ANALISIS USABILITAS WEBSITE STMIK PALANGKARAYA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

JOHN CRIST
NIM C1857201021
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

ANALISIS USABILITAS WEBSITE STMIK PALANGKARAYA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

JOHN CRIST
NIM C1857201021
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

ANALISIS USABILITAS WEBSITE STMIK PALANGKARAYA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan
Pada Tanggal 12 Juni 2022

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Susi Hendartie, M. Kom.	Hafiz Riyadli, M. Kom.
NIK. 197803202008001	NIK. 198604042010103

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Supatho, M. Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS USABILITAS WEBSITE STMIK PALANGKARAYA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan dan Dinilai Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal 12 Juni 2022

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Rosmiati, M. Kom. ..... 
   Ketua Penguji

2. Susi Hendartie, M. Kom. .....
   Sekretaris

3. Hafiz Riyadli, M. Kom. .....
   Anggota

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN vii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan Dan Manfaat 4
1.4.1 Tujuan 4
1.4.2 Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Dasar Teori 6
2.1.1 Analisis 6
2.1.2 Usability 7
2.1.3 Usability Testing 8
2.1.4 System Usability Scale 9
2.1.4.1 Pengertian System Usability Scale (SUS) 9
2.1.4.2 Tahapan System Usability Scale (SUS) 10
2.1.5 Skala Likert 12
2.1.6 Metode Kuantitatif 14
2.1.6.1 Pengertian Metode Kuantititatif 14
2.1.6.2 Tahapan Penelitian Kuantitatif 14

2.2 Penelitian yang Relevan 18
BAB III METODE PENELITIAN 24
3.1 Jenis Penelitian 24
3.2 Desain Penelitian 25
3.3 Batasan Istilah 26
3.4 Data Dan Sumber Data 27
3.4.1 Data Primer 27
3.4.2 Data Sekunder 27
3.5 Instrumen Penelitian 27
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 28
3.6.1 Teknik Analisis 28
3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data 28
3.6.3 Alat dan Bahan 29
3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian) 30
3.8 Jadwal Penelitian 31
DAFTAR PUSTAKA 32
LAMPIRAN 35

DAFTAR TABEL

Tebel 2.1 Kuesioner Pertanyaan SUS 13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 21
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop..... 29
Tabel 3.2 Spesifikasi Smartphone..... 30
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian..... 31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pedoman Umum interpertasi SUS..... 11
Gambar 2. Desain Penelitian..... 26

DAFTAR LAMPIRAN

A. Kuesioner System Usability Scale Pada STMIK Palangkaraya..... 34
B. Wawancara 35
C. Dokumentasi..... 35

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan suatu media komunikasi yang mudah ditemui ataupun diakses dengan mudah. Dengan adanya *website* semua orang dapat mendapatkan informasi yang ada pada sebuah *website* tergantung jenis dan kegunaan *website* dibuat untuk apa. Pada saat ini hampir semua kalangan memiliki *website* sendiri baik dari kalangan Pemerintah maupun swasta seperti *website* blog pribadi, instansi/perusahaan, *e-commerce*, sosial media, dan sebagainya tergantung fungsi dan kegunaannya masing-masing. Karena teknologi yang semakin canggih sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses *website* melalui perangkat computer ataupun melalui *smartphone*.

Keberadaan sebuah *website* tidak lepas dari usabilitas, karena usabilitas yang merupakan elemen penting yang tidak lepas dari pembuatan *website*. Menurut Nielsen dalam penelitian (Ramadhan dkk, 2021) usabilitas adalah sejauh mana sebuah produk atau layanan dapat digunakan pengguna untuk mencapai tujuannya dan seberapa mudah penggunaan dari antarmuka aplikasi tersebut yang dapat menghasilkan nilai kepuasan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Dapat dikatakan dengan menerapkan aspek usabilitas pada sebuah desain *website* pengguna akan merasa mudah ataupun tidak kesulitan.

Menurut Nielsen dalam penelitian Larasati (2020) ada lima syarat yang harus dipenuhi agar suatu *website* mencapai tingkat *usabilitas* yang ideal, yaitu *learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar

ketika melihat desain. *Efficiency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan website tersebut maka seberapa ingat pengguna menemukan kembali *website* tersebut. *Errors*, berapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan bagaimana pengguna memperbaiki kesalahan tersebut. *Satisfactio*n mencari desain yang sudah dibuat menyenangkan bagi pengguna.

Untuk menguji tingkat usabilitas suatu antarmuka dapat digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan metode uji pengguna yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, metode ini dijuluki alat ukur yang *"quick and dirty"* namun bisa diandalkan, metode ini dapat digunakan untuk mengevaluasi produk atau layanan termasuk *website*. Penelitian dengan menggunakan metode *System Usability Scale* telah banyak digunakan sebelumnya (dapat dilihat pada table 2.2), Maka dari uraian diatas perlu dilakukan analisis usabilitas, yaitu pada website STMIK Palangkaraya yang menjadi objek penelitian ini. Karena selama ini belum ada penelitian langsung mengenai usabilitas website STMIK Palangkaraya.

