

ANALISIS PENERAPAN *USABILITY TESTING* BERDASARKAN *USE QUESTIONNAIRE* SEBAGAI BAHAN EVALUASI *WEBSITE UII GATEWAY* PADA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi
Teknik Industri - Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia**



Nama : Mochamad Ditho Wahyudi
No. Mahasiswa : 19522317

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mengakui bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali kutipan dan ringkasan yang seluruhnya sudah saya jelaskan sumbernya. Jika dikemudian hari ternyata terbukti pengakuan saya ini tidak benar dan melanggar peraturan yang sah maka saya bersedia ijazah yang telah saya terima ditarik kembali oleh Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 28 November 2025



MD:W

(Mochamad Ditho Wahyudi)

19522317

SURAT BUKTI PENELITIAN



FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI

Gedung KH. Mas Mansur
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 859444 ext. 4110, 4100
F. (0274) 855007
E. ftii@uii.ac.id
W. ftii.uii.ac.id

Nomor : 97/Ka.Lab DSK&E/70/Lab. DSK&E/XII/2025
Hal : **Surat Keterangan Penelitian**

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Kami yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Laboratorium Desain Sistem Kerja dan Ergonomi (DSK&E), Program Studi Teknik Industri Universitas Islam Indonesia, dengan ini ingin memberitahukan bahwa mahasiswa di bawah telah melakukan penelitian di Laboratorium DSK&E.

Nama Peneliti : Mochamad Ditho Wahyudi
NIM : 19522317
Program Studi : Teknik Industri-FTI-UII
Tempat Penelitian : Laboratorium Desain Sistem Kerja & Ergonomi
Waktu Penelitian : 10 Agustus 2025 - 10 November 2025
Judul Penelitian : Analisis Penerapan *Usability Testing* Berdasarkan *Use Questionnaire* Sebagai Bahan Evaluasi Website Ull Gateway pada Universitas Islam Indonesia
Dosen pembimbing : Danang Setiawan S.T., M.T.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 12 Desember 2025
Kepala Laboratorium DSK&E,

Charca d Basumerda, S.T., M.Sc.

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**ANALISIS PENERAPAN *USABILITY TESTING* BERDASARKAN
USE QUESTIONNAIRE SEBAGAI BAHAN EVALUASI *WEBSITE*
UII *GATEWAY* PADA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**



TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

Nama : Mochamad Ditho Wahyudi

No. Mahasiswa : 19522317

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Dosen Pembimbing

(Danang Setiawan S.T., M.T.,)

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

ANALISIS PENERAPAN *USABILITY TESTING* BERDASARKAN *USE QUESTIONNAIRE* SEBAGAI BAHAN EVALUASI *WEBSITE* UII *GATEWAY* PADA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

Nama : Mochamad Ditho Wahyudi

No. Mahasiswa 19 522 317

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Tim Penguji

Danang Setiawan S.T.,

M.T. Ketua

Dr. Harwati, S.T., M.T.

Anggota I

Joko Sulistio, S.T., M.Sc.,

M.T. Anggota II

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Industri
Program Sarjana Fakultas Teknologi
Industri Universitas Islam Indonesia


Ir. Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D.,
IPM, NIP. 015220101

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘alamiin, Tugas Akhir yang telah ditulis ini persembahkan untuk saya sebagai penulis dan kedua orang tua yang selalu mensupport perjalan hidup saya, Bapak Wahyudi dan Ibu Hesti Wachyuni Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa terbaik yang tidak pernah henti terhadap penulis. Kakak dan sahabat-sahabat terbaik yang telah membantu memberikan motivasi dalam perjalanan penulisan Tugas Akhir ini.

MOTTO

*“keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah
kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”*

B.J Habibie

“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 6)

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat bukan hanya diingat”

Imam Syafi'i

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrohmanirrohiim.

Segala puji penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan nikmatNya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa penulis panjatkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah memberi petunjuk manusia untuk keluar dari zaman jahiliyah menuju zaman dengan penuh ilmu pengetahuan.

Dalam proses penilaian dan penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU, ASEAN.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Imam Djati Widodo, M.Eng.Sc. selaku ketua jurusan Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM. selaku Ketua Program Studi Sarjana Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Danang Setiawan, S.T, M.T. dan Ibu Harwati, S.T., M.T. Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan serta arahan, motivasi, dan ilmu yang telah beliau berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
5. Kepada Laboran laboratorium DSKE yang telah mengizinkan dalam penempatan tempat praktik dan segala kerendahan hatinya membantu penulis saat mendapat kesulitan.
6. Kedua Orang tua penulis, Bapak Wahyudi dan Ibu Hesti Wachyuni yang selalu mendoakan, mendukung, serta memberikan semangat dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.

7. Kepada kakak-kakak, Mas Luthfi, Mas Tyo, Mbak Ayu dan mbak Laras yang telah memberi dukungannya kepada penulis
8. Kepada Seluruh rekan-rekan Auto Mandiri Workshop, HMTI UII, Sapma Bantul, SRE UII, IATMI UII dan HMI UII yang telah memberikan dukungannya kepada penulis
9. Teman-teman Teknik Industri Angkatan 2019 atas kebersamaannya menjalani perkuliahan selama kurang lebih 4 tahun ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlimpah rahmat dan karunia atas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.
Wassalamu'allaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 28 November 2025
Penulis



Mochamad Ditho Wahyudi
19522317

ABSTRAK

UII Gateway berfungsi sebagai portal utama layanan akademik digital di Universitas Islam Indonesia. Pengguna masih menghadapi kendala navigasi dan tampilan yang kurang intuitif, sehingga menurunkan tingkat *usability website* tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan populasi seluruh mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang menggunakan *website* UII Gateway. Sampel diperoleh melalui non-probability sampling dengan pendekatan purposive sampling dengan jumlah responden sebanyak 107 mahasiswa S1 Teknik Industri. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner *online* berbasis *USE Questionnaire* yang menilai aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Data yang terkumpul dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas, analisis statistik deskriptif, serta interpretasi hasil untuk menentukan tingkat *usability* sekaligus mengidentifikasi area perbaikan yang diperlukan. Hasil penelitian menemukan bahwa: (1) hasil *usability testing* menggunakan *Use Questionnaire*, tingkat *usability website* UII Gateway secara umum berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata tiap indikator di atas angka 4,0. Aspek *usefulness* memperoleh skor tertinggi sebesar 4.430, diikuti oleh *ease of learning* sebesar 4.393, *satisfaction* sebesar 4.196, dan *ease of use* sebesar 4.178. Hal ini menunjukkan bahwa *website* UII Gateway dinilai fungsional dan bermanfaat oleh pengguna, meskipun masih terdapat ruang perbaikan terutama pada kemudahan penggunaan dan pengalaman interaksi pengguna. (2) Persepsi pengguna terhadap aspek-aspek *usability* yang meliputi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan menunjukkan hasil positif. Sebagian besar responden menilai *website* UII Gateway sangat layak dan layak pada seluruh indikator. Aspek efektivitas dan efisiensi yang tercermin dari indikator *usefulness* menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* ini mampu mendukung aktivitas akademik secara efisien. Aspek pembelajaran (*ease of learning*) juga dinilai sangat layak, menandakan pengguna mudah memahami dan mengingat cara penggunaan sistem. Sementara aspek kepuasan (*satisfaction*) menunjukkan tingkat penerimaan yang baik terhadap tampilan, desain, dan pengalaman penggunaan. (3) Hasil rekomendasi perbaikan difokuskan pada peningkatan aspek dengan nilai rata-rata terendah, yaitu *ease of use* dan *satisfaction*. Perbaikan dapat dilakukan melalui penyederhanaan navigasi, peningkatan konsistensi tampilan, serta penambahan fitur pencarian yang lebih efisien. Selain itu, penyediaan panduan interaktif dan peningkatan kenyamanan visual juga disarankan untuk memperkuat pengalaman pengguna. Dengan penerapan rekomendasi tersebut, *website* UII Gateway diharapkan dapat menjadi sistem informasi akademik yang lebih mudah digunakan, efisien, dan memuaskan bagi seluruh penggunanya.

Kata Kunci: *Usability Testing; USE Questionnaire; dan Website UII Gateway*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT BUKTI PENELITIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
10.1 Latar Belakang	1
10.2 Rumusan Masalah	5
10.3 Batasan Masalah	6
10.4 Tujuan Penelitian	6
10.5 Manfaat Penelitian	6
10.6 Batasan Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kajian Literatur	14
2.2.1. Konsep <i>Usability</i>	14
2.2.2. Komponen <i>Usability</i>	16
2.2.3. Metode <i>Usability Testing</i>	19
2.2.4. <i>Use Questionnaire</i>	21
2.2.5. Website UII Gateway	24
2.2.6. Penerapan <i>Usability Testing</i> dalam Evaluasi <i>Website</i>	26

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1. Tahapan Penelitian.....	30
3.2. Metode <i>USE Questionnaire</i>	32
3.3. Jenis Penelitian.....	34
3.4. Instrumen Penelitian	34
3.5. Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.6. Uji Kelayakan Kuesioner	36
3.7. Pengukuran <i>Usability</i>	38
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	42
4.1. Profil Obyek Penelitian	42
4.2. Profil Responden.....	44
4.3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	46
4.2.1. Hasil Uji Validitas.....	46
4.2.2. Hasil Uji Reliabilitas	48
4.4. Hasil Analisis Data.....	49
4.4.1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	49
4.4.2. Hasil Uji Kelayakan Indikator.....	55
4.5. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP	63
5.1. Kesimpulan	63
5.2. Keterbatasan Penelitian	64
5.3. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2. Kriteria <i>Usability</i> Untuk Penelitian Yang Disesuaikan Dengan Objek <i>Website</i> UII Gateway.....	33
Tabel 3. Distribusi Sampel Penelitian	36
Tabel 4. Kategori Reliabilitas.....	37
Tabel 5. Kategori Kelayakan.....	39
Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	44
Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	44
Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Masuk Kuliah	45
Tabel 9. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi.....	46
Tabel 10. Hasil Uji Validitas	47
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 12. Hasil Uji Deskriptif.....	49
Tabel 13. Penilaian Indikator <i>Usefulness</i> (Kegunaan).....	50
Tabel 14. Penilaian Indikator <i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	51
Tabel 15. Penilaian Indikator <i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari).....	52
Tabel 16. Penilaian Indikator <i>Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna).....	53
Tabel 17. Rangkuman Penilaian Indikator	54
Tabel 18. Penilaian Indikator Kelayakan <i>Usefulness</i> (Kegunaan)	55
Tabel 19. Penilaian Indikator Kelayakan <i>Ease of Use</i>	56
Tabel 20. Penilaian Indikator Kelayakan <i>Ease of Learning</i>	57
Tabel 21. Penilaian Indikator Kelayakan <i>Satisfaction</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Website</i> UII Gateway	29
Gambar 2. Tahapan Penelitian	30
Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Indikator	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Islam Indonesia (UII) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta tertua di Indonesia yang berdiri sejak tahun 1945 dan berlokasi di Yogyakarta. Sejak awal berdirinya, UII berkomitmen untuk mengembangkan pendidikan tinggi yang berkualitas, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Dengan berbagai fakultas dan program studi yang inovatif, UII telah berhasil mencetak lebih dari 100.000 lulusan yang berkompeten dan berkontribusi secara signifikan dalam berbagai bidang, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam penyelenggaraan layanan di perguruan tinggi. *Website* tidak lagi berfungsi hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi telah berkembang menjadi sistem layanan utama yang mendukung aktivitas akademik dan administratif civitas akademika. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, UII terus berupaya memanfaatkan teknologi dalam mendukung berbagai aktivitas akademik dan administrasi. Salah satu inovasi penting yang dikembangkan adalah *website* UII *Gateway*, yang dirancang sebagai portal utama untuk mengintegrasikan berbagai layanan dan sistem informasi di lingkungan UII. Pemanfaatan teknologi informasi ini menjadi salah satu pilar strategis dalam upaya UII meningkatkan mutu layanan dan daya saing institusi di era digital (Hariyo, 2021).

Website UII *Gateway* berfungsi sebagai sistem layanan akademik terintegrasi yang menyediakan berbagai informasi dan fasilitas penting, seperti jadwal perkuliahan, informasi akademik, layanan administrasi, layanan keuangan, perpustakaan, serta layanan pendukung lainnya. Keberadaan UII *Gateway* diharapkan mampu memperlancar proses akademik dan administrasi, sekaligus memberikan kemudahan akses informasi bagi seluruh civitas akademika. Tingginya ketergantungan pengguna terhadap sistem ini menyebabkan UII *Gateway* memiliki intensitas penggunaan yang tinggi, terutama pada periode-periode krusial seperti awal semester dan masa pengisian Kartu Rencana Studi (KRS).

Fenomena rendahnya *usability* pada *website* perguruan tinggi telah banyak ditemukan dalam penelitian-penelitian empiris. Misalnya, dalam studi *usability* pada *website* universitas di Pakistan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar *website* universitas gagal dari sudut pandang *usability*, sehingga mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang relevan dan navigasi yang tidak intuitif bagi pengguna (Hassan, 2020). Selain itu, penelitian mengenai tingkat *usability website* perguruan tinggi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) pada situs universitas di Jawa Timur melibatkan 866 responden mahasiswa menemukan bahwa skor SUS berada pada kategori yang cukup rendah (“D”, “Good”, dan *Marginal Low*), yang mengindikasikan bahwa *usability* situs tersebut belum optimal dan perlu perbaikan, terutama pada aspek visual dan kegunaan antarmuka. Penelitian lain juga menemukan bahwa evaluasi *usability* pada beberapa *website* akademik perguruan tinggi menunjukkan banyak masalah navigasi, desain, dan kemudahan penggunaan yang sama sekali menghambat pengalaman pengguna (Hasan, 2013), termasuk masalah-masalah umum seperti tautan yang tidak informatif, struktur konten yang tidak konsisten, serta kurangnya akses cepat ke informasi penting.

