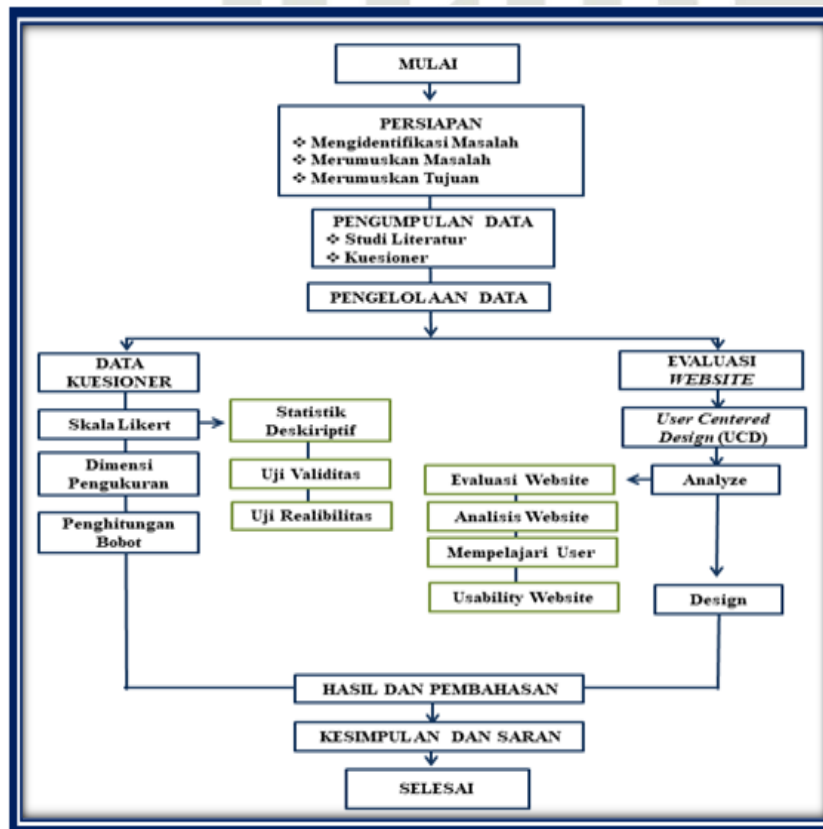
BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memerlukan data serta informasi yang dapat mendukung dalam uraian serta pembahasan dalam penelitian. Adapun data dan informasi harus menunjang beberapa tahapan sebagai berikut:

3.1 Kerangka Penelitian

Akhir dari penelitian ini agar lebih jelasnya, tahap jalannya penelitian ini. Berikut kerangka penelitian yang muncul dari perancangan *website* Fakultas Pertanian dan Peternakan menggunakan *User Centered Design* (UCD) Studi Kasus Program Studi Peternakan UIN Suska Riau dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1. Kerangka Penelitian

3.2 Studi Literatur

Studi literatur menggunakan rujukan dari penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan topik yang digunakan sebagai acuan dan landasan teori yang menjadi sumber data pendukung. Studi literature mempertimbangkan syarat yang harus dipenuhi oleh kondisi yang ada. Data-data yang diperoleh dari hasil survei

- 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. 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.

pertanyaan pada kuisisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuisisioner. Pengujian dilakukan dengan mengkolerasikan skor pada masing-masing *item* dengan skor pada masing-masing *item* dengan skor totalnya lalu diolah dengan bantuan software IBM SPSS *Statistic* 2.1 dengan *level of significant* 5%.

2. Uji realibitas

Ghozali (2006) menyatakan uji reabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi kuisisioner yang menjadikan indikator dari variabel. Suatu kuisisioner dikatakan *reliable* jika jawaban dari responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. penambilan keputusan dalam uji realibitas yakni jika memberikan nilai *Cronbach's Alfa* lebih dari 0,70 (Amaliah, Diningrat, dan Henderi, 2018).