STMIK Palangkaraya adalah Perguruan Tinggi Swasta di Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Adapun program studi yang ditawarkan adalah Manajemen Informatika (D3), Sistem Informasi (S1) dan Teknik Informatika (S1). Untuk memberikan informasi kepada semua kalangan STMIK Palangkaraya memiliki *website* yang beralamat www.stmikplk.ac.id yang mudah diakses melalui komputer ataupun secara *mobile.* Konten yang dimiliki seperti informasi

seputar kampus, informasi penerimaan mahasiswa baru dan publikasi. Untuk mengetahui tercapainya usabilitas yang ideal maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul "**Analisis Usabilitas Website STMIK Palangkaraya Menggunakan Metode *Usability Scale*".**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana menganalisis usabilitas website STMIK Palangkaraya menggunakan Metode *Usabily Scale*".

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah agar pokok permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian dan tidak melebar ke hal lainnya. Adapun batasan masalahnya yaitu:

1. Pada penelitian ini penulis memfokuskan untuk melakukan analisis usabilitas pada Website STMIK Palangkaraya.
2. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah *System Usability* Scale, dengan variabel (*learnability*) seberapa mudah dipelajari, (*efficiency*) bagaimana tingkat efisensi penggunaan dan (*satisfaction*).
3. Halaman item katalog yang akan dianalisis didalam *website* STMIK Palangkaraya adalah Organisasi, Data Center dan Download
4. Sumber penelitian adalah Admin, Dosen dan mahasiswa STMIK Palangkaraya.

5. Sumber Data diperoleh dari hasil observasi, Wawancara kuesioner dan pengujian langsung dengan *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan tingkat usabilitas *website* STIMIK Palangkaraya, yang bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap *website* tersebut.

1.4.2 Manfaat

Sedangkan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, antara lain:

1. Mengetahui tingkat kebergunaan (*usability)* dari *website* STIMIK Palangkaraya.
2. Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pada *website* STIMIK Palangkaraya.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, antara lain :

1. Bab I Pendahuluan

   Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan mengenai definisi *usability*, *usability testing* dan *system usability scale (SUS)*. Serta terdapat pemaparan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan

3. Bab III Metodologi Penelitian

   Menjelaskan mengenai jenis dan desain penelitian, Batasan istilah, data dan sumber data, instrument penelitian, Teknik analisis dan prosedur pengumpulan data, tinjauan umum, serta jadwal penelitian

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

   Penjelasan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil penelitian.

5. Bab V Penutup

   Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Analisis

Menurut KBBI, Pengertian analisis adalah penguraian suatu pokok dari berbagai bagian, penelaahan bagian itu sendiri dan juga hubungan antar bagian demi memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman secara keseluruhan. Menurut Sudjana (2016) analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya. Menurut Harahap dalam (Azwar, 2019) Pengertian analisis adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi unit terkecil. Sedangkan analisis data menurut Sugiyono (2018) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Jadi bisa dikatakan bahwa analisis merupakan aktivitas yang terdiri dari rangkaian kegiatan seperti mengurai, membedakan, dan memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya satu sama lain kemudian ditafsirkan maknanya.

2.1.2 Usability

Usability dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengukur kualitas suatu perangkat lunak, sistem informasi, atau juga *website*. Hal ini berkaitan dengan kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan suatu sistem sehingga mendorong pengguna untuk menggunakan sistem tersebut sebagai pembantu dalam menyelesaikan tugas (Setiawati dkk, 2018). *Usability* menjelaskan tentang sejauh mana suatu produk atau layanan yang telah ada dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dan kebutuhan pengguna (Audi dkk, 2018).

Penelitian yang dilakukan Nielsen mendefinisikan *usability* sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat (Ramadhania dkk, 2021). Dalam penggunaannya, suatu website tidak lepas dari usabilitas. Neilsen (2012) dalam Ramadhania dkk (2021) mengemukakan bahwa ada lima ukuran utama dalam mengukur tingkat *website usability* yaitu:

a. *Learnability* diartikan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi saat pertama kali.
b. *Efficiency* diartikan seberapa cepat tujuan dapat dicapai oleh pengguna.
c. *Memorability* diartikan seberapa mudah aplikasi digunakan kembali saat pengguna sudah lama tidak menggunakan aplikasi.
d. Error artinya pengguna melakukan kesalahan saat menggunakan aplikasi.
e. *Satisfaction* artinya kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi.

Jadi dapat dikatakan bahwa suatu *website* dengan tingkat usabilitas yang bagus akan dapat mudah digunakan dengan mudah dan tidak menyulitkan penggunana, maka pengunna akan merasa puas saat mengakses suatu *website.*

2.1.3 Usability Testing

Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang digunkan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikai masalah uji ketergunaan seperti, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk (*usability*.gov) dalam (Wedayanti dkk, 2019). *Usability testing* pada umumnya menggunakan teknik pertanyaan bagi user/pengguna dengan bentuk seperti *questionare*, *field observation*, SUS untuk mendapatkan informasi tentang kualitas dari sistem yang dibuat (Rachmi & Nurwahyuni, 2018). *Usability testing* memiliki beberapa teknik evaluasi yang berbeda. Diantara beberapa teknik tersebut terdapat teknik dengan mengukur performa keberhasilan dan kecepatan pengerjaan *task* (perintah) yaitu teknik *Performance Measurement* (Wardani dkk, 2018).