Hasil temuan empiris menunjukkan bahwa banyak *website* akademik perguruan tinggi masih memiliki masalah *usability*, terutama pada navigasi, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, evaluasi *usability* menjadi aspek yang lebih penting untuk memastikan bahwa *website* akademik dapat digunakan secara efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini relevan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Juni tahun 2022 yang menemukan bahwa masalah utama yang sering dilaporkan oleh pengguna *website* UII adalah ketidakjelasan tata letak informasi, waktu loading yang lambat, serta tampilan yang kurang intuitif. Ketidakjelasan tata letak informasi membuat pengguna harus melakukan banyak klik dan pencarian untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan, yang dapat mengakibatkan frustrasi dan penurunan kepuasan pengguna (Elsa Kurniawati, 2024). Waktu loading yang lambat juga menjadi kendala signifikan, karena dapat menghambat akses cepat ke informasi penting, terutama saat dibutuhkan segera. Selain itu,

tampilan yang kurang intuitif membuat pengguna, terutama mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi, mengalami kesulitan dalam menggunakan *website* ini secara efektif.

Menurut (Hariyo, 2021) masalah-masalah ini dapat mengurangi tingkat kepuasan pengguna dan menghambat efektivitas penggunaan *website*. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi *usability* terhadap *website* UII Gateway guna mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah tersebut, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Evaluasi ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana *website* dapat dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan lebih baik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *usability* sebuah *website* adalah *usability testing*. *Usability testing* merupakan proses evaluasi sistem dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk mengidentifikasi permasalahan *usability* serta mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif (Anggoro et al., 2022). Dalam konteks UII Gateway, *usability testing* penting dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai cara pengguna berinteraksi dengan sistem serta untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Melalui *usability testing*, dapat diketahui sejauh mana pengguna mampu menyelesaikan tugas-tugas akademik menggunakan UII Gateway, seperti mengakses jadwal kuliah, layanan keuangan, maupun informasi akademik lainnya. Observasi dan analisis terhadap interaksi pengguna dengan sistem akan menghasilkan wawasan yang mendalam mengenai kendala penggunaan, yang selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar pengembangan dan perbaikan *website*.

Salah satu instrumen yang dapat digunakan dalam evaluasi *usability* adalah *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* merupakan kuesioner yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aspek *usability*, yang meliputi *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Penggunaan *USE Questionnaire* memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik untuk menggambarkan tingkat *usability website* secara komprehensif.

Meskipun UII *Gateway* telah digunakan secara luas sebagai sistem layanan akademik utama, hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara khusus mengevaluasi tingkat *usability website* UII *Gateway* menggunakan *USE Questionnaire*. Sebagian penelitian sistem informasi di perguruan tinggi umumnya lebih berfokus pada aspek fungsionalitas atau performa sistem, sementara aspek *usability* yang berorientasi pada pengalaman pengguna belum banyak dikaji secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian antara pentingnya *usability website* dengan minimnya evaluasi *usability* berbasis persepsi pengguna pada sistem UII *Gateway*.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan *usability testing* berbasis *USE Questionnaire* secara khusus sebagai bahan evaluasi *website* UII *Gateway*. Penelitian ini tidak hanya mengukur tingkat *usability*, tetapi juga mengidentifikasi aspek-aspek *usability* yang perlu dipertahankan dan ditingkatkan berdasarkan sudut pandang pengguna secara langsung, sehingga diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan yang lebih terarah dan aplikatif bagi pengelola sistem.

Pentingnya penelitian dilakukan karena semakin meningkat mengingat peran strategis UII *Gateway* sebagai portal utama layanan akademik di Universitas Islam Indonesia. *Website* dengan tingkat *usability* yang baik akan mendukung kelancaran proses akademik, meningkatkan kepuasan pengguna, serta memperkuat kualitas layanan berbasis teknologi informasi. Oleh karena itu, penelitian mengenai analisis penerapan *usability testing* berdasarkan *USE Questionnaire* sebagai bahan evaluasi *website* UII *Gateway* perlu dilakukan guna mendukung pengembangan sistem yang lebih optimal dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan *Usability Testing* Berdasarkan *Use Questionnaire* Sebagai Bahan Evaluasi *Website* UII *Gateway* Pada Universitas Islam Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa pertanyaan penting yang perlu dijawab untuk memahami dan meningkatkan tingkat *usability* dari *website* UII *Gateway*. Rumusan masalah ini akan membantu memfokuskan penelitian pada aspek-aspek

kunci yang perlu dievaluasi dan diperbaiki. Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana tingkat *usability website* UII Gateway berdasarkan hasil *usability testing* menggunakan *Use Questionnaire*?
2. Bagaimana persepsi pengguna terhadap aspek-aspek *usability* (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan) dari *website* UII Gateway?
3. Apa rekomendasi perbaikan yang dapat diberikan berdasarkan hasil evaluasi *usability testing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Mengukur bagaimana tingkat *usability website* UII Gateway berdasarkan hasil *usability testing* menggunakan *Use Questionnaire*.
2. Mengkaji bagaimana persepsi pengguna terhadap aspek-aspek *usability* (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan) dari *website* UII Gateway.
3. Menyusun rekomendasi perbaikan yang dapat diberikan berdasarkan hasil evaluasi *usability testing*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

1. Untuk Akademik:
 - a. Kontribusi Pengetahuan: Penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang bagaimana mengevaluasi *usability website*, khususnya untuk lingkungan pendidikan tinggi, dan memberikan referensi untuk studi-studi serupa di masa depan.
 - b. Pemahaman Teknik Evaluasi: Hasil dari penelitian ini akan memberikan wawasan terbaru tentang metode evaluasi *website*, yang bisa digunakan oleh peneliti dan akademisi lain.
 - c. Dasar Penelitian Lanjutan: Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang *usability* atau dalam konteks yang berbeda.

2. Untuk UII:

- a. Peningkatan *Website*: Penelitian ini akan membantu UII mengidentifikasi dan memperbaiki masalah pada *website* UII Gateway, sehingga meningkatkan kualitasnya.
- b. Kepuasan Pengguna: Dengan memahami bagaimana pengguna merasakan *website*, UII dapat meningkatkan pengalaman mereka dan membuat proses akademik dan administrasi lebih mudah.
- c. Optimisasi Investasi: Penelitian ini memastikan bahwa investasi UII dalam pengembangan *website* memberikan hasil yang maksimal dan bermanfaat bagi seluruh pengguna.
- d. Pengambilan Keputusan: Rekomendasi dari penelitian ini akan membantu UII membuat keputusan yang lebih baik mengenai pengelolaan dan pengembangan *website*.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian ini mencakup:

1. Lingkup Pengguna: Penelitian ini hanya melibatkan mahasiswa Teknik Industri Universitas Islam Indonesia (UII) sebagai responden. Hasil mungkin tidak mencerminkan pengalaman dosen atau staf administratif.
2. Metode Evaluasi: Penelitian menggunakan *usability testing* dan *Use Questionnaire*. Metode lain, seperti wawancara mendalam atau analisis log *website*, tidak akan diterapkan.
3. Fitur *Website* yang Dinilai: Fokus penelitian pada aspek *usability* seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Aspek lain, seperti konten atau desain grafis, tidak akan dianalisis.
4. Periode Pengumpulan Data: Data dikumpulkan dalam periode satu bulan. Hasil mungkin tidak mencerminkan perubahan yang terjadi setelah periode tersebut.
5. Keterbatasan Akses dan Infrastruktur: Penelitian dilakukan dengan keterbatasan akses terhadap fitur tertentu dan infrastruktur teknis untuk analisis log *website*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pertama, Penelitian berjudul "Uji *Usability* Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi dengan *Use Questionnaire* (Studi Kasus: Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar)" diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 19, No. 1, Januari 2022. Penulis penelitian ini adalah Unggul Utan Sufandi, Mochamad Priono, Dwi Astuti Aprijani, Bagus Arif Wicaksono, dan Denisha Trihapningsari dari Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Terbuka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar (SITTA), yang baru diterapkan di Universitas Terbuka. Metode yang digunakan adalah *usability testing* dengan pendekatan *Use Questionnaire*. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek utama: *Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (kepuasan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), dan *Ease of Learning* (kemudahan belajar). Kuesioner yang digunakan terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan skala penilaian 5 poin pada Skala Likert, yang memungkinkan penilaian kuantitatif terhadap berbagai dimensi *usability* aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi web SITTA memiliki performa *usability* yang baik. Secara rinci, aplikasi memperoleh nilai 88,10% pada aspek *Usefulness*, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dianggap sangat berguna oleh pengguna. Aspek *Ease of Use* mendapatkan nilai 78,29%, menunjukkan kemudahan penggunaan yang relatif tinggi, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Aspek *Ease of Learning* memperoleh nilai 82,14%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup mudah dipelajari oleh pengguna baru. Terakhir, aspek *Satisfaction* memperoleh nilai 81,26%, mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang positif terhadap aplikasi.

Kedua, Penelitian berjudul "Analisis *Usability Testing* Pada Website Halo MasBup Kediri" diterbitkan dalam INOTEK, Vol. 7 Agustus 2023. Penulis penelitian ini adalah M. Imam Fatullah Al Bahri, Mochamad Aldi Yusuf Anuaridlo, Dea Rizky Indrawan, dan Ryan Marcell Wibisono dari Universitas Nusantara PGRI

Kediri. Penelitian ini fokus pada evaluasi *usability* dari *website* Halo MasBup, yang dirancang untuk memungkinkan masyarakat Kabupaten Kediri mengajukan aspirasi, memberikan umpan balik, dan mendapatkan informasi terkait kebijakan atau program pemerintah. Metode yang digunakan adalah *usability testing* dengan teknik *Use Questionnaire*. Aspek yang diuji meliputi *Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan). Penilaian dilakukan untuk mengukur sejauh mana *website* ini memenuhi fungsinya dan seberapa baik penggunaannya oleh masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* Halo MasBup memperoleh nilai keseluruhan sebesar 65% pada aspek *usability*, yang menunjukkan bahwa *website* ini dianggap "Layak" untuk digunakan. Penilaian ini mencakup aspek *Usefulness*, yang mengukur seberapa berguna *website* dalam memenuhi kebutuhan pengguna; *Satisfaction*, yang mencerminkan kepuasan pengguna terhadap fitur dan fungsi *website*; serta *Ease of Use*, yang menilai kemudahan dalam menggunakan *website*. Meskipun mendapatkan nilai layak, hasil ini menunjukkan adanya potensi perbaikan untuk meningkatkan aspek-aspek *usability* agar *website* lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan masyarakat Kabupaten Kediri.

Ketiga, penelitian berjudul "Analisis *User Experience* Terhadap *Website* Progrez.cloud dengan Metode *Usability Testing*" diterbitkan dalam Jurnal Produktif, Volume, 6 No. 2 Edisi 2022. Penulis penelitian ini adalah M Ikbal Hidayatullah, Sahriar Hamza, dan Erwin Gunawan dari Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Maluku Utara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (*user experience*) pada *website* Progrez.cloud, sebuah aplikasi berbasis manajemen proyek. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing* versi Jacob Nielsen yang melibatkan lima aspek utama: *Learnability* (kemudahan belajar), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (kemudahan mengingat), *Errors* (kesalahan), dan *Satisfaction* (kepuasan). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi sejauh mana pengguna dapat belajar menggunakan *website*, efisiensi dalam menyelesaikan tugas, kemampuan untuk mengingat penggunaan *website* setelah periode tidak aktif, frekuensi kesalahan, dan tingkat kepuasan keseluruhan pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa

website Progrez.cloud mendapatkan nilai yang baik dalam semua aspek *usability testing* menurut Jacob Nielsen. Secara spesifik, Learnability memperoleh nilai 84%, Efficiency 79%, Memorability 83%, Errors 81%, dan *Satisfaction* 84%. Rata-rata skor dari kuesioner *usability testing* mencapai 82.2%, menunjukkan performa yang baik secara keseluruhan. Hasil ini menunjukkan bahwa *website* Progrez.cloud relatif mudah dipelajari dan digunakan, serta memberikan tingkat kepuasan yang tinggi kepada penggunaannya. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut pada *website* Progrez.cloud dengan fokus pada peningkatan aspek-aspek yang telah diidentifikasi, guna meningkatkan pengalaman pengguna dan daya saing aplikasi di tingkat nasional dan internasional.

Keempat, penelitian berjudul "*Usability Testing* pada M-Commerce Menggunakan Kuesioner USE (*Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use*) dan Performance Test (Studi Kasus: Tokopedia)" diterbitkan dalam Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Volume 9, No. 4, Agustus 2022. Penulis penelitian ini adalah Thowaf Fuad Hasan, Tenia Wahyuningrum, dan Ariq Cahya Wardhana dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* dari aplikasi m-commerce Tokopedia menggunakan metode *usability testing* dengan dua pendekatan utama: kuesioner USE dan *performance test*. Kuesioner USE mengukur tiga aspek utama: *Usefulness* (manfaat), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan). Performance test memberikan data tambahan mengenai waktu yang dibutuhkan, jumlah error, tingkat keberhasilan, efisiensi waktu, dan efisiensi relatif dari aplikasi. Penelitian ini melibatkan sampel acak proporsional dari mahasiswa pengguna perangkat Android dan iOS untuk memperoleh hasil yang representatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Tokopedia memiliki nilai *usability* yang baik, dengan skor rata-rata 4,14, menandakan aplikasi ini nyaman digunakan oleh pengguna. Persentase aspek pada kuesioner USE menunjukkan 84% untuk aspek sistem, 83% untuk aspek pengguna, dan 82% untuk aspek interaksi, yang menunjukkan tingkat *usability* yang sangat baik. Analisis lebih lanjut menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara pengalaman pengguna Android dan iOS, dengan hasil 0,292, serta antara

pengguna laki-laki dan perempuan, dengan hasil 0,756. Hasil performance test mendukung temuan ini dengan data mengenai waktu yang dibutuhkan, jumlah error, dan efisiensi yang menunjukkan bahwa aplikasi Tokopedia berfungsi dengan efektif dan efisien. Penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai *usability* aplikasi Tokopedia dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan fitur dan peningkatan user experience di masa depan (Penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai *usability* aplikasi Tokopedia dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan fitur serta peningkatan pengalaman pengguna di masa depan).