3.4 Teknik Sampling

Dalam penelitian ini jenis menggunakan *non probability sampling* yang mana teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap populasi (D. Sugiyono, 2008). Sedangkan *purposive sampling* bertujuan untuk penentu sampel dengan pertimbangan tertentu. Sample dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi peternakan UIN Suska Riau.

Tabel 3.2. Tabel Jumlah mahasiswa Prodi Peternakan UIN Suska Riau

No	Mahasiswa Angkatan	Mahasiswa Aktif
1	Angkatan 2016	5
2	Angkatan 2017	8
3	Angkatan 2018	42
4	Angkatan 2019	49
5	Angkatan 2020	67
6	Angkatan 2021	113
7	Angkatan 2022	107
Jumlah		526

Jumlah populasi menggunakan persamaan *Slovin* dengan toleransi kesalahan 10% serta tingkat kebenaran 90%. (Arikunto, 2013) adapun persamaannya:

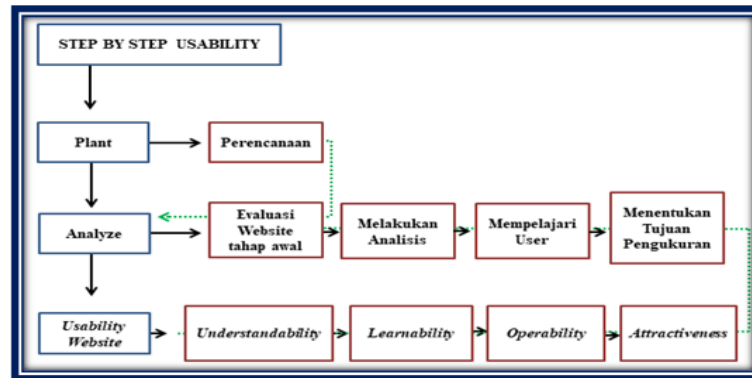
$$n = \frac{N}{1 + N^2} = \frac{526}{1 + 526(0.1)^2} = \frac{526}{5.7} = 99,81 = 100 \quad (3.1)$$

Dari perhitungan diatas, populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 99,81 responden. Pada penelitian ini dilakukan penggenapan jumlah responden menjadi 100 orang responden yang merupakan mahasiswa aktif Prodi

peternakan UIN Suska Riau.

3.5 *User Centered Design (UCD)*

Perancangan *website*, digunakan metode *User Centered Design* dengan beberapa tahapan agar terciptanya hasil yang sesuai dengan harapan. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan pada *User Centered Design* yang dimodifikasi agar sesuai dengan penelitian tergambar pada Gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3.2. Proses *User Centered Design* UCD modifikasi

Proses *User Centered Design* (UCD) modifikasi diatas menggunakan tahapan berikut:

1. *Plant*

Dalam penelitian ini melakukan perencanaan, perencanaan bertujuan agar dapat menentukan metode dalam penelitian.

2. *Analyze*

Adapun beberapa tahapan dalam melakukan *analyze* sebagai berikut:

(a) *Evaluasi Website*

Penggunaan kuisisioner sebagai media dalam evaluasi *website* yang saat ini berjalan.

(b) *Melakukan Analisis*

Menganalisis data dari kuisisioner dan melakukan perhitungan data yang ada untuk dapat dijadikan bahan penelitian.

(c) *Mempelajari User*

Mempelajari user dengan cara menganalisis hasil dari kuisisioner yang telah dilakukan.