Usability testing dapat dilakukan dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut (Santoso, 2018):

1. Pemilihan kuisioner: memilih paket kuisioner yang akan digunakan. Setiap paket kuisioner memiliki asumsi dasar tertentu, kerangka pemikiran dan pendekatan yang berbeda-beda.
2. Memilih partisipan: menentukan partisipan yang representatif, membagi berdasarkan kelompok seperti umur, jenis kelamin dan lain-lain.
3. Menentukan ukuran sampel: menentukan ukuran partisipan yang representatif untuk dijadikan obyek pengumpulan data.
4. Mengolah dan interpretasi data sesuai dengan karakteristik data penelitian.

Jadi dapat dikatakan bahwa dengan melakukan *usability testing* dapat diperoleh bagaimana kualitas dari suatu sistem apakah memenuhi ekspektasi para pengguna dan dapat memberikan kemudahan saat digunakan.

2.1.4 *System Usability Scale* (SUS)

2.1.4.1 Pengertian *System Usability Scale* (SUS)

System Usability Scale merupakan metode evaluasi kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel, waktu dan biaya yang kecil (Ependi dan Hutrianto, 2017). *System Usability Scale* digunakan untuk mendapatkan perspektif pengguna akhir agar hasil akhir yang didapat sesuai dengan kebutuhan masyarat pengguna website (Rachmi & Nurwahyuni, 2018).

Adapun menurut Suyanto dan Ependi (2019) *system usability scale* sendiri memiliki kelebihan yaitu:

1. proses evaluasi lebih mudah dimengerti oleh responden,
2. menggambarkan hasil yang maksimal dengan melibatkan sample yang sedikit,
3. dapat dilihat dengan jelas antara aplikasi yang dapat dan tidak dapat digunakan.

2.1.4.2 Tahapan *System Usability Scale* (SUS)

Menurut Sauro dalam Firmansyah (2021) dalam proses perhitungan tingkat kebergunaan aplikasi terdapat beberapa tahapan penghitungan SUS Score:

1. Dari tiap soal bernomor ganjil, kurangi 1 dari skor (X-1).
2. Dari pernyataan bernomor genap, nilainya kurangi dengan 5 (5-X).
3. Hasil berkisar dari 0 sampai dengan 4 (empat jawaban paling positif).
4. Tambahkan skor nilai untuk jawaban bernomor genap dan bernomor ganjil. Kemudian kalikan jumlah proporsinya dengan 2.5.
5. Menghitung rata-rata jawaban instrument

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus untuk menghitung SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

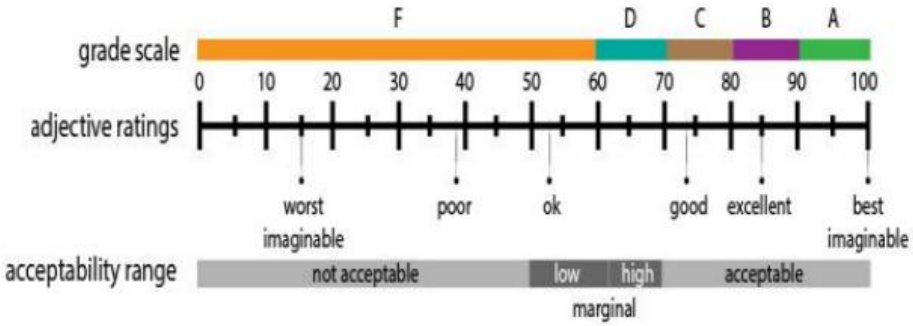
Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Menyusun kesimpulan hasil adalah bagian akhir dari pengukuran tingkat kebergunaan aplikasi. Dalam melakukan penentuan hasil merujuk kepada tiga aspek utama, yaitu akseptabilitas, skala nilai, dan tingkat kriteria aplikasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Akseptabilitas adalah aspek yang menentukan penerimaan suatu aplikasi dalam kondisi berikut a) tidak dapat diterima, b) marjinal (rendah dan sedang), serta c) dapat diterima. Skala nilai merupakan aspek yang menentukan tingkat kualitas aplikasi, terdiri dari tingkat A, B, C, D, dan E. Tingkat kriteria aplikasi adalah aspek yang menentukan tingkat kebergunaan aplikasi. Tingkat kriteria meliputi 6 tingkatan, yaitu 1) terburuk, 2) buruk, 3) ok, 4) baik, 5) sangat baik, dan 6) istimewa (Lewis dan Sauro dalam Firmansyah (2021).



Gambar 1. Pedoman umum interpetasi SUS
Sumber: Bangor dkk dalam Firmansyah (2021)

Kesimpulan dari cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah dihitung didapatlah skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat.

Skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 68, maka jika nilai SUS di atas 68 akan dianggap di atas rata-rata dan nilai di bawah 68 di bawah rata-rata. Jika skor yang kamu dapat dibawah 68 berarti ada masalah pada usability dan butuh perbaikan. (Susilo, 2019).