Kelima, penelitian berjudul "Uji *Usability* dan User Experience *Website* Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) Berdasarkan Perspektif Mahasiswa Menggunakan Metode *Use Questionnaire* dan Cognitive Walkthrough" diterbitkan dalam Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, Volume 6, No. 4, Oktober 2023. Penulis penelitian ini adalah Muhamad Riyan Maulana, Moh. Rizky Putra Aji Utama, dan Dian Nurdiana dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Terbuka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* dan user experience dari *website* Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) dari perspektif mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua pendekatan utama: 1. *Use Questionnaire*: Metode ini mengukur empat parameter utama *usability*, yaitu *Usefulness* (manfaat), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan belajar), dan *Satisfaction* (kepuasan). Pengumpulan data dilakukan melalui Google Form yang dibagikan kepada 50 mahasiswa dari berbagai jurusan dan UPBJJ-UT (Unit Program Belajar Jarak Jauh-Universitas Terbuka). 2. Cognitive Walkthrough (CW): Metode ini digunakan untuk menganalisis pengalaman pengguna dengan model kognitif. Uji ini dilakukan dengan skenario tugas langsung di UPBJJ-UT Serang dan Semarang kepada 10 mahasiswa, untuk memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan *website*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* SIA UT memiliki nilai *usability* yang baik. Skor rata-rata untuk *Usefulness* adalah 4,35, *Ease of Use* adalah 4,07, dan *Satisfaction* adalah 4,11, semuanya termasuk dalam kategori "Baik". Metode Cognitive Walkthrough memberikan

rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas *website*, yang dapat digunakan oleh Universitas Terbuka untuk lebih memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mahasiswa, terutama yang mengikuti sistem pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang aspek-aspek *usability* dan user experience dari *website* SIA UT, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk perbaikan lebih lanjut.

Keenam, penelitian berjudul "Pengukuran *Usability* Dengan *Use Questionnaire* Pada Web E-Learning Sekolah Ekspor" diterbitkan dalam INOTEK, Vol. 7, Agustus 2023. Penulis penelitian ini adalah Mochammad Khirul Rizal, Abdullah Kafa Bihi, Fina Dhiannisa, dan Gesti Dwi Fajarsari dari Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* dari *website* e-learning Sekolah Ekspor menggunakan metode *Use Questionnaire*. Metode ini mengukur tiga aspek utama dari *usability*: 1. *Usefulness* (Kegunaan): Menilai seberapa bermanfaat *website* tersebut bagi pengguna. 2. *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan): Mengukur kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan *website*. 3. *Ease of Learning* (Kemudahan Pembelajaran): Menilai seberapa mudah pengguna dapat mempelajari cara menggunakan *website*. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada pengguna *website* e-learning. Penelitian ini fokus pada penilaian fitur-fitur yang tersedia di *website* seperti materi, soal latihan, dan asynchronous learning (ASL). Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Usefulness* memiliki nilai tertinggi sebesar 86,1%, sedangkan *Ease of Learning* memperoleh nilai terendah yaitu 79,2%. Secara keseluruhan, *website* e-learning Sekolah Ekspor mendapatkan nilai 81,1% dalam pengujian *usability*, yang menunjukkan bahwa *website* ini termasuk dalam kategori "sangat layak digunakan". Penelitian ini memberikan penilaian komprehensif terhadap kegunaan *website* e-learning dan menunjukkan bahwa *website* ini memenuhi standar *usability* yang baik.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Penulis (Tahun)	Objek yang Dikaji	Metode/Alat Ukur	Hasil (Narasi Singkat)
1	Unggul Utan Sufandi et al. (2022)	Aplikasi Web Sistem Informasi SITTA	<i>Use Questionnaire</i>	Aplikasi SITTA mendapatkan nilai yang cukup baik pada semua aspek, dengan <i>Usefulness</i> 88,10%, <i>Ease of Use</i> 78,29%, <i>Ease of Learning</i> 82,14%, dan <i>Satisfaction</i> 81,26%.
2	M. Imam Fatullah Al Bahri et al. (2023)	<i>Website</i> Halo MasBup	<i>Use Questionnaire</i>	<i>Website</i> Halo MasBup memperoleh nilai 65% pada uji <i>usability</i> , menandakan bahwa <i>website</i> ini layak digunakan tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan.
3	M Ikbal Hidayatullah et al. (2022)	<i>Website</i> Progrez.cloud	<i>Usability Testing</i> (Nielsen's 5 Approaches)	<i>Website</i> Progrez.cloud menunjukkan hasil baik dalam analisis user experience dengan nilai <i>Learnability</i> 84%, <i>Efficiency</i> 79%, <i>Memorability</i> 83%, <i>Errors</i> 81%, dan <i>Satisfaction</i> 84%, dengan total skor 82,2%.
4	Thowaf Fuad Hasan et al. (2022)	M-Commerce Tokopedia	<i>Use Questionnaire & Performance Test</i>	Aplikasi Tokopedia mendapatkan skor 4,14 pada skala <i>usability</i> , menandakan aplikasi ini nyaman digunakan. Semua aspek yang diuji (System: 84%, User: 83%, Interaction: 82%) menunjukkan performa yang baik.
5	Muhamad Riyan Maulana et al. (2023)	<i>Website</i> SIA UT	<i>Use Questionnaire & Cognitive Walkthrough</i>	<i>Website</i> SIA UT mendapatkan nilai rata-rata <i>Usefulness</i> 4,35, <i>Ease of Use</i> 4,07, dan <i>Satisfaction</i> 4,11, semuanya dalam kategori "Good". Hasil uji Cognitive Walkthrough memberikan rekomendasi perbaikan yang berguna.
6	Mochammad Khirul Rizal et al. (2023)	<i>Website</i> E-Learning Sekolah Ekspor	<i>Use Questionnaire</i>	<i>Website</i> E-Learning Sekolah Ekspor menunjukkan nilai <i>Usefulness</i> 86,1% dan <i>Ease of Learning</i> 79,2%, dengan total <i>usability</i> 81,1%, menandakan <i>website</i> ini sangat layak digunakan.

2.2. Kajian Literatur

2.2.1. Konsep *Usability*

Usability adalah konsep yang mengukur seberapa efektif, efisien, dan memuaskan suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu dalam konteks penggunaan tertentu. *Usability* sering diterapkan dalam konteks desain interaksi, terutama untuk produk digital seperti *website* dan aplikasi. Menurut ISO 9241-11, *usability* didefinisikan sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu (Maulana, M. R., Utama, M. R. P. A., & Nurdiana, D., 2023). (*Usability* adalah konsep yang mengukur seberapa efektif, efisien, dan memuaskan suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu dalam konteks tertentu. *Usability* sering diterapkan dalam desain interaksi, terutama untuk produk digital seperti situs web dan aplikasi. Menurut ISO 9241-11, *usability* didefinisikan sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks tertentu)

Disampaikan oleh Lestari, A. K., (2023) berikut adalah definisi dari berbagai ahli tentang konsep *usability*:

1. Jakob Nielsen: *Usability* adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan. Nielsen mengidentifikasi lima komponen utama *usability*:
 - a. *Learnability*: Seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas pertama kali mereka menggunakan antarmuka.
 - b. *Efficiency*: Seberapa cepat pengguna dapat melakukan tugas setelah mereka mempelajari antarmuka.
 - c. *Memorability*: Seberapa mudah pengguna dapat kembali menggunakan antarmuka setelah periode tidak menggunakannya.
 - d. *Errors*: Jumlah kesalahan yang dibuat pengguna, tingkat keparahan kesalahan tersebut, dan seberapa mudah pengguna dapat pulih dari kesalahan.
 - e. *Satisfaction*: Seberapa menyenangkan penggunaan antarmuka.

2. Steve Krug: *Usability* adalah tentang membuat segalanya semudah mungkin bagi pengguna sehingga mereka dapat mencapai tujuan mereka tanpa frustrasi atau kebingungan. Krug menekankan pentingnya “Don't Make Me Think” sebagai prinsip inti dari *usability*, yang berarti desain harus intuitif sehingga pengguna tidak perlu memikirkan bagaimana cara menggunakannya.

Usability sangat penting dalam desain dan pengembangan *website* dan aplikasi digital karena beberapa alasan menurut Ismawan, A., Hidayat, M., & Utomo, D. P. (2022):

1. Pengalaman Pengguna yang Lebih Baik: *Website* atau aplikasi yang mudah digunakan meningkatkan pengalaman pengguna, membuat mereka lebih mungkin untuk kembali menggunakan produk tersebut dan merekomendasikannya kepada orang lain.
2. Efisiensi dan Produktivitas: Produk yang *usable* memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan tanpa kesalahan, meningkatkan efisiensi dan produktivitas.
3. Pengurangan Biaya Dukungan: Jika pengguna dapat menggunakan produk dengan mudah, mereka akan membutuhkan lebih sedikit bantuan dan dukungan teknis, yang pada gilirannya mengurangi biaya dukungan pelanggan.
4. Keunggulan Kompetitif: Dalam pasar yang kompetitif, produk dengan *usability* yang baik dapat menjadi keunggulan kompetitif yang signifikan, menarik lebih banyak pengguna dan mempertahankan mereka.
5. Kepuasan Pengguna: Produk yang mudah digunakan dan menyenangkan meningkatkan kepuasan pengguna, yang dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan mengurangi churn rate.

Diantara berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi *usability* yaitu menurut Ismawan, A., Hidayat, M., & Utomo, D. P. (2022):

1. Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*): Seberapa mudah pengguna dapat memahami dan menggunakan antarmuka. Desain yang intuitif dan navigasi yang jelas membantu meningkatkan kemudahan penggunaan.
2. Efisiensi (*Efficiency*): Seberapa cepat dan tanpa usaha pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka. Antarmuka yang dirancang dengan baik

memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan sedikit waktu dan usaha.

3. Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*): Tingkat kenyamanan dan kepuasan yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk. Antarmuka yang menyenangkan dan tidak membuat frustrasi meningkatkan kepuasan pengguna.
4. Aksesibilitas (*Accessibility*): Sejauh mana produk dapat digunakan oleh orang dengan berbagai kemampuan. Desain yang inklusif memastikan bahwa produk dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka dengan disabilitas.
5. Kesalahan (*Errors*): Jumlah, jenis, dan keparahan kesalahan yang dibuat pengguna serta kemudahan untuk pulih dari kesalahan tersebut. Desain yang mengurangi kemungkinan kesalahan dan menyediakan cara mudah untuk pulih dari kesalahan meningkatkan *usability*.

Dengan memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip *usability*, pengembang dan desainer dapat menciptakan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan untuk digunakan. Ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga dapat berdampak positif pada kesuksesan bisnis secara keseluruhan.

2.2.2. Komponen Usability

Pengukuran *usability* pada sebuah *website* melibatkan berbagai komponen yang krusial dalam menentukan seberapa efektif dan memuaskan pengalaman pengguna. Komponen-komponen ini meliputi *Usefulness* (Kegunaan), *Ease of Use* (Kemudahan Pengguna), *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Masing-masing komponen ini memberikan gambaran mendalam tentang aspek yang berbeda dari pengalaman pengguna. *Usefulness* menilai apakah fitur dan fungsi *website* relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna. *Ease of Use* berfokus pada kemudahan navigasi dan penggunaan *website*. *Ease of Learning* mengukur seberapa cepat dan mudah pengguna baru dapat memahami cara menggunakan *website*. Terakhir, *Satisfaction* mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna dengan keseluruhan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan *website* (Hasan, T. F., Wahyuningrum, T., & Wardhana, A. C,

2022). (Pengukuran *usability website* melibatkan berbagai komponen krusial dalam menentukan seberapa efektif dan memuaskan pengalaman pengguna. Komponen ini meliputi *Usefulness* (Kegunaan), *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan), *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Setiap komponen ini memberikan gambaran mendalam tentang aspek yang berbeda dari pengalaman pengguna. *Usefulness* menilai apakah fitur dan fungsi *website* relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna. *Ease of Use* berfokus pada kemudahan navigasi dan penggunaan *website*. *Ease of Learning* mengukur seberapa cepat dan mudah pengguna baru dapat memahami cara menggunakan *website*. Terakhir, *Satisfaction* mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna dengan keseluruhan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan *website*.)

1. *Usefulness*

Usefulness mengacu pada sejauh mana *website* memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna. Komponen ini memastikan bahwa fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh *website* benar-benar relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Aspek *Usefulness* dapat diukur melalui:

- a. Relevansi Konten: Apakah informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pengguna?
- b. Fungsi yang Ditawarkan: Apakah fitur-fitur di *website* membantu pengguna menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan mereka?