(d) *Menentukan Tujuan Pengukuran*

Hasil dari analisis dapat ditentukan kriteria pengukuran yang akan dijadikan tujuan dalam perancangan ataupun pengembangan *website*

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Rancangan *website* Jurusan Peternakan Fakultas Pertanian dan Peternakan UIN Suska Riau telah memenuhi kebutuhan dari *user* dikarenakan terpenuhinya *usability website* dari 4 variabel *understandability* dengan persentase sebesar 59,55% dengan kategori sedang *learnability* dengan persentase 59,05% kategori sedang, *operability* dengan persentase 61,2 kategori baik, dan *attractiveness* dengan persentase 59,33% dimana nilai persentase *usability website* sebesar 59,71%. Secara keseluruhan *website* Jurusan Peternakan dalam kategori Sedang/Moderate.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan *website* adapun yang perlu tambahan beberapa konten seperti tempat untuk memberikan komentar *website* serta informasi kontak yang dapat dihubungi. Desain *website* sebaiknya dibuat familiar dengan perangkat *mobile* agar user leluasa mengakses *website*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



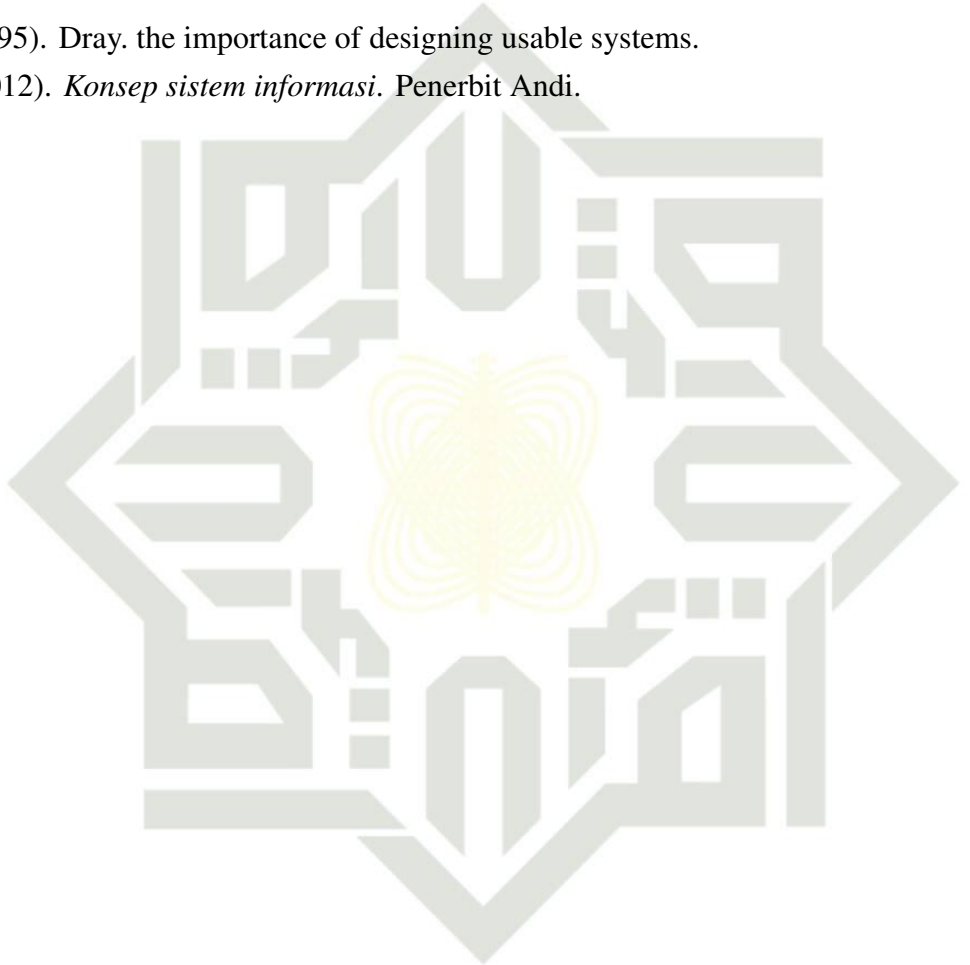
DAFTAR PUSTAKA

- Analiah, K., Diningrat, M. S. M., dan Henderi, H. (2018). Evaluasi usability aplikasi lazada dengan metode heuristic. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1–8.
- Brown, J. D. (2011). Likert items and scales of measurement. *Statistics*, 15(1), 10–14.
- Dix, A., Dix, A. J., Finlay, J., Abowd, G. D., dan Beale, R. (2003). *Human-computer interaction*. Pearson Education.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program spss*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Issa, T., dan Isaias, P. (2022). *Sustainable design: Hci, usability and environmental concerns*. Springer Nature.
- Karat, C.-M. (1998). Guaranteeing rights for the user. *Communications of the ACM*, 41(12), 29–31.
- Kustiani, S., Novita P, D., dan Latifolia, S. (2010). Sistem informasi penyimpanan data sarana dan prasarana kecamatan kota bandung.
- Marisa, F. (2017). *Web programming (client side and server side)*. Deepublish.
- Nielson, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. nngroup.
- Purnamasari, E. (2012). Evaluasi websitejobsdb tm mobile dengan metode usability heuristic. *Prosiding KOMMIT*.
- Putra, W. (2012). Menentukan jumlah sampel dengan rumus slovin. Retrieved November, 3, 2014.
- Rahayu, S. (2010). *Analisa website tribun pekanbaru menggunakan user centered design (ucd)* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rizky, S. (2007). Interaksi manusia & komputer. *Graha Ilmu, Yogyakarta*.
- Santos, C., Novais, T., Ferreira, M., Albuquerque, C., de Farias, I. H., dan Furtado, A. P. C. (2016). Metrics focused on usability iso 9126 based. Dalam *2016 11th iberian conference on information systems and technologies (cisti)* (hal. 1–3).
- Santoso, I. (2009). *Interaksi manusia dan komputer edisi 2*. Penerbit Andi.
- Salahi, S. Y. (2011). Penerapan metode user centered design (ucd) untuk meningkatkan usability pada aplikasi media sosial client (mikroblog) berbasis web. *Tugas Akhir: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia*.

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.

- Sovia, R., dan Febio, J. (2011). Membangun aplikasi e-library menggunakan html, php script, dan mysql database. *Jurnal Processor*, 6(2).
- Sugiyono. (2014). Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 291, 292.
- Sugiyono, D. (2008). Metode penelitian bisnis. *Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas*.
- Sugiyono, M. (2013). Kualitatif, dan kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*.
- Susan, M. (1995). Dray. the importance of designing usable systems.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN A

DOKUMENTASI LAPANGAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



© 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.

LAMPIRAN B

HASIL KUESIONER

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total Skor
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	40
	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	39
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	43
	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	39
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	41
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	41
	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	41
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	43
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	38
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	40
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	40
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	41
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	44
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	38
	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	41
3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	38
4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	51
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	39
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	40
3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	42
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	44
3	3	2	3	2	2	4	3	3	4	4	4	3	2	2	42
3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	40
3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	40
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	2	45
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	44
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	42
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	43
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	40
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	40
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	39
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	41
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	41
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	41
3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	44
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	48
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	42
4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	46