2.1.5 Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Menurut Dasmen dkk (2021) SUS menyiapkan sebanyak 10 pernyataan dengan pilihan jawaban dari skala 1-5 untuk responden. Adapun pernyataan yang diberikan berkaitan dengan situs *web* yang akan dinilai, dimana responden dapat memilih Sangat Tidak

Setuju hingga Sangat Setuju terhadap pernyataan yang diberikan, yang mana skala 1 adalah "Sangat Tidak Setuju (STS)" dan skala 5 adalah "Sangat Setuju (SS)". SUS akan menyajikan nilai yang merupakan hasil penjumlahan. Adapun yang menjadi acuan kuesioner penelitian ini berdasarkan pada penelitian Sharfina dan Santoso (2017).

Tabel 2.1 Kuesioner Pertanyaan SUS
(sumber : Sharfina dan Santoso, 2017)

No.	**Pertanyaan**	**STS**	**TS**	**R**	**S**	**SS**
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini					
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada system ini)					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem inidengan cepat					
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

Keterangan:

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju

- R : Ragu-ragu
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

2.1.6 Metode Kuantitatif

2.1.6.1 Pengertian Metode Kuantitatif

Pengertian metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2017) adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Data kuantitatif yaitu hasil dari pengujian *usability testing* dengan teknik *Performance Measurement* (Wedayanti dkk, 2019). Jadi penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif karena dalam *usability testing* terdapat sampel yang akan diteliti. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observaction*), wawancara mendalam (*in depth interview),* dan dokumentasi (Sugiono, 2017).

2.1.6.2 Tahapan Penelitian Kuantitatif

Proses penelitian berikut ini memperjelas tahap penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2017). Langkah-langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian kuantitatif, antara lain:

1. Masalah: berawal dari adanya masalah yang dapat digali dari sumber empiris dan teoritis, sebagai satu aktivitas penelitian pendahuluan (prariset). Agar masalah ditemukan dengan baik memerlukan fakta-fakta empiris dan diiringi dengan penguasaan teori dengan mengaji berbagai literatur relevan.
2. Rumusan masalah: masalah yang ditemukan diformulasikan dalam sebuah rumusan masalah dan umumnya rumusan masalah disusun dalam bentuk pertanyaan.
3. Pengajuan hipotesis: masalah yang dirumuskan relevan dengan hipotesis yang diajukan. Hipotesis digali dari penelusuran referensi teoritis dan mengaji hasil penelitian sebelumnya.
4. Metode/strategi pendekatan penelitian: untuk menguji hipotesis maka peneliti memilih metode penelitian yang sesuai.
5. Menyusun instrumen penelitian: peneliti merancang instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data, misalnya angket, wawancara/pedoman observasi dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen agar tepat dan layak untuk mengukur variabel penelitian.
6. Mengumpulkan dan menganalisis data: data penelitian dikumpulkan dengan Instrumen yang valid dan reliabel, kemudian

dilakukan pengolahan dan analisis data penelitian dengan menggunakan alat uji statistik yang relevan dengan tujuan penelitian.

7. Kesimpulan: melalui kesimpulan maka akan terjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan dapat dibuktikan kebenarannya.

Sedangkan menurut Elisa (2021) langkah-langkah Dalam Melakukan Penelitian Kuantitatif. Adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rumusan Masalah

Langkah pertama yang harus dibuat oleh peneliti adalah membuat rumusan masalah. Terkait pembuatan rumusan masalah yang baik, harus spesifik, relevan dengan tema yang diangkat, bersifat baru dan asli dan menarik perhatian.

2. Menentukan Landasan Teori

Landasan teori atau tinjauan pustaka sebenarnya sebagai salah satu upaya untuk menemukan jawaban atas rumusan masalah yang sudah ditentukan oleh penulis. Jadi maksud dari landasan teori adalah peneliti melakukan kajian literatur dan penelitian yang relevan dengan tema yang diangkat. Diharapkan, dari kajian teori dari berbagai sumber diharapkan dapat menemukan jawabannya.

3. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah adalah jawaban sementara. Jadi dari kajian teori yang sudah dilakukan penelitian, maka peneliti bisa membuat

jawaban sementara. Dimana jawaban yang sementara itulah yang nantinya akan dilakukan pengujian. Apakah hipotesis yang dibuat itu benar atau sesuai, atau sebaliknya. Tidak sesuai dan tidak cocok dengan rumusan masalah di atas.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini adalah upaya peneliti mengumpulkan data-data untuk mendapatkan solusi dan jawaban. Hanya saja, dalam pengumpulan data peneliti membutuhkan dua hal, yaitu membutuhkan instrumen penelitian dan menguji instrumen. Instrumen penelitian inilah yang sebenarnya sebagai sarana memudahkan peneliti mengambil data di lapangan. Bentuk instrumen penelitian ada banyak sekali bentuknya, ada yang berbentuk instrumen angket, kuesioner, lembar observasi, tes, dan wawancara. Baik wawancara secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Sedangkan yang dimaksud dengan uji instrumen adalah upaya peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas dari instrumen yang diangkat.

5. Menganalisa Data

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Dari data yang yang sudah terkumpul, yang diambil adalah bagian-bagian yang penting dan relevan saja. kemudian, dari data tersebut dilakukan analisis data. Dimana analisis data inilah upaya untuk menjawab hipotesis yang sudah dibuat sebelumnya. Membicarakan tentang teknik

analisa data pada penelitian kuantitatif, bisa menggunakan statistik, bisa menggunakan statistic deskriptif maupun statistika induktif. Kemudian hasilnya dibuat di dalam pembahasan. Dalam penyampaian atau hasil analisa yang dibuat, bisa juga disajikan dalam tabel, diagram atau grafik. cara ini lebih mudah dipahami daripada disampaikan dalam bentuk deskriptif, apalagi jika yang disajikan adalah data angka.