2. *Ease of Use*

Ease of Use mengukur seberapa mudah pengguna dapat menggunakan *website*. Ini mencakup kemudahan navigasi, antarmuka yang intuitif, dan struktur informasi yang jelas. Aspek ini sangat penting karena pengguna cenderung meninggalkan *website* yang rumit atau membingungkan. Komponen ini dapat diukur melalui:

- a. Navigasi: Seberapa mudah pengguna menemukan informasi atau fitur yang mereka cari?
- b. Antarmuka: Apakah elemen-elemen antarmuka mudah dipahami dan digunakan?

- c. Struktur Informasi: Apakah informasi disusun dengan logis dan mudah diakses?

3. *Ease of Learning*

Ease of Learning mengukur seberapa cepat pengguna dapat belajar menggunakan *website*. Ini sangat penting bagi pengguna baru yang belum familiar dengan antarmuka. *Website* yang mudah dipelajari akan mengurangi waktu adaptasi dan meningkatkan efisiensi. Aspek ini dapat diukur melalui:

- a. Panduan Pengguna: Apakah terdapat tutorial atau panduan yang membantu pengguna baru memahami cara kerja *website*?
- b. Konsistensi: Apakah elemen-elemen desain konsisten di seluruh *website* sehingga pengguna tidak perlu belajar ulang?
- c. Feedback: Apakah pengguna mendapatkan umpan balik yang jelas dan bermanfaat saat mereka berinteraksi dengan *website*?

4. *Satisfaction*

Satisfaction mengukur seberapa puas pengguna dengan pengalaman penggunaan *website*. Kepuasan pengguna mencerminkan sejauh mana *website* berhasil memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bebas dari frustrasi. Komponen ini dapat diukur melalui:

- a. Pengalaman Pengguna: Apakah pengguna merasa senang dan puas setelah menggunakan *website*?
- b. Desain Visual: Apakah tampilan *website* menarik dan menyenangkan secara estetika?
- c. Kenyamanan: Apakah pengguna merasa nyaman dan tidak terbebani saat menggunakan *website*?

Dengan memahami dan mengoptimalkan keempat komponen ini, pengembang dan desainer dapat meningkatkan *usability website* mereka, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah dan efisien mencapai tujuan mereka sambil merasa puas dengan pengalaman yang mereka dapatkan.

2.2.3. Metode *Usability Testing*

Metode *usability testing* merupakan teknik yang digunakan untuk menilai seberapa baik sebuah *website*, aplikasi, atau sistem memenuhi kebutuhan dan harapan penggunanya. *Usability testing* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan wawasan tentang cara meningkatkan pengalaman pengguna. Metode ini umumnya melibatkan observasi langsung atau pengumpulan umpan balik dari pengguna saat mereka berinteraksi dengan produk (Utandi, U. U., Priono, M., Aprijani, D. A., Wicaksono, B. A., & Trihapningsari, D., 2022).

Jenis-jenis Metode *Usability Testing* (Welda, D. M. D. U. P., & Dirgayusari, A. M. (2020).

1. *Usability Testing* Berbasis Laboratorium Metode ini dilakukan dalam lingkungan terkontrol di sebuah laboratorium dengan perangkat yang sudah disiapkan. Peserta biasanya diberikan serangkaian tugas yang harus diselesaikan menggunakan *website* atau aplikasi, dan interaksi mereka dipantau melalui kamera atau perangkat perekam layar.

a. Kelebihan:

- 1) Kontrol yang tinggi terhadap variabel lingkungan.
- 2) Pengamatan langsung terhadap interaksi pengguna dan identifikasi masalah spesifik.
- 3) Penggunaan alat perekam yang memungkinkan analisis detail terhadap proses interaksi.

b. Kekurangan:

- 1) Lingkungan yang terkontrol mungkin tidak mencerminkan penggunaan di dunia nyata.
- 2) Biaya dan waktu yang relatif tinggi untuk persiapan dan pelaksanaan.
- 3) Peserta mungkin merasa tertekan atau tidak alami selama pengujian.

2. *Remote Testing*. *Remote testing* memungkinkan pengguna untuk melakukan pengujian dari lokasi mereka sendiri, baik melalui internet atau dengan menggunakan perangkat yang telah diprogram khusus. Pengguna menyelesaikan tugas mereka secara mandiri, dan data pengujian dikumpulkan melalui alat perekam *online* atau *software* pengujian.

a. Kelebihan:

- 1) Fleksibilitas dalam waktu dan tempat bagi peserta.
- 2) Mengurangi tekanan atau kecanggungan yang mungkin dirasakan peserta di lingkungan laboratorium.
- 3) Mungkin lebih representatif dari penggunaan sehari-hari di lingkungan pengguna yang sesungguhnya.

b. Kekurangan:

- 1) Kurangnya kontrol terhadap variabel lingkungan yang bisa mempengaruhi hasil.
- 2) Tantangan dalam memastikan kualitas data, seperti kesulitan teknis atau masalah perangkat keras di sisi peserta.
- 3) Keterbatasan dalam pengamatan langsung terhadap perilaku dan reaksi peserta.

3. *Heuristic Evaluation* *Heuristic evaluation* melibatkan penilaian sistem oleh seorang atau beberapa ahli *usability* yang mengevaluasi antarmuka berdasarkan seperangkat prinsip heuristik atau pedoman desain. Evaluator memeriksa elemen desain untuk mengidentifikasi masalah *usability* tanpa melibatkan pengguna akhir secara langsung.

a. Kelebihan:

- 1) Biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan metode berbasis laboratorium atau *remote testing*.
- 2) Dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa memerlukan peserta pengguna.
- 3) Efektif untuk menemukan masalah desain umum dan kesalahan *usability*.

b. Kekurangan:

- 1) Tergantung pada pengalaman dan keahlian evaluator, yang mungkin tidak selalu menangkap masalah spesifik dari perspektif pengguna.
- 2) Tidak selalu menggantikan kebutuhan untuk pengujian dengan pengguna nyata.
- 3) Terbatas pada prinsip heuristik dan pedoman desain yang mungkin tidak mencakup semua aspek penggunaan nyata.

Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan, dan pemilihan metode yang tepat seringkali bergantung pada tujuan penelitian, anggaran, dan waktu yang tersedia. Kombinasi dari berbagai metode sering digunakan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang *usability* dari suatu sistem.

2.2.4. *Use Questionnaire*

Use Questionnaire adalah alat ukur yang dirancang untuk menilai aspek-aspek *usability* dari suatu sistem, aplikasi, atau *website*. Alat ini dikembangkan untuk memberikan wawasan kuantitatif tentang pengalaman pengguna, mengukur seberapa efektif, efisien, dan memuaskannya sistem tersebut dari perspektif pengguna. Tujuan utamanya adalah mengevaluasi kegunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), dan kepuasan (*Satisfaction*) pengguna, serta mengidentifikasi area yang perlu perbaikan. Dengan mengumpulkan data dari partisipan tentang pengalaman mereka, *Use Questionnaire* membantu peneliti dan desainer memahami kekuatan dan kelemahan sistem yang diuji, serta memberikan dasar untuk pengembangan dan perbaikan yang berbasis pada umpan balik pengguna nyata.)

Use Questionnaire terdiri dari empat komponen utama yang masing-masing berfokus pada aspek *usability* yang berbeda (Utandi, U. U., et al. (2022)).

1. *Usefulness* (Kegunaan):

Komponen *Usefulness* mengukur sejauh mana sistem atau *website* membantu pengguna dalam mencapai tujuan mereka dan memberikan manfaat yang dirasakan. Aspek ini fokus pada evaluasi seberapa relevan dan berguna fitur serta fungsi yang disediakan oleh sistem dalam konteks kebutuhan

pengguna. Pertanyaan dalam kategori ini sering kali berkisar pada seberapa bermanfaat sistem tersebut dalam mendukung tugas atau aktivitas pengguna dan apakah fitur yang tersedia memadai untuk kebutuhan mereka. Misalnya, dalam konteks *Website UII Gateway*, pertanyaan mungkin menilai apakah informasi yang disediakan relevan dengan kebutuhan akademik pengguna dan apakah fungsi yang ada membantu mereka dalam proses administratif atau akademik.

2. *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan):

Komponen *Ease of Use* menilai seberapa mudah dan intuitif sistem dapat digunakan oleh pengguna. Aspek ini mengevaluasi seberapa baik pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka tanpa menghadapi kesulitan yang berarti. Pertanyaan dalam kategori ini umumnya menilai kemudahan navigasi, kejelasan antarmuka, dan interaksi dengan sistem. Ini mencakup bagaimana pengguna merasakan pengalaman mereka dalam mengakses informasi atau fitur dan apakah sistem dirancang dengan antarmuka yang memudahkan pengguna. Dalam penggunaan *Website UII Gateway*, misalnya, pertanyaan mungkin berfokus pada seberapa mudah pengguna dapat menemukan jadwal kelas atau mengakses informasi akademik.

3. *Ease of Learning* (Kemudahan Belajar):

Komponen *Ease of Learning* mengevaluasi seberapa cepat dan efektif pengguna dapat mempelajari cara menggunakan sistem. Aspek ini melibatkan seberapa mudah pengguna memahami dan mengingat bagaimana menggunakan berbagai fitur sistem. Pertanyaan dalam kategori ini sering menilai seberapa cepat pengguna menjadi terampil dalam menggunakan sistem, serta seberapa jelas instruksi atau panduan yang disediakan. Dalam konteks *Website UII Gateway*, pertanyaan mungkin meliputi seberapa cepat pengguna baru dapat belajar cara menggunakan fitur-fitur baru di *website* atau seberapa efektif dokumentasi atau bantuan yang disediakan dalam proses belajar.

4. *Satisfaction* (Kepuasan):

Komponen *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan keseluruhan pengguna terhadap sistem atau *website*. Aspek ini mencakup perasaan pengguna setelah berinteraksi dengan sistem dan sejauh mana sistem memenuhi atau

melampaui ekspektasi mereka. Pertanyaan dalam kategori ini biasanya mengevaluasi apakah pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka, apakah sistem sesuai dengan harapan mereka, dan apakah mereka akan merekomendasikan sistem kepada orang lain. Dalam kasus *Website UII Gateway*, pertanyaan mungkin berfokus pada seberapa menyenangkan pengalaman pengguna saat menggunakan *website* dan apakah mereka merasa sistem ini meningkatkan pengalaman akademik mereka secara keseluruhan.

Use Questionnaire dikembangkan melalui proses yang melibatkan identifikasi aspek-aspek penting dari *usability* yang relevan dengan kebutuhan pengguna dan konteks aplikasi. Biasanya, pengembangan kuesioner melibatkan tinjauan literatur, konsultasi dengan ahli *usability*, dan uji coba awal untuk memastikan validitas dan reliabilitas alat ukur. Dalam penelitian *usability*, *Use Questionnaire* digunakan dengan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dari pengguna. Prosesnya meliputi (Maulana, M. R., Utama, M. R. P. A., & Nurdiana, D., 2023):

1. Desain Kuesioner: Mengembangkan item pertanyaan yang relevan dengan setiap komponen USE. Pertanyaan harus dirancang untuk mengukur aspek yang spesifik dan dapat menghasilkan data yang jelas dan terukur.
2. Pengumpulan Data: Menyebarkan kuesioner kepada sampel pengguna yang representatif dari populasi yang menjadi target penelitian. Data dikumpulkan secara *online* atau *offline*, tergantung pada konteks dan aksesibilitas.
3. Analisis Data: Mengolah dan menganalisis hasil kuesioner untuk menilai skor pada masing-masing komponen. Hasil analisis ini memberikan wawasan tentang bagaimana sistem dinilai oleh pengguna dan area mana yang mungkin memerlukan perbaikan.
4. Penerapan Hasil: Menggunakan temuan dari analisis untuk membuat rekomendasi perbaikan desain dan pengembangan. Ini dapat mencakup perubahan pada antarmuka pengguna, fungsi sistem, atau dokumentasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

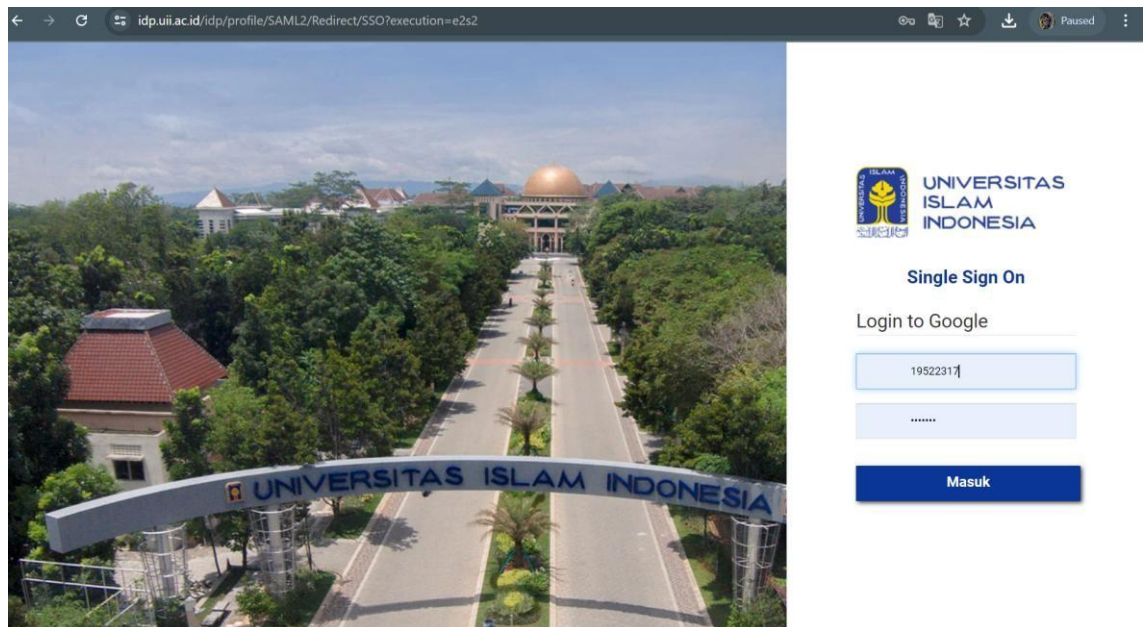
Dengan mengintegrasikan *Use Questionnaire* ke dalam proses evaluasi *usability*, peneliti dan pengembang dapat memperoleh pemahaman yang mendalam

tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dan bagaimana sistem tersebut dapat ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih baik.