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN C HASIL OLAH DATA

Hasil Uji Validitas Menggunakan Software *IMB SPSS Statistic 2.1*

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	TotalSkor
P1	Pearson Correlation	1	.252*	.402**	.194	.226	.225	.259	.267	.280*	.122	.186	.196	.224	.170	.564
	Sig. (2-tailed)		.011	.000	.053	.024	.025	.009	.007	.005	.228	.064	.051	.025	.090	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P2	Pearson Correlation	.252*	1	.402**	.194	.292**	.225	.459*	.267*	.447**	.122	.112	.079	.017	.087	.536*
	Sig. (2-tailed)	.011		.000	.053	.003	.025	.000	.007	.000	.228	.267	.432	.870	.390	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P3	Pearson Correlation	.402**	.402**	1	.353**	.292**	.412**	.291**	.399**	.468**	.172	.004	.004	-.002	.144	.617**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.003	.000	.005	.000	.000	.088	.968	.966	.985	.152	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P4	Pearson Correlation	.194	.194	.353**	1	.436*	.430*	.198*	.249*	.203*	.051	-.026	-.003	-.031	.201*	.561*
	Sig. (2-tailed)	.053	.053	.000		.000	.000	.048	.013	.043	.800	.977	.760	.044	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P5	Pearson Correlation	.226	.292**	.292**	.436*	1	.459*	.116	.164	.176	.079	.004	-.020	-.087	.085	.543*
	Sig. (2-tailed)	.024	.003	.003	.000		.000	.249	.103	.079	.434	.971	.843	.392	.399	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P6	Pearson Correlation	.225	.225	.412**	.430*	.459*	1	.326*	.384*	.175	.061	-.067	-.126	-.018	.145	.574**
	Sig. (2-tailed)	.025	.025	.000	.000	.000		.001	.004	.081	.547	.507	.212	.862	.151	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P7	Pearson Correlation	.259*	.459*	.281**	.198*	.116	.326*	1	.249*	.280**	.050	.048	.087	-.087	-.027	.439**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.005	.048	.249	.001		.012	.005	.821	.634	.389	.390	.788	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P8	Pearson Correlation	.267*	.267*	.369**	.249*	.164	.284*	.249*	1	.625**	.112	.276*	.146	.600	.313*	.583**
	Sig. (2-tailed)	.007	.007	.000	.013	.103	.004	.012		.000	.269	.005	.148	1.000	.002	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P9	Pearson Correlation	.280*	.447**	.468**	.203*	.176	.175	.280*	.625**	1	.235*	.203*	.153	.013	.198*	.579*
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.043	.079	.081	.005	.000		.019	.043	.128	.898	.048	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P10	Pearson Correlation	.122	.122	.172	.051	.079	.081	.050	.112	.235*	1	.403**	.360**	.187	.003	.426*
	Sig. (2-tailed)	.228	.228	.088	.613	.434	.547	.621	.269	.019		.000	.000	.662	.978	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P11	Pearson Correlation	.166	.112	.004	-.026	.004	-.067	.048	.276*	.203*	.403**	1	.384*	.295*	-.013	.394*
	Sig. (2-tailed)	.064	.267	.968	.800	.971	.597	.434	.005	.843	.000		.000	.003	.900	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P12	Pearson Correlation	.079	.079	.004	-.003	-.020	-.126	.087	.146	.153	.360**	.384*	1	.235*	.139	.360**
	Sig. (2-tailed)	.051	.432	.966	.977	.843	.212	.389	.148	.128	.000	.000		.018	.169	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P13	Pearson Correlation	.025	.017	-.002	-.031	-.067	-.018	-.087	.000	.013	.187	.295*	.235*	1	.060	.246*
	Sig. (2-tailed)	.025	.870	.965	.760	.392	.862	.390	1.000	.898	.062	.003	.018		.554	.014
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P14	Pearson Correlation	.090	.390	.152	.044	.399	.151	.788	.002	.048	.978	.900	.169	.554		.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.014	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TotalSkor	Pearson Correlation	.564*	.536*	.617**	.561*	.543*	.574*	.439*	.583**	.579*	.426*	.394*	.360**	.246*	.371**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan Software *IMB SPSS Statistic 2.1*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.732	14

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

r Tabel Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



© Ha

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Muhammad Hafiz, dilahirkan di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 23 februari 1999. Anak Kedua dari Empat bersaudara dari pasangan bapak Rusdi dan ibu Fitri Kusumayani. Peneliti menempuh jenjang Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 039 Tampan 2004 s/d 2010. Kemudian penulis melanjutkan sekolah ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) 20 Pekanbaru dari tahun 2010 s/d 2013. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 1 Pekanbaru dari tahun 2013 s/d 2016. Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri melalui jalur ujian mandiri tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU) Fakultas Sains dan Teknologi pada Program Studi Sistem Informasi. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah melakukan kerja praktek di Rizha Motor. Penulis juga pernah Kuliah Kerja Nyata di desa Batang Duku, Kecamatan Bukit Batu, Kota Bengkalis pada tahun 2019.

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.