6. Kesimpulan

Kesimpulan cukup ditulis secara garis besarnya. Tidak perlu dijabarkan secara panjang dan lebar. Kehadiran kesimpulan ini tidak lain bentuk dari hasil pengujian hipotesis dan menyampaikan apakah hipotesis tersebut ditolak atau diterima. Jadi, cukup ditulis secara singkat, padat dan jelas.

2. 2 Penelitian yang Relevan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kesuma (2020) yang membahas tentang mengevaluasi *usability* pada web perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metodenya. Penelitian ini dilakukan untuk menggali masalah dan mengetahui tingkat *usability* pada web tersebut. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah Tingkat *usability* pada *website* perguruan tinggi XYZ berada pada tingkat yang sudah baik, dimana hasil interpretasi skos SUS-nya menunjukkan hal yang positif di setiap levelnya. Dengan nilai skor SUS sebesar 80,3 maka tingkat *usability website* perguruan

tinggi XYZ berada dalam kategori *Good* dan dapat diterima (*Acceptable*), mendapat peringkat A dan memiliki NPS dalam level *promoter*.

Pada penelitan Munanto dkk (2020) tentang pengujian usabilitas *Website* Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (SSCN) Badan Kepegawain Negara (BKN) dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memperoleh hasil pengukuran *usability* terhadap *website* SSCN BKN dapat digunakan sebagai evaluasi oleh BKN sebagai *stakeholder* utama pada sistem ini. Skor SUS 63,75 yang diperoleh menunjukkan bahwa website tersebut masih belum memenuhi prinsip kebergunaan.

Selanjutnya pada penelitian Sembodo dkk (2021) tentang evaluasi *usability* pada web Shopee dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) didapatkan hasil pengujian data yang sudah diolah didapatkan nilai rata-rata usability website shopee memperoleh skor 67,0833 mengunjukan bahwa website shopee memiliki tingkat usability pada fitur pembelian produk sudah dalam kategori OK.

Pada penelitian Sidik (2018) tentang pengujian usabilitas *website* berita *mobile* dengan mengadaptasi *System Usability Scale (SUS)* dan menguji validitas dan juga reliabilitas dari SUS. Hasil reliabilitas dan validitas pada SUS menunjukkan bahwa kuesioner SUS memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik.

Pada penelitian Anggraini (2020) melakukan analisis pada sistem informasi akademik mahasiswa dengan menggunakan metode *system usability scale*. Tujuan penelitian tersebut adalah mengidentifikasi permasalahan pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM), mengetahui tingkat usability-

nya, dan memberikan rekomendasi perbaikan SIAM. Hasil penelitian menunjukan bahwa SIAM sudah acceptable atau dapat diterima oleh penggunanya dan memiliki skala nilai C+ dan memiliki rating good; dan fitur SIAM belum dirancang dengan baik, dan SIAM memiliki banyak inkonsistensi.

Sedangkan pada penelitian Salamah (2019) melakukan pengujian dan evaluasi website Polsri. Tujuan penelitian adalah untuk mengukur tingkat usabiltas website tersebut. Hasil penelitian menunjukkan evaluasi didapatkan skor 72,56 yang menunjukkan website Polsri dinyatakan *Acceptable* dan masuk ke dalam grade C dengan rating *Good*. Dapat disimpulkan bahwa website Polsri sudah cukup baik. informatif dan mudah digunakan. Untuk kedepannya perlu adanya pengembangan fitur-fitur dan mendesain tampilannya menjadi lebih baik agar skor *usability* website polsri diatas 80 sehingga dapat masuk ke dalam *Excellent* dengan grade B atau A.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan/ Metode Analisis	Hasil	Perbedaan
1	Kesuma (2020)	Mengevaluasi *usability* pada web perguruan tinggi XYZ	*System Usability Scale* (SUS)	Tingkat *usability* pada *website* perguruan tinggi XYZ	Penelitian sebelumnya menggunakan SUS, namun penelitian ini juga menggunakan SUS. Yang membedakan adalah objek yang diteliti yaitu website STMIK Palangkaraya
2	Munanto dkk (2020)	Menguji usabilitas *Website* Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (SSCN) Badan Kepegawain Negara (BKN)	*System Usability Scale* (SUS)	Hasil pengukuran *usability* terhadap *website* SSCN BKN dapat digunakan sebagai evaluasi	Penelitian sebelumnya menggunakan SUS, namun penelitian ini juga menggunakan SUS. Yang membedakan adalah objek yang diteliti yaitu website STMIK Palangkaraya
3	Sembodo dkk (2021)	Mengevaluasi *usability* pada *website* Shopee	*System Usability Scale* (SUS)	Nilai rata-rata *usability website*	Penelitian sebelumnya menggunakan SUS, namun penelitian ini juga menggunakan SUS. Yang membedakan adalah objek yang diteliti yaitu website STMIK Palangkaraya
4	Sidik (2018)	Mengadaptasi *System Usability*	*System*	Kuesioner SUS	Penelitian sebelumnya