2.2.5. *Website UII Gateway*

Website UII Gateway adalah platform digital yang dirancang untuk menyediakan akses terintegrasi kepada mahasiswa, dosen, dan staf Universitas Islam Indonesia (UII) ke berbagai layanan akademik dan administrasi (Elsa Kurniawati, 2024). Tujuan utama dari *UII Gateway* adalah untuk menyederhanakan dan mempermudah proses akademik dan administrasi di lingkungan kampus, seperti akses jadwal kuliah, informasi akademik, administrasi, layanan keuangan, dan sumber daya perpustakaan. Dengan menyediakan satu titik akses yang komprehensif, *UII Gateway* bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi seluruh komunitas universitas.

Gambar 1. Tampilan *Website UII Gateway*



Website UII Gateway menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan akademik dan administratif pengguna. Beberapa fitur utama meliputi (Hariyo, 2021):

1. Akses Jadwal Kuliah: Memungkinkan mahasiswa untuk melihat dan mengatur jadwal kuliah mereka, termasuk informasi tentang waktu, lokasi, dan dosen pengampu mata kuliah.
2. Informasi Akademik: Menyediakan akses ke informasi terkait dengan hasil studi, nilai akademik, transkrip, dan status akademik lainnya.
3. Administrasi: Memfasilitasi proses administrasi seperti pendaftaran mata kuliah, pengajuan cuti akademik, dan permintaan dokumen resmi.
4. Layanan Keuangan: Menyediakan informasi mengenai tagihan, pembayaran, dan manajemen akun keuangan mahasiswa.
5. Perpustakaan: Mengintegrasikan layanan perpustakaan, termasuk pencarian katalog buku, peminjaman, dan akses ke sumber daya digital.
6. Lain-lain: Mungkin termasuk forum diskusi, berita kampus, dan layanan dukungan lainnya yang mendukung pengalaman akademik dan sosial di UII.

Usability atau keterpakaianya adalah kunci untuk memastikan bahwa *website* UII Gateway berfungsi secara optimal dan memberikan manfaat maksimal kepada penggunanya. Sebagai platform yang melayani berbagai jenis pengguna dengan kebutuhan yang berbeda, dari mahasiswa hingga dosen dan staf, penting bagi *website* ini untuk memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan (Elsa Kurniawati., 2024) *Website* yang tidak ramah pengguna dapat menghambat akses dan penggunaan fitur-fitur penting, menyebabkan frustrasi, dan mengurangi efisiensi. Evaluasi *usability* pada *website* UII Gateway bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang mungkin mempengaruhi pengalaman pengguna. Dengan melakukan evaluasi *usability* secara sistematis, universitas dapat memastikan bahwa *website* ini memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan berfungsi sesuai harapan.

Evaluasi *usability* pada *website* UII Gateway melibatkan beberapa langkah untuk memastikan efektivitas platform. Proses ini termasuk:

1. Pengumpulan Data Pengguna: Mengumpulkan data dari pengguna mengenai pengalaman mereka saat menggunakan *website* melalui metode seperti kuesioner atau wawancara.

2. Analisis Data *Usability*: Menganalisis data yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan berdasarkan kriteria *usability* seperti kemudahan penggunaan, kegunaan, kepuasan, dan kemudahan belajar.
3. Penerapan Temuan: Menggunakan hasil analisis untuk melakukan perbaikan desain dan fungsionalitas *website* guna meningkatkan pengalaman pengguna.
4. Evaluasi Ulang: Melakukan evaluasi kembali setelah perbaikan untuk memastikan bahwa perubahan yang diterapkan telah efektif dalam meningkatkan *usability website*.

Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip *usability* dalam pengembangan dan pemeliharaan *Website UII Gateway*, universitas dapat meningkatkan kualitas layanan digitalnya dan memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi semua penggunanya.

2.2.6. Penerapan *Usability Testing* dalam Evaluasi *Website*

Usability testing merupakan metode yang digunakan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah *website*. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah *usability*, memahami pengalaman pengguna, dan mencari cara untuk meningkatkan desain *website*. Dalam konteks evaluasi *Website UII Gateway*, *usability testing* diterapkan dengan beberapa teknik pengumpulan data dan metodologi analisis hasil (Ismawan, A., Hidayat, M., & Utomo, D. P., 2022). Teknik Pengumpulan Data (Bahri, M. I. F. A, 2023):

1. Kuesioner: Salah satu metode utama dalam *usability testing* adalah penggunaan kuesioner. Kuesioner dirancang untuk mengumpulkan umpan balik sistematis mengenai persepsi pengguna terhadap berbagai aspek *usability website*, seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan. Dalam penelitian ini, *Use Questionnaire* digunakan karena kemampuannya untuk mengukur secara spesifik berbagai dimensi *usability*. Responden diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman mereka menggunakan *Website UII Gateway*. Data yang dikumpulkan dari kuesioner

memberikan gambaran umum tentang bagaimana pengguna menilai *website* dan area mana yang perlu perbaikan.

2. Wawancara: Wawancara dilakukan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna dengan *website*. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali lebih dalam tentang tantangan yang dihadapi pengguna, masalah yang tidak terdeteksi melalui kuesioner, dan saran yang mungkin tidak terungkap dalam jawaban tertulis. Wawancara dapat dilakukan secara langsung atau melalui platform virtual, dan memberikan data kualitatif yang memperkaya pemahaman tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* dan apa yang mereka harapkan dari pengalaman tersebut.
3. Observasi: Observasi melibatkan pemantauan langsung pengguna saat mereka berinteraksi dengan *website*. Peneliti mengamati tindakan pengguna, termasuk navigasi, klik, dan reaksi terhadap berbagai elemen desain. Observasi dapat dilakukan di laboratorium atau melalui sesi remote, dan bertujuan untuk menangkap bagaimana pengguna menyelesaikan tugas-tugas tertentu, mengidentifikasi masalah navigasi, dan mengamati kesulitan yang mungkin tidak diungkapkan dalam kuesioner atau wawancara.

Metodologi untuk Menganalisis Hasil *Usability Testing* (Hasan, T. F., Wahyuningrum, T., & Wardhana, A. C., 2022).

1. Analisis Data Kuantitatif: Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner dan diolah untuk menghasilkan skor *usability* yang mencerminkan sejauh mana *website* memenuhi kebutuhan pengguna. Analisis ini melibatkan penghitungan persentase jawaban dalam kategori yang telah ditentukan, seperti kemudahan penggunaan dan kepuasan. Hasil dari kuesioner *Use Questionnaire* dikategorikan ke dalam berbagai tingkat kelayakan berdasarkan tabel kategori kelayakan yang telah ditetapkan. Statistik deskriptif seperti rata-rata, median, dan deviasi standar digunakan untuk merangkum data dan memberikan gambaran umum tentang bagaimana *website* diterima oleh pengguna secara keseluruhan.

2. Analisis Data Kualitatif: Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan pola-pola dalam umpan balik pengguna. Analisis ini melibatkan transkripsi wawancara dan pemrosesan catatan observasi untuk menemukan masalah desain, tantangan pengguna, dan saran perbaikan. Metode analisis kualitatif seperti analisis tematik atau analisis konten digunakan untuk mengelompokkan data dan menarik kesimpulan yang relevan.
3. Integrasi Data: Setelah analisis data kuantitatif dan kualitatif dilakukan, hasilnya digabungkan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang *usability website*. Peneliti membandingkan temuan dari kuesioner dengan wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan. Ini membantu dalam menyusun rekomendasi yang berdasarkan data yang lebih lengkap dan memberikan panduan yang jelas untuk perbaikan desain *website*.

Penggunaan Hasil *Usability Testing* (Ismawan, A., Hidayat, M., & Utomo, D. P., 2022)

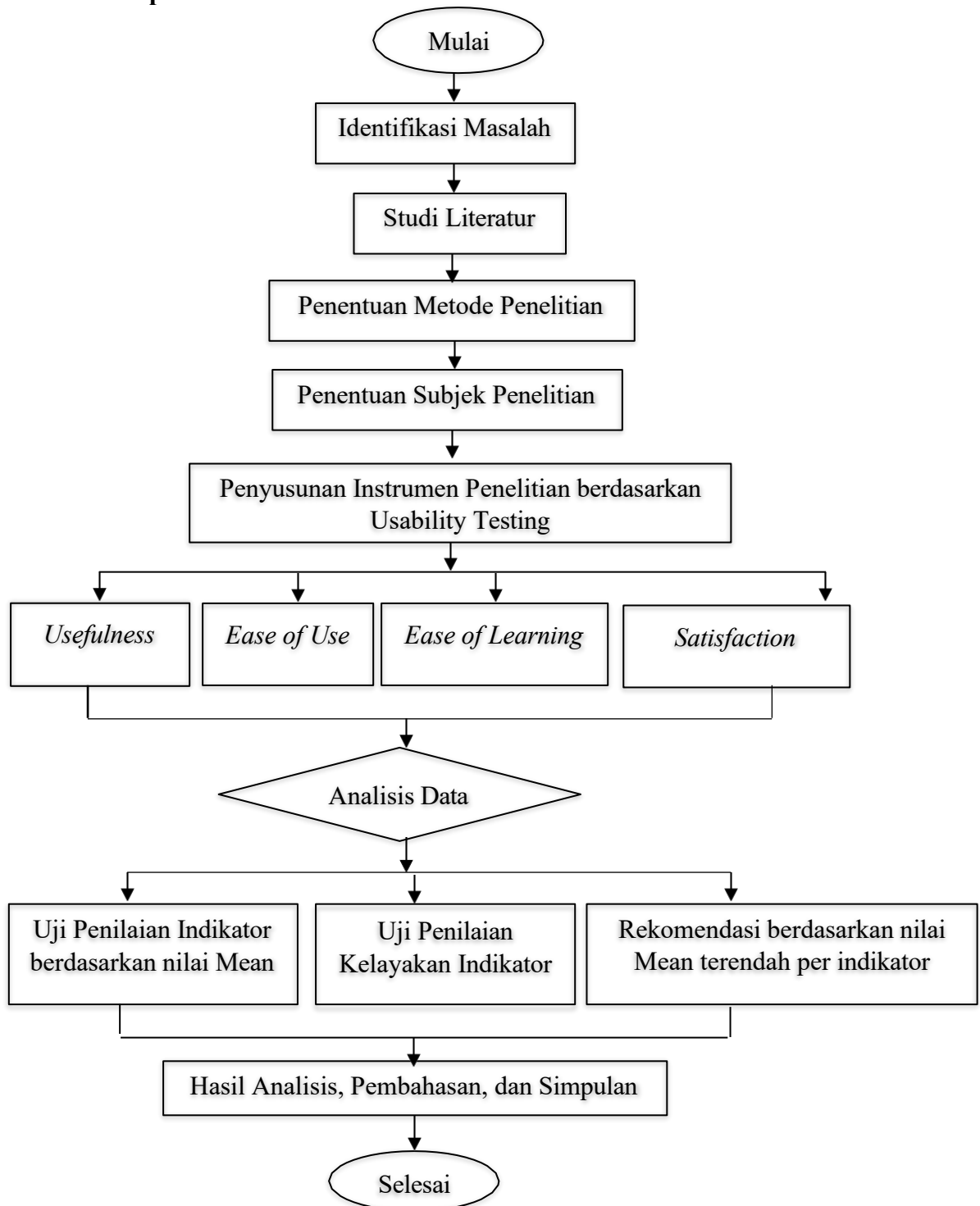
1. Identifikasi Masalah: Hasil dari *usability testing* digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang mempengaruhi pengalaman pengguna, seperti kesulitan dalam navigasi, elemen desain yang tidak intuitif, atau fitur yang tidak berfungsi dengan baik. Masalah-masalah ini dikategorikan berdasarkan tingkat keparahan dan dampaknya terhadap pengguna.
2. Perbaikan Desain: Berdasarkan temuan *usability testing*, peneliti atau tim desain dapat merancang solusi untuk memperbaiki masalah yang diidentifikasi. Ini mungkin termasuk perbaikan dalam tata letak, navigasi, atau fungsionalitas *website* untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Uji Coba Perbaikan: Setelah perbaikan diterapkan, *website* diuji kembali untuk memastikan bahwa masalah yang sebelumnya teridentifikasi telah diperbaiki dan tidak ada masalah baru yang muncul. Uji coba ini memastikan bahwa perubahan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan *usability website*.

Dengan menerapkan *usability testing* secara menyeluruh dan menganalisis hasil dengan cermat, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas *Website UI Gateway* dan menentukan area-area yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan

pengalaman pengguna. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa *website* tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan dan efisien.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian



Gambar 4.28 Flow Chart Penelitian

Tahapan penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 4.28 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai

Tahap awal penelitian dimulai sebagai penanda dimulainya seluruh rangkaian proses penelitian.

2. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan *usability website* UII Gateway berdasarkan hasil observasi awal terhadap penggunaan *website*.

3. Studi Literatur

Peneliti melakukan kajian pustaka terhadap teori *usability*, *usability testing*, *USE Questionnaire*, serta penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar penyusunan penelitian.