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan/ Metode Analisis	Hasil	Perbedaan
		Scale (SUS) dan menguji validitas dan juga reliabilitas dari SUS ini sehingga dapat diterapkan untuk menilai fungsi dan kegunaan dari *website* berita *mobile*	*Usability Scale* (SUS)	memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik dalam menguji usabilitas *website* berita *online*	menggunakan SUS, namun penelitian ini juga menggunakan SUS. Yang membedakan adalah objek yang diteliti yaitu website STMIK Palangkaraya
5	Anggraini dkk (2020)	Mengidentifikasi permasalahan pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM), mengetahui tingkat usability-nya, dan memberikan rekomendasi perbaikan SIAM.	*System Usability Scale* (SUS)	SIAM sudah *acceptable* dan rekomendasi perbaikan karena SIAM belum dirancnag dengan baik.	Penelitian sebelumnya menggunakan SUS, namun penelitian ini juga menggunakan SUS. Yang membedakan adalah objek yang diteliti yaitu website STMIK Palangkaraya
6	Salamah (2019)	Menguji dan mengevaluasi website Polsri	*System Usability Scale* (SUS)	Intreraksi pengguna dengan aplikasi berjalan dengan baik yaitu *acceptable* (dapat diterima)	Penelitian sebelumnya menggunakan SUS, namun penelitian ini juga menggunakan SUS. Yang membedakan adalah objek yang diteliti yaitu website STMIK Palangkaraya

Dari 6 penelitan terdahulu dapat dilihat bahwa perbedaan hasil yang berbeda dari setiap *website*. Hal ini dikarekan fungsi dan kegunaan dari masing-masing tiap *website* yang berbeda dan memiliki desain sendiri. Maka penelitian yang akan dilakukan, hasilnya pun juga akan berbeda karena tingkat usabilitas yang berbeda-beda dari setiap *website.*

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3. 1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini memerlukan metode yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan yang akan diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah dengan menggunakan metode kuantitatif dari pendapat Elisa (2019). Maka pada penelitian ini tahapan yang digunakan sebagai berikut:

1. Membuat Rumusan Masalah

   Langkah pertama yang dibuat oleh penulis adalah membuat rumusan masalah. Terkait dengan penggunaan Website STMIK Palangkaraya

2. Menentukan Landasan Teori

   Menentukan landasan Teori dilakukan oleh penulis untuk mencari informasi dari literatur yang sesuai dengan topik penelitian. Adapun literatur diperoleh melalui buku-buku dan jurnal yang telah dipublikasikan sebelumnya. Adapun studi lainnya yaitu mempelajari tentang website STMIK Palangkaraya.

3. Merumuskan Hipotesis

   Dari kajian teori yang sudah dilakukan penulis, maka penulis bisa membuat jawaban sementara. Dimana jawaban yang sementara itulah yang nantinya akan dilakukan pengujian dengan menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS).

4. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data ini adalah upaya penulis untuk mengumpulkan data-data sesuai dengan Metode SUS untuk mendapatkan solusi dan jawaban. Penulis menggunakan dua hal, yaitu instrumen penelitian dan menguji instrumen. Bentuk instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis instrumen kuesioner, lembar observasi, dan wawancara. Untuk uji instrumen yang digunakan oleh penulis untuk menguji tingkat *usabilitas* yang ideal adalah dengan menggunakan Metode SUS.

5. Menganalisa Data

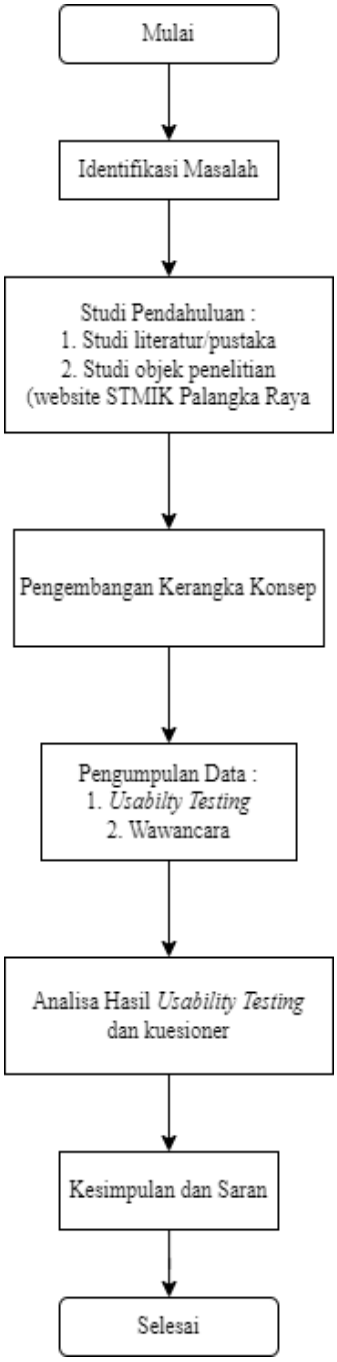
   Dari data yang sudah terkumpul oleh penulis, yang diambil adalah bagian-bagian yang penting dan relevan kemudian, dari data tersebut dilakukan analisis data.

6. Kesimpulan

   Merupakan bagian akhir dari penelitian. Terdapat bagian kesimpulan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Dan saran merupakan masukan ataupun rekomendasi berdasarkan hasil penelitian berupa usulan-usulan atau ide, serta saran untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan selanjutnya.

3. 2 Desain Penelitian

Menurut Silaen (2018) desain penelitian adalah desain mengenai keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Adapun Desain pada Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:



Gambar 2. Desain Penelitian

3. 3 Batasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang berasal dari Bahasa Inggris seperti:

1. *User* adalah pengguna

2. *Usability* atau usabiltas adalah kegunaan
3. *Usability testing* adalah uji usabilitas/kegunaan
4. *System Usabilty Scale* adalah skala sistem usabiltas/kegunaan.

3. 4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang yang diperoleh sumber penelitan melalui wawancara pada admin website STMIK, dosen dan mahasiswa STMIK Palangkaraya.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh melalui pihak kedua seperti kajian literatur terdahulu yang telah di publikasikan dan memang berhubungan dengan topik penelitian seperti buku-buku maupun jurnal ilmiah dan para responden dalam penelitian ini.

3. 5 Instrumen Penelitian

Bentuk instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis adalah instrumen kuesioner, lembar observasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini untuk memperoleh nilai dari variabel diambil dari angket (kuesioner). Dalam proses Analisa instrument dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas apakah instrumen penelitian layak digunakan dan dapat dipercaya. Jika instrumen tersebut valid maka bisa dikatakan bahwa instrument tersebut sudah tepat untuk mengukur sesuatu yang akan diteliti. Percobaan uji instrumen ini dilakukan dengan cara

memberikan kuesioner kepada para *user.* Sedangkan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen sebagai alat ukur dilakukan uji reliabilitas.

3. 6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Analisis

Analisis data dilakukan dengan cara menganalisa hasil kuesioner menggunakan skala SUS dimana skala 1 sampai dengan 5. Sebelum diberikan kuesioner, para narasumber yaitu para mahasiswa diberikan tugas untuk melakukan tugas-tugas yang ditetapkan saat membuka *website.* Adapun metode usabilitas yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *usability testing*.

Pada penelitian ini *task* dan pengolahan data yang berdasarkan dengan 5 atribut usabilitas, yaitu *learnability* (kemudahan), *efficiency and effectiveness, memorability* (daya ingat), *error,* dan *satisfaction* (kepuasan) untuk mengukur tingkat usabilitas *website.* Yang perlu diperhatikan adalah dalam waktu penyelesaian responden pada setiap *task* yang tesedia dan apakah ada kesalahan yang dilakukan oleh responden pada saat melakukan *task* yang diberikan.

3.6.2.1 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam tahapan ini penulis akan mengumpulkan data dengan cara metode kuantitatif berupa:

1. Observasi, pengamatan yang dilakukan saat responden melakukan *task* yang diperintahkan.

2. Wawancara, melakukan pertanyaan secara langsung kepada responden mengenai apakah terdapat kendala saat melakukan *task* dan secara tertulis melalui kuesioner yang sudah disiapkan dengan total 10 pertanyaan.
3. Dokumentasi, untuk bukti bahwa responden sudah menyelesaikan *task* dengan baik
4. Kuesioner, lembar jawaban yang akan diisi oleh responden.

3.6.3 Alat dan Bahan

Alat dan Bahan yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis Website STMIK Palangkaraya Menggunakan Metode *System Usability Scale* adalah sebagai berikut:

a. *Website* STMIK Palangkaraya yaitu **Kesalahan! Referensi hyperlink tidak valid.** https://www.stmikplk.ac.id
b. Laptop dan *Smartphone*, digunakan untuk melakukan *usability testing* pada *website* STMIK Palangkaraya.

Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop

Spesifikasi	Keterangan
Laptop	Toshiba Satellite
Processor	Pentium (R) dual-core CPU
RAM	2 GB

Tabel 3.2 Spesifikasi Smartphone

Spesifikasi	Keterangan
Smartphone	Poco X3 NFC
OS	Android 11 RKQ1.200826.002
RAM	6 GB

c. *Stopwatch,* digunakan untuk menghitung lama waktu responden dalam melaksanakan tugas yang diperintahkan. Stopwatch yang digunakan adalah aplikasi yang ada di smartphone.

3. 7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian)

Objek penelitian ini adalah STMIK Palangka Raya yang beralamatkan di G. Obos No. 14, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangkaraya, Provinsi Kalimantan Tengah, 748774. Adapun website STMIK Palangkaraya yang akan diteliti yaitu https://www.stmikplk.ac.id/.

3. 8 Jadwal Penelitian

Penelitian direncanakan selama 4 bulan, yaitu bulan Mei hingga Agustus 2022.

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan											
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des
1.	Pengajuan Judul												
2.	Rumusan Masalah												
3.	Landasan Teori												
4.	Merumuskan Hipotesis												
5.	Pengumpulan Data												
6.	Analisis Data												
7.	Membuat Kesimpulan dan Saran												
8.	Sidang Tugas Akhir												

DAFTAR PUSTAKA

Audi, M., Rokhmawati, R. I., & Azzahra, H. M. 2018. *Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi Mobile Radio Streaming (Studi Pada Website dan Aplikasi Mobile Radio Prambors)*, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIIK) Universitas Brawijaya, 12(2), pp. 6391–6400.