4. Penentuan Metode Penelitian

Pada tahap ini ditentukan metode penelitian yang digunakan, yaitu *usability testing* dengan instrumen *USE Questionnaire*.

5. Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ditentukan dari pengguna *website* UII Gateway yang aktif menggunakan sistem dalam kegiatan akademik.

6. Penyusunan Instrumen Penelitian Berdasarkan *Usability Testing*

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk kuesioner *USE Questionnaire* yang mencakup empat aspek *usability*, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.

a. Usefulness

Tahap ini berfokus pada pengukuran tingkat kebermanfaatan *website* UII Gateway dalam mendukung aktivitas akademik pengguna.

b. Ease of Use

Pada tahap ini dilakukan pengukuran tingkat kemudahan penggunaan *website* UII Gateway oleh pengguna.

c. *Ease of Learning*

Tahap ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana *website* UII Gateway mudah dipelajari dan dipahami oleh pengguna.

d. *Satisfaction*

Tahap ini digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* UII Gateway.

7. Analisis Data

Data kuesioner diolah dan dianalisis secara statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran tingkat *usability website* UII Gateway. Adapun sebagai berikut.

a. Uji Penilaian Indikator Berdasarkan Nilai Mean

Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata (mean) pada setiap indikator *usability*.

b. Uji Penilaian Kelayakan Indikator

Berdasarkan hasil nilai mean, dilakukan penilaian kelayakan masing-masing indikator *usability*.

c. Rekomendasi Berdasarkan Nilai Mean Terendah per Indikator

Peneliti menyusun rekomendasi perbaikan dengan memprioritaskan indikator *usability* yang memiliki nilai mean terendah.

8. Hasil Analisis, Pembahasan, dan Simpulan

Hasil analisis disajikan dalam bentuk pembahasan dan simpulan penelitian.

9. Selesai

Tahap akhir penelitian yang menandai selesainya seluruh rangkaian proses penelitian.

3.2. Metode *USE Questionnaire*

Penelitian ini menggunakan metode *Use Questionnaire* untuk mengevaluasi *usability* dari *website* UII Gateway di Universitas Islam Indonesia. *Use Questionnaire* dipilih karena mampu mengukur empat dimensi utama *usability*: *Usefulness* (kegunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning*

(kemudahan mempelajari), dan *Satisfaction* (kepuasan). *Use Questionnaire* dipilih sebagai metode evaluasi karena:

1. Kelengkapan Dimensi: *Use Questionnaire* mengukur empat dimensi utama *usability*, memberikan gambaran komprehensif tentang pengalaman pengguna.
2. Relevansi dan Validitas: Kuesioner ini telah banyak digunakan dalam penelitian *usability* dan terbukti valid serta reliabel dalam mengukur pengalaman pengguna.
3. Simplicity: Kuesioner ini relatif mudah untuk diisi oleh responden dan mudah dianalisis, memudahkan pengumpulan dan interpretasi data.

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner USE yang terdiri dari 30 pertanyaan. Kuesioner ini dibagi menjadi empat bagian utama:

1. *Usefulness* (Kegunaan): Mengukur sejauh mana *website* memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna.
2. *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan): Menilai seberapa mudah pengguna dapat menggunakan *website*.
3. *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari): Mengukur seberapa cepat pengguna dapat mempelajari cara menggunakan *website*.
4. *Satisfaction* (Kepuasan): Menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap penggunaan *website*.

Kuesioner ini akan disebarkan kepada mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang merupakan pengguna aktif *website* UII Gateway. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online menggunakan platform Google Forms untuk mempermudah akses dan pengisian oleh responden.

Berikut adalah tabel kriteria *usability* untuk penelitian yang disesuaikan dengan objek *website* UII Gateway:

Tabel 2. Kriteria *Usability* Untuk Penelitian Yang Disesuaikan Dengan Objek *Website UII Gateway*

No	Kriteria <i>Usability</i>		<i>Use Questionnaire Untuk Website</i>
A	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)	1	<i>Website</i> ini membantu pengguna menjadi lebih efektif
		2	Informasi yang tersedia di <i>website</i> UII Gateway relevan dengan kebutuhan saya.
		3	Informasi yang tersedia di <i>website</i> UII Gateway relevan dengan kebutuhan saya.
B	<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	4	Saya merasa navigasi di <i>website</i> ini mudah dan intuitif.
		5	Saya dapat menemukan informasi yang saya cari tanpa kebingungan.
		6	Saya tidak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami cara kerja <i>website</i> ini.
C	<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)	7	Pengguna belajar menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat
		8	Pengguna mudah mengingat bagaimana cara menggunakan <i>website</i> ini
		9	<i>Website</i> ini mudah untuk dipelajari cara penggunaannya
D	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	10	Saya merasa puas menggunakan <i>website</i> UII Gateway.
		11	Tampilan visual dan desain <i>website</i> ini menarik dan nyaman dilihat.
		12	Saya merasa pengalaman menggunakan <i>website</i> ini menyenangkan.

Tabel di atas menggambarkan kriteria *usability* yang akan diukur menggunakan *Use Questionnaire* untuk mengevaluasi *usability* dari *website* UII Gateway pada Universitas Islam Indonesia.

3.3. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang dilakukan dengan sistematis, terencana, dan terstruktur secara jelas. Penelitian deskriptif, menurut Sugiyono (2013), bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan yang terjadi pada saat penelitian dilakukan. Penelitian ini menggambarkan atau melukiskan fenomena yang ada baik yang bersifat alami maupun hasil rekayasa. Penelitian kuantitatif mengacu pada metode yang berbasis pada pengukuran numerik dan statistik. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Pendekatan ini membantu dalam memahami seberapa besar pengaruh variabel-variabel tertentu dan dalam mengukur tingkat keterkaitan antar variabel dalam penelitian.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner ini dirancang berdasarkan USE (*Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use*) *Questionnaire*, dengan alternatif 5 jawaban yang merupakan alat ukur untuk menilai tingkat *usability* suatu sistem atau *website*. Melalui kuesioner ini, data primer dikumpulkan dari responden dengan menilai empat faktor utama *usability* yaitu kegunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), kemudahan mempelajari (*Ease of Learning*), dan kepuasan pengguna (*Satisfaction*).

Setiap faktor tersebut memiliki sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aspek-aspek *usability* dari *website* UII Gateway. Responden memberikan penilaian mereka berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan *website* tersebut. Selain data primer dari kuesioner, penelitian ini juga memanfaatkan data sekunder berupa studi literatur dari penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini. Studi literatur ini digunakan untuk

memperkuat analisis dan interpretasi data serta untuk memberikan konteks yang lebih luas dalam memahami hasil penelitian. Dengan menggunakan kombinasi data primer dan sekunder, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat *usability website* UII Gateway dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk perbaikan.

3.5. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi S1 Teknik Industri Universitas Islam Indonesia yang aktif dan pernah menggunakan *website* UII Gateway dalam kegiatan akademik. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan objek pengamatan untuk mewakili karakteristik populasi. Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan Google Form kepada mahasiswa S1 Teknik Industri Universitas Islam Indonesia. Proses pengumpulan data berlangsung selama dua bulan, namun hingga batas akhir waktu pengumpulan, jumlah data yang berhasil terkumpul adalah 107 responden.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling dengan pendekatan purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa S1 Teknik Industri Universitas Islam Indonesia yang masih aktif.
2. Pernah menggunakan *website* UII Gateway untuk keperluan akademik.

Jumlah responden yang diperoleh dinilai telah memenuhi kebutuhan analisis data *usability*. Atas rekomendasi dan persetujuan dosen pembimbing, jumlah sampel sebanyak 107 responden dinyatakan layak untuk dilakukan analisis data, mengingat penelitian ini berfokus pada evaluasi *usability* berbasis persepsi pengguna menggunakan USE Questionnaire dan analisis statistik deskriptif. Adapun karakteristik responden penelitian berasal dari dua program, yaitu Teknik

Industri Reguler dan Teknik Industri International Program (IP), dengan distribusi sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Responden Penelitian

No	Program Studi	Jumlah Responden
1	Teknik Industri Reguler	92
2	Teknik Industri IP	15
	Total	107

Dengan jumlah responden tersebut, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai tingkat *usability website* UII Gateway berdasarkan pengalaman pengguna dari kalangan mahasiswa Teknik Industri Universitas Islam Indonesia.

3.6. Uji Kelayakan Kuesioner

Untuk memastikan kuesioner USE yang digunakan dalam penelitian ini layak dan dapat diandalkan, dilakukan dua jenis uji kelayakan, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mendefinisikan variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan metode korelasi product moment (*Pearson's Correlate Bivariate*) dan dibandingkan dengan nilai r tabel signifikan pada tingkat kepercayaan 10%. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan dalam kuesioner memiliki korelasi yang signifikan dengan variabel yang diukur, mengacu pada penelitian terdahulu. Secara Teknis Uji Validitas bisa dijelaskan sebagai berikut langkahnya:

- Pengumpulan Data: Data dikumpulkan dari responden menggunakan kuesioner USE.
- Analisis Korelasi: Setiap item dalam kuesioner dikorelasikan dengan skor total menggunakan korelasi product moment.

- c. Perbandingan dengan r Tabel: Hasil korelasi dibandingkan dengan nilai r tabel pada tingkat signifikansi 10%. Jika nilai korelasi lebih besar dari r tabel, item tersebut dianggap valid.
- d. Interpretasi Hasil: Item-item yang valid menunjukkan bahwa mereka memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel yang diukur dan dapat digunakan dalam analisis lebih lanjut.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi alat ukur dalam kuesioner, yaitu apakah kuesioner tersebut dapat memberikan hasil yang stabil dan konsisten jika diulang pada kondisi yang sama atau serupa. Reliabilitas kuesioner dalam penelitian ini diukur menggunakan metode Cronbach's Alpha. Metode ini digunakan untuk menilai tingkat keandalan kuesioner berdasarkan kategori yang ditentukan. Secara Teknis Uji Reliabilitas bisa dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Data: Data yang sama digunakan seperti pada uji validitas.
- b. Perhitungan *Cronbach's Alpha*: Nilai reliabilitas diukur menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, yang mengevaluasi konsistensi internal dari kuesioner.
- c. Interpretasi Nilai *Cronbach's Alpha*: Nilai *Cronbach's Alpha* diinterpretasikan berdasarkan kategori yang telah ditentukan.
- d. Evaluasi Konsistensi: Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa item-item dalam kuesioner memberikan hasil yang konsisten. Jika nilai *Cronbach's Alpha* berada di atas 0,60, kuesioner dianggap memiliki reliabilitas yang dapat diterima.

Kategori reliabilitas berdasarkan nilai Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Relibilitas

Interval Reliabilitas	Kategori
$0,80 < r < 1,00$	Reliabilitas Bernilai Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Reliabilitas Bernilai Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Reliabilitas Bernilai Sedang
$0,20 < r \leq 0,40$	Reliabilitas Bernilai Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Tidak Reliabel

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan untuk mengukur keempat faktor *usability* (kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan mempelajari, dan kepuasan) memiliki tingkat keandalan yang dapat diterima. Data yang diperoleh dari hasil uji validitas dan reliabilitas ini akan memastikan bahwa kuesioner yang digunakan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data dan mampu memberikan hasil yang akurat dan konsisten.

3.7. Pengukuran *Usability*

Pengukuran *usability* merupakan proses yang krusial dalam mengevaluasi efektivitas dan efisiensi dari suatu *website* atau aplikasi. Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk menentukan sejauh mana *website* memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dalam penelitian ini, pengukuran *usability* dilakukan dengan menggunakan kuesioner USE (*Usefulness, Satisfaction, Ease of Use*) yang telah dirancang untuk mengumpulkan data dari para responden.

1. Proses Pengukuran:

Pengukuran *usability* dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari responden berdasarkan hasil kuesioner. Metode yang digunakan dalam perhitungan ini mengikuti rumus yang telah ditetapkan dalam literatur sebelumnya. Rumus ini digunakan untuk mengkonversi skor mentah dari

kuesioner menjadi persentase yang mencerminkan tingkat kelayakan dari *website*. Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang Diharapkan}}{\text{Skor yang Diobservasi}} \times 100$$

Dalam rumus ini, "Skor yang Diobservasi" adalah total nilai yang diperoleh dari jawaban responden pada kuesioner, sementara "Skor yang Diharapkan" adalah nilai maksimum yang dapat dicapai sesuai dengan skala yang digunakan dalam kuesioner. Hasil dari perhitungan ini memberikan gambaran tentang seberapa baik *website* memenuhi kriteria *usability* yang ditetapkan.

2. Kategori Kelayakan:

Setelah memperoleh persentase kelayakan, data tersebut dikategorikan ke dalam klasifikasi kelayakan yang berbeda untuk memudahkan interpretasi hasil. Kategori ini membantu dalam menilai apakah *website* termasuk dalam kategori sangat layak, layak, cukup, tidak layak, atau sangat tidak layak. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kategori kelayakan berdasarkan persentase:

Tabel 5. Kategori Kelayakan

Angka (%)	Kategori Kelayakan
<21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

- Sangat Tidak Layak (<21%): *Website* dianggap sangat tidak layak jika persentase kelayakan kurang dari 21%. Hal ini menunjukkan bahwa *website* memiliki banyak masalah *usability* yang signifikan dan perlu dilakukan perbaikan menyeluruh.
- Tidak Layak (21-40%): Jika persentase kelayakan berada dalam rentang 21-40%, *website* dianggap tidak layak. Ini menunjukkan bahwa terdapat

beberapa masalah *usability* yang signifikan, dan perbaikan harus dilakukan untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna.