Azwar, 2019. *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual*. Universitas Muhammadiyah Riau.

Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. 2017. *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII*. Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, 3(2), 80.

Dasmen, R. N, Fatoni, Wijaya A., Tujni B., dan Nabila. S. 2021. *Pelatihan Uji Kegunaan Website* Menggunakan *System Usability Scale* (SUS), ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Vol. 2, No. 2, Desember 2021 Hal. 146 – 158.

Elisa, I., 2021. *Penelitian Kuantitatif: Pengertian, Tujuan, Jenis-Jenis, dan Langkah Melakukannya*. https://penerbitdeepublish.com/penelitian-kuantitatif/. Diakses pada tanggal 23 Mei 2022. Jam 20.00 Wib

Firmansyah. 2021. *Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran Dan Kegiatan Di Badan Pusat Statistik*. Jurnal Ilmiah "Technologia", pp. 165-175.

Kesuma, D. P. 2020. *Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale*. JTSI, Vol. 1, No. 2, September 2020: 212-222.

Larasati, I. 2020. *Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing*. Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems, 4/1 (2020), 68-77.

Munanto, T. C., Hartanto, R. dan Fauziati, S. 2020. *Pengujian Usabilitas Website Sistem Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (Sscn) Badan Kepegawaian Negara (Bkn).* Jurnal Eltikom: Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi Dan Komputer, Vol. 4, No. 1, Juni 2020, Hal. 1-10.

Neliwati. 2018. *Metodologi Peneitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek)*. CV. Widya Puspita, Medan.

Rachmi, H. dan Nurwahyuni, S. 2018. *Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale*. Jurnal AL-KHIDMAH, Vol. 1 No. 1 Juli 2018, pp. 86-92.

Ramadhan, R. L., Syahrina, A. dan Musnansyah, A. 2021. *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Telkom University Open Library Menggunakan Metode User Centered Design*. E-Proceeding Of Engineering: Vol.8, No.5 Oktober 2021 | Page 9693-9704.

Ramadhania, N. A., Hadining, A. F. dan Winarno. 2021. *Usability Testing Pada Website D'bucket Karawang Menggunakan Nielsen Model*. Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), Volume 4 Nomor 1. pp. 1-8.

Salamah, I. 2019. *Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. pp. 176-183.

Santoso, J. 2018. *Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android. J.* Sist. Dan Inform., vol. 12, no. 2, pp. 174–181.

Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., dan Prasetyo, N, A. 2021. *Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS),* Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC), Vol.5, No.2, Desember 2021, pp. 146-150.

Setiawati, A., Rahim, A., dan Kisbianty, D. 2018. *Pengembangan dan Pengujian Aspek Usability pada Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus: STIKOM Dinamika Bangsa Jambi).* Jurnal Ilmiah Sistem Informasi,

Teknologi Informasi Dan Sistem Komputer (PROCESSOR), 13(1). pp. 1173-1188.

Sidik, A. 2018. *Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile*. Technologia" Vol 9, No.2, April – Juni 2018, pp. 83-88.

Silaen, S. 2018. *Metodologi Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. IN MEDIA, Bogor.

Sharfina, Z., dan Santoso, H. B. 2017. *An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)*. 2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016, 145–148.

Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdikarya, Bandung.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.

Susilo, E., 2019. *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi.* https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/. diakses pada tanggal 23 Mei 2022. Jam 19.30 Wib.

Suyanto, S. dan Ependi, U. 2019. *Pengujian Usability dengan Teknik System Usability Scale pada Test Engine Try Out Sertifikasi*. MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. Dan Rekayasa Komput., vol. 19, no. 1, pp. 62–69.

Wardani, N. L. S., Darmawiguna, I. G. M., dan Sugihartini, M. 2019. *Usability Testing Sesuai dengan ISO 9241-11 pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 8, Nomor 2, Tahun 2019 pp. 356-368.

Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., dan Purnawan, I. K. A. 2019. *Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode*

Usability Testing. MERPATI VOL. 7, NO. 2 AGUSTUS 2019, pp. 113-124.

LAMPIRAN

A. Kuesioner System Usabilty Scale Pada STMIK Palangkaraya

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

No.	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Saya berpikir akan mengakses website ini lagi					
2.	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa website ini mudah digunakan					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini					
5.	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat					
8.	Saya merasa website ini membingungkan					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini					
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini					

B. Wawancara Narasumber

Nama :

Jabatan :

Tempat Tanggal Lahir :

1. Bisa diceritakan secara garis besar tentang website STMIK Palangkaraya?
2. Apa saja masalah yang sering muncul pada website STMIK Palangkaraya?
3. Apa saja manfaat bagi mahasiswa dan orang umum dengan adanya website ini?
4. Apakah ada masukan bagi peneliti tentang penelian analisis usabilitas website STMIK Palangkaraya?

C. Dokumentasi

A. Bukti Fisik
   1. Data admin website STMIK Palangkaraya

B. Bukti Foto
   1. Foto kegiatan observasi
   2. Foto kegiatan wawancara dan usability testing