- c. Cukup (41-60%): Dengan persentase kelayakan antara 41-60%, *website* dinilai cukup. Meskipun ada beberapa aspek yang berfungsi dengan baik, masih ada area yang perlu ditingkatkan untuk mencapai tingkat *usability* yang lebih baik.
- d. Layak (61-80%): Persentase kelayakan dalam rentang 61-80% menunjukkan bahwa *website* termasuk dalam kategori layak. *Website* sudah memenuhi sebagian besar kriteria *usability* dengan baik, namun masih ada beberapa aspek yang bisa diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
- e. Sangat Layak (81-100%): *Website* dianggap sangat layak jika persentase kelayakan mencapai 81% atau lebih. Ini menunjukkan bahwa *website* memenuhi kebutuhan pengguna dengan sangat baik dan memberikan pengalaman pengguna yang sangat memuaskan.

Dengan melakukan pengukuran *usability* dan mengklasifikasikan hasilnya ke dalam kategori-kategori ini, peneliti dapat memberikan rekomendasi yang lebih spesifik dan terfokus untuk perbaikan *website* UI Gateway. Hal ini akan membantu dalam meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna, serta memastikan bahwa *website* dapat memenuhi tujuan dan kebutuhan pengguna secara optimal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Profil Obyek Penelitian

Objek penelitian ini adalah *website Gateway* Universitas Islam Indonesia (UII), yang berfungsi sebagai sistem informasi akademik terpadu di lingkungan universitas. *Gateway* dikembangkan untuk memfasilitasi seluruh sivitas akademika dalam mengakses layanan akademik dan administrasi secara daring, mulai dari proses perkuliahan, registrasi akademik, hingga pelaporan nilai. Sistem ini menjadi pusat integrasi berbagai layanan digital UII sehingga setiap aktivitas akademik dapat dilakukan secara efisien dan terkoordinasi.

Pada penelitian ini, pembahasan difokuskan pada penggunaan *Gateway* di lingkungan Fakultas Teknologi Industri (FTI) UII. Fakultas ini dikenal memiliki tingkat aktivitas akademik yang tinggi dan mengandalkan sistem digital dalam mendukung kegiatan belajar mengajar maupun administrasi. Oleh karena itu, *Gateway* menjadi sarana penting bagi mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Secara fungsional, *Gateway* UII memiliki peran utama sebagai sistem informasi akademik yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai kegiatan seperti pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), pemantauan nilai, pengecekan jadwal kuliah, akses ke data akademik, serta pengelolaan informasi pribadi. Selain itu, sistem ini juga terhubung dengan beberapa layanan pendukung lain seperti e-Learning, sistem keuangan mahasiswa, dan sistem presensi, sehingga seluruh data akademik dapat diakses melalui satu portal utama.

Dari sisi tampilan dan aksesibilitas, *Gateway* didesain dengan antarmuka yang sederhana dan navigasi yang cukup jelas. Tampilan beranda menampilkan menu utama yang mudah diidentifikasi sesuai kebutuhan pengguna. Akses dapat dilakukan melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel, meskipun pada beberapa kondisi masih ditemui keterbatasan dalam responsivitas tampilan di layar ponsel. Secara umum, sistem ini mudah

digunakan, terutama bagi pengguna yang sudah terbiasa dengan layanan digital kampus.

Adapun pengguna utama *Gateway* mencakup mahasiswa, dosen, dan administrator fakultas. Mahasiswa menggunakan sistem ini untuk kegiatan akademik seperti KRS, melihat nilai, serta memantau jadwal dan informasi perkuliahan. Dosen memanfaatkannya untuk mengelola data mahasiswa, mengunggah nilai, dan mengakses informasi akademik kelas yang diampu. Sementara itu, pihak administrasi fakultas menggunakan *Gateway* untuk mengelola data akademik secara keseluruhan dan memastikan kelancaran proses akademik di tingkat fakultas.

Secara institusional, *Gateway* merupakan bagian dari sistem digital terpadu Universitas Islam Indonesia yang terus dikembangkan sejalan dengan kebijakan digitalisasi kampus. Sistem ini mendukung visi universitas untuk menjadi kampus berbasis teknologi informasi yang modern, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan era digital. Dengan demikian, *Gateway* tidak hanya berfungsi sebagai sarana administrasi akademik, tetapi juga sebagai representasi dari transformasi digital UII dalam mewujudkan tata kelola pendidikan yang terintegrasi.

Berdasarkan uraian profil objek penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Gateway* Universitas Islam Indonesia (UII) merupakan sistem informasi akademik terpadu yang menjadi pusat layanan digital bagi sivitas akademika, khususnya di Fakultas Teknologi Industri (FTI). Melalui portal ini, mahasiswa, dosen, dan administrator dapat mengakses berbagai layanan akademik seperti KRS, nilai, jadwal kuliah, serta data administrasi lainnya secara terintegrasi. Tampilan *Gateway* yang sederhana memudahkan pengguna, meskipun masih diperlukan peningkatan pada aspek responsivitas dan kenyamanan akses di berbagai perangkat. Sebagai bagian dari sistem digital UII, *Gateway* berperan penting dalam mendukung efisiensi tata kelola akademik serta mencerminkan upaya universitas dalam mewujudkan kampus berbasis teknologi informasi yang modern dan terintegrasi.

4.2. Profil Responden

Adapun temuan deskripsi karakteristik responden disajikan sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin

Tabel berikut menyajikan distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dinarasikan sebagai berikut.

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	69	64.5
Perempuan	38	35.5
Total	107	100.0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengguna *website Gateway UII* di Fakultas Teknologi Industri, diketahui bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 69 orang atau 64,5% dari total 107 responden. Sementara itu, responden perempuan berjumlah 38 orang atau sebesar 35,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna *Gateway UII* dari kalangan mahasiswa dan sivitas akademika FTI didominasi oleh laki-laki. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik umum Fakultas Teknologi Industri yang memiliki proporsi mahasiswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan perempuan.

2. Prodi Teknik Industri

Tabel berikut menyajikan distribusi karakteristik responden berdasarkan prodi teknik industri dinarasikan sebagai berikut.

Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Prodi TI	Frekuensi	Persentase (%)
International Program	4	3.7
Reguler	103	96.3
Total	107	100.0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengguna *website Gateway UII* pada Program Studi Teknik Industri, diketahui bahwa mayoritas responden berasal dari program reguler, yaitu sebanyak 103 orang atau sebesar 96,3%

dari total 107 responden. Sementara itu, responden dari International Program berjumlah 4 orang atau sebesar 3,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gateway* UII lebih banyak didominasi oleh mahasiswa program reguler.

3. Tahun Masuk Kuliah

Tabel berikut menyajikan distribusi karakteristik responden berdasarkan tahun masuk kuliah dinarasikan sebagai berikut.

Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Masuk Kuliah

Tahun Masuk Kuliah	Frekuensi	Persentase (%)
2019	16	15
2020	4	3.7
2021	10	9.3
2022	30	28
2023	13	12.1
2024	32	29.9
2025	2	1.9
Total	107	100.0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengguna *website Gateway* UII pada Program Studi Teknik Industri, diketahui bahwa mayoritas responden merupakan mahasiswa angkatan 2024, yaitu sebanyak 32 orang atau sebesar 29,9% dari total 107 responden. Selanjutnya, diikuti oleh mahasiswa angkatan 2022 sebanyak 30 orang (28%), kemudian angkatan 2019 sebanyak 16 orang (15%), angkatan 2023 sebanyak 13 orang (12,1%), angkatan 2021 sebanyak 10 orang (9,3%), angkatan 2020 sebanyak 4 orang (3,7%), dan yang paling sedikit berasal dari angkatan 2025, yaitu 2 orang (1,9%). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *Gateway* UII di Program Studi Teknik Industri berasal dari mahasiswa angkatan 2022 dan 2024, yang umumnya masih aktif menjalani perkuliahan dan lebih intens menggunakan sistem informasi akademik dalam kegiatan belajar sehari-hari.

4. Frekuensi Menggunakan *Website* UII Gateway

Tabel berikut menyajikan distribusi karakteristik responden berdasarkan frekuensi menggunakan *website* UII Gateway dinarasikan sebagai berikut.

Tabel 9. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi		
Frekuensi	Frekuensi	Persentase (%)
Beberapa kali dalam sebulan	7	6.5
Beberapa kali dalam seminggu	37	34.6
Jarang	5	4.7
Setiap hari	58	54.2
Total	107	100.0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan hasil penelitian mengenai frekuensi penggunaan *website Gateway* UII pada Program Studi Teknik Industri, diketahui bahwa mayoritas responden mengakses *website* setiap hari, yaitu sebanyak 58 orang atau sebesar 54,2% dari total 107 responden. Selanjutnya, sebanyak 37 responden atau 34,6% menyatakan menggunakan *Gateway* beberapa kali dalam seminggu, 7 responden atau 6,5% menggunakan beberapa kali dalam sebulan, dan 5 responden atau 4,7% mengaku jarang menggunakannya. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Teknik Industri UII memiliki tingkat intensitas tinggi dalam menggunakan *website Gateway*, yang menandakan bahwa sistem ini telah menjadi bagian penting dalam aktivitas akademik mereka sehari-hari, terutama untuk mengakses informasi perkuliahan dan layanan administrasi kampus.

4.3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

4.3.1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan apakah suatu kuesioner atau instrumen pengukur dapat secara tepat mengukur konsep atau variabel yang dimaksud. Pada penelitian ini menggunakan metode korelasi *product moment* dari Pearson, yang mengkorelasikan skor dari masing-masing item pertanyaan dengan skor total dari seluruh item. Suatu instrumen penelitian dianggap valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$,

maka item dalam instrumen penelitian dianggap tidak valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 10 seperti berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Validitas

Indikator	Sub Indikator	r hitung	r tabel	Ket.
Usefulness (Kegunaan)	<i>Usefulness_1</i>	0.771	0.195	Valid
	<i>Usefulness_2</i>	0.712	0.195	Valid
	<i>Usefulness_3</i>	0.738	0.195	Valid
<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	<i>Ease_of_Use_1</i>	0.591	0.195	Valid
	<i>Ease_of_Use_2</i>	0.584	0.195	Valid
	<i>Ease_of_Use_3</i>	0.550	0.195	Valid
<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)	<i>Ease_of_Learning_1</i>	0.689	0.195	Valid
	<i>Ease_of_Learning_2</i>	0.741	0.195	Valid
	<i>Ease_of_Learning_3</i>	0.779	0.195	Valid
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	<i>Satisfaction_1</i>	0.688	0.195	Valid
	<i>Satisfaction_2</i>	0.626	0.195	Valid
	<i>Satisfaction_3</i>	0.709	0.195	Valid

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 10, diketahui bahwa seluruh indikator pada variabel *Usefulness* (Kegunaan), *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan), *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari), dan *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,195). Hal ini menunjukkan bahwa semua item pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid, karena mampu mengukur secara tepat aspek yang hendak diteliti pada masing-masing variabel.

Pada variabel *Usefulness* (Kegunaan), ketiga indikator memperoleh nilai korelasi antara 0,712 hingga 0,771, yang berarti setiap item secara signifikan berkontribusi dalam mengukur persepsi kegunaan *website* UII Gateway. Variabel *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan) juga menunjukkan hasil valid dengan nilai korelasi antara 0,550 hingga 0,591, menandakan bahwa item pertanyaan dapat menggambarkan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem. Selanjutnya, pada variabel *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari) diperoleh nilai korelasi tinggi, yaitu antara 0,689 hingga 0,779, yang mengindikasikan bahwa setiap indikator valid dalam mengukur sejauh mana pengguna mudah memahami cara penggunaan *website*. Sementara itu, variabel *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) juga dinyatakan

valid dengan nilai korelasi antara 0,626 hingga 0,709, menunjukkan bahwa setiap indikator mampu menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan *website* *UII Gateway*. Secara keseluruhan, hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kelayakan dan validitas yang baik, sehingga dapat digunakan untuk tahap analisis data selanjutnya.

4.3.2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai seberapa konsisten sebuah kuesioner dalam sebuah penelitian yang mengukur hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* sebagai metriknya. Instrumen penelitian dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,60, sedangkan jika nilainya kurang dari 0,60, maka item dalam instrumen dianggap tidak reliabel. Pada penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 25.0 untuk Windows. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Ket.
Usefulness (Kegunaan)	0.861	> 0.6	Reliabel
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	0.742	> 0.6	Reliabel
Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)	0.857	> 0.6	Reliabel
Satisfaction (Kepuasan Pengguna)	0.820	> 0.6	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang disajikan pada Tabel 11, seluruh variabel penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel dinyatakan reliabel. Variabel Usefulness (Kegunaan) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,861, menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat baik dalam mengukur persepsi kegunaan *website* *UII Gateway*. Variabel Ease of Use (Kemudahan Penggunaan) memperoleh nilai 0,742, yang berarti reliabel dan dapat dipercaya dalam mengukur kemudahan penggunaan sistem. Selanjutnya,

variabel Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari) memiliki nilai 0,857, menunjukkan reliabilitas tinggi dalam menggambarkan sejauh mana pengguna mudah memahami cara penggunaan *website*. Sementara itu, variabel Satisfaction (Kepuasan Pengguna) juga dinyatakan reliabel dengan nilai 0,820, yang mengindikasikan bahwa seluruh item pada variabel ini konsisten dalam mengukur kepuasan pengguna. Dengan demikian, keempat variabel penelitian ini memenuhi kriteria reliabilitas karena seluruh nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$. Artinya, instrumen penelitian yang digunakan telah terbukti konsisten dan dapat diandalkan dalam mengukur konstruk yang diteliti pada setiap variabel.

4.4. Hasil Analisis Data

4.4.1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 12. Hasil Uji Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Usefulness	107	3.00	15.00	13.2897	2.10574
Ease_of_Use	107	7.00	15.00	12.5327	2.07554
Ease_of_Learning	107	5.00	15.00	13.1776	2.05955
Satisfaction	107	6.00	15.00	12.5888	2.15859

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, variabel *Usefulness* (Kegunaan) memiliki nilai minimum sebesar 3,00 dan maksimum sebesar 15,00, dengan rata-rata (mean) sebesar 13,29 serta simpangan baku (standar deviasi) sebesar 2,10. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai *website Gateway UII* memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dalam mendukung aktivitas akademik mereka. Variabel *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan) memiliki nilai minimum 7,00 dan maksimum 15,00, dengan rata-rata 12,53 dan standar deviasi 2,08, yang berarti secara umum pengguna merasa kemudahan navigasi dan penggunaan sistem berada pada kategori baik. Selanjutnya, variabel *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari) menunjukkan nilai minimum 5,00, maksimum 15,00, dengan rata-rata 13,18 dan standar deviasi

2,06, menandakan bahwa pengguna relatif mudah memahami cara penggunaan sistem sejak awal. Adapun variabel *Satisfaction (Kepuasan Pengguna)* memiliki nilai minimum 6,00, maksimum 15,00, dengan rata-rata 12,59 dan standar deviasi 2,16, yang mengindikasikan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap *website Gateway* UII tergolong tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa mahasiswa Teknik Industri UII memberikan persepsi positif terhadap kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan mempelajari, serta kepuasan dalam menggunakan *website Gateway* UII, sehingga sistem ini dinilai efektif dan responsif dalam menunjang kebutuhan akademik pengguna.

Selain data kuantitatif yang diperoleh dari pengolahan USE Questionnaire, penelitian ini juga mengumpulkan data kualitatif berupa kritik dan saran responden melalui kolom isian terbuka pada Google Form. Data kualitatif tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil analisis *usability*, khususnya dalam mengidentifikasi permasalahan yang dirasakan langsung oleh pengguna saat berinteraksi dengan *website* UII *Gateway*. Kritik dan saran yang diberikan responden dianalisis secara deskriptif dan dikaitkan dengan hasil nilai rata-rata (mean) pada masing-masing indikator *usability*, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Hasil kritik dan saran responden menunjukkan kecenderungan yang sejalan dengan hasil analisis statistik deskriptif, di mana indikator *ease of use* dan *satisfaction* memiliki nilai rata-rata terendah dibandingkan indikator lainnya. Beberapa responden menyampaikan kendala terkait navigasi, kejelasan menu, serta kenyamanan tampilan antarmuka. Temuan ini memperkuat hasil pengukuran kuantitatif bahwa aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna masih memerlukan perbaikan. Adapun hasil penilaian indikator permasing-masing variabel diasajikan sebagai berikut.

Tabel 13. Penilaian Indikator *Usefulness* (Kegunaan)

Indikator	Pernyataan	Mean
1	<i>Website</i> UII <i>Gateway</i> membantu pengguna menjadi lebih efektif	4.467
2	<i>Website</i> UII <i>Gateway</i> meningkatkan efisiensi saya dalam mengakses layanan kampus (jadwal, nilai, dll).	4.514
3	Informasi yang tersedia di <i>website</i> UII <i>Gateway</i> relevan dengan kebutuhan saya.	4.308
Nilai rata-rata <i>Usefulness</i> (Kegunaan)		4.430

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 13, nilai mean untuk setiap indikator variabel *Usefulness* (Kegunaan) berkisar antara 4,308 hingga 4,514, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,430. Nilai ini menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi yang sangat positif terhadap tingkat kegunaan *website* UII *Gateway*. Indikator dengan nilai mean tertinggi terdapat pada pernyataan “*Website* UII *Gateway* meningkatkan efisiensi saya dalam mengakses layanan kampus (jadwal, nilai, dll)” sebesar 4,514, yang mengindikasikan bahwa mayoritas pengguna merasakan manfaat signifikan dari sistem ini dalam mempercepat dan mempermudah akses informasi akademik. Indikator kedua tertinggi adalah “*Website* UII *Gateway* membantu pengguna menjadi lebih efektif” dengan nilai 4,467, menunjukkan bahwa sistem ini dianggap mendukung produktivitas pengguna dalam aktivitas akademik. Sementara itu, indikator “Informasi yang tersedia di *website* UII *Gateway* relevan dengan kebutuhan saya” memperoleh nilai 4,308, juga termasuk kategori tinggi, menandakan bahwa konten dan fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *website* UII *Gateway* dinilai sangat bermanfaat dan efektif oleh mahasiswa Teknik Industri, karena mampu membantu efisiensi, efektivitas, dan relevansi informasi dalam mendukung kegiatan akademik sehari-hari.

Tabel 14. Penilaian Indikator *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Indikator	Pernyataan	Mean
4	Saya merasa navigasi di <i>website</i> UII Gateway mudah dan intuitif.	4.280
5	Saya dapat menemukan informasi yang saya cari tanpa kebingungan.	4.168
6	Saya tidak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami cara kerja <i>website</i> UII Gateway.	4.084
Nilai rata-rata Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)		4.178

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 14, nilai mean untuk setiap indikator variabel Ease of Use (Kemudahan Penggunaan) berkisar antara 4,084 hingga 4,280, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,178. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, responden memiliki persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan *website* UII Gateway. Indikator dengan nilai mean tertinggi terdapat pada pernyataan “Saya merasa navigasi di *website* UII Gateway mudah dan intuitif” sebesar 4,280, yang menandakan bahwa mayoritas pengguna merasa tampilan dan alur navigasi sistem mudah dipahami. Selanjutnya, indikator “Saya dapat menemukan informasi yang saya cari tanpa kebingungan” memiliki nilai mean 4,168, menunjukkan bahwa pengguna mampu mengakses berbagai fitur dan informasi akademik dengan cukup lancar. Sementara itu, indikator “Saya tidak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami cara kerja *website* UII Gateway” memperoleh nilai mean 4,084, yang tetap berada dalam kategori tinggi, menandakan bahwa sistem tergolong user-friendly dan mudah dioperasikan tanpa bantuan pihak lain. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa *website* UII Gateway memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan memadai, sehingga pengguna dapat mengakses layanan akademik dengan efisien tanpa mengalami kesulitan berarti.

Tabel 15. Penilaian Indikator *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari)

Indikator	Pernyataan	Mean
7	Pengguna belajar menggunakan <i>website</i> UII Gateway dengan cepat.	4.290
8	Pengguna mudah mengingat bagaimana cara menggunakan <i>website</i> UII Gateway.	4.449
9	<i>Website</i> UII Gateway mudah untuk dipelajari cara penggunaannya.	4.439
Nilai Rata-rata <i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)		4.393

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 15, nilai mean untuk setiap indikator variabel *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari) berkisar antara 4,290 hingga 4,449, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,393. Hasil ini menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi yang sangat positif terhadap kemudahan mempelajari cara penggunaan *website* UII Gateway. Indikator dengan nilai mean tertinggi terdapat pada pernyataan “Pengguna mudah mengingat bagaimana cara menggunakan *website* UII Gateway” sebesar 4,449, yang menandakan bahwa sistem dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah diingat oleh pengguna. Selanjutnya, indikator “*Website* UII Gateway mudah untuk dipelajari cara penggunaannya” memiliki nilai mean 4,439, menunjukkan bahwa proses adaptasi pengguna terhadap sistem berlangsung cepat tanpa memerlukan pelatihan khusus. Sementara itu, indikator “Pengguna belajar menggunakan *website* UII Gateway dengan cepat” memperoleh nilai mean 4,290, yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa *website* UII Gateway tergolong mudah dipelajari dan diingat penggunaannya, sehingga pengguna baru dapat menyesuaikan diri dengan cepat dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia secara optimal dalam mendukung kegiatan akademik mereka.

Tabel 16. Penilaian Indikator *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna)

Indikator	Pernyataan	Mean
10	Saya merasa puas menggunakan <i>website</i> UII Gateway.	4.234
11	Tampilan visual dan desain <i>website</i> UII Gateway menarik dan nyaman dilihat.	4.224
12	Saya merasa pengalaman menggunakan <i>website</i> UII Gateway menyenangkan.	4.131
Nilai Rata-rata Satisfaction (Kepuasan Pengguna)		4.196

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 16, nilai mean untuk setiap indikator variabel *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) berkisar antara 4,131 hingga 4,234, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,196. Nilai ini menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan *website* UII Gateway. Indikator dengan nilai mean tertinggi terdapat pada pernyataan “Saya merasa puas menggunakan *website* UII Gateway” sebesar 4,234, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna merasa puas dengan kinerja dan fungsi sistem dalam mendukung aktivitas akademik. Indikator “Tampilan visual dan desain *website* UII Gateway menarik dan nyaman dilihat” memiliki nilai mean 4,224, menandakan bahwa aspek tampilan dan desain antarmuka turut memberikan pengalaman positif bagi pengguna. Sementara itu, indikator “Saya merasa pengalaman menggunakan *website* UII Gateway menyenangkan” memperoleh nilai mean 4,131, juga berada pada kategori tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *website* UII Gateway memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan, baik dari segi fungsi, tampilan, maupun kenyamanan penggunaannya. Hal ini mencerminkan bahwa sistem telah mampu memenuhi ekspektasi mahasiswa Teknik Industri UII sebagai pengguna utama dalam mendukung kegiatan akademik sehari-hari.

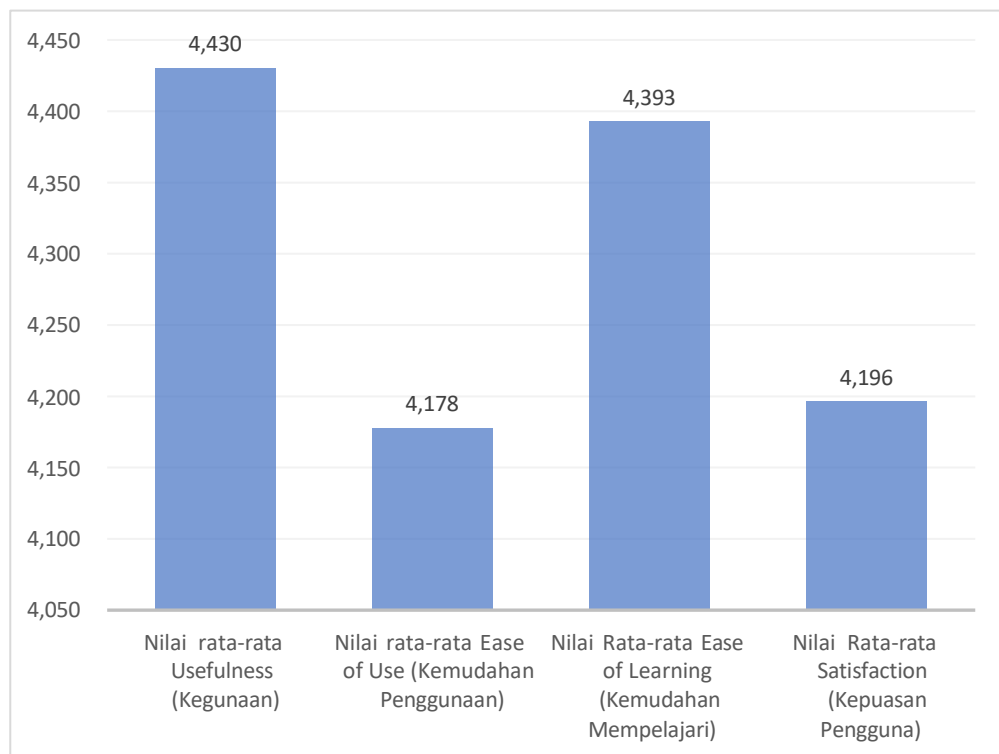
Tabel 17. Rangkuman Penilaian Indikator

Indikator Penelitian	Mean
Nilai rata-rata Usefulness (Kegunaan)	4.430
Nilai rata-rata Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	4.178
Nilai Rata-rata Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)	4.393
Nilai Rata-rata Satisfaction (Kepuasan Pengguna)	4.196

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Adapun penggambarannya dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Indikator



Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 17, seluruh variabel penelitian memperoleh nilai mean di atas 4,00, yang menandakan bahwa responden memberikan penilaian sangat positif terhadap *website* UII Gateway. Jika dilihat berdasarkan peringkat, indikator dengan nilai tertinggi adalah *Usefulness* (Kegunaan) dengan mean 4,430 dan menempati peringkat pertama, menunjukkan bahwa *website* ini dianggap sangat membantu pengguna dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi aktivitas akademik. *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari) berada di peringkat kedua dengan nilai mean 4,393,

yang mengindikasikan bahwa pengguna dapat dengan cepat memahami dan mengingat cara menggunakan sistem tanpa kesulitan berarti. Selanjutnya, *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) menempati peringkat ketiga dengan nilai 4,196, menandakan bahwa pengguna merasa cukup puas dengan tampilan dan pengalaman menggunakan *website*. Terakhir, *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan) berada di peringkat keempat dengan nilai 4,178, meskipun paling rendah di antara variabel lain, tetap menunjukkan penilaian positif karena berada dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa *website* UII Gateway dinilai sangat bermanfaat, mudah dipelajari, memuaskan, serta mudah digunakan. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa aspek kegunaan dan kemudahan pembelajaran merupakan faktor yang paling dominan dalam membentuk persepsi positif pengguna terhadap sistem informasi akademik tersebut.

4.4.2. Hasil Uji Penilaian Kelayakan Indikator

Berdasarkan hasil uji kategorisasi penilaian kelayakan indikator, maka penilaian permasing-masing indikator disajikan sebagai berikut.

Tabel 18. Penilaian Indikator Kelayakan *Usefulness* (Kegunaan)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	71	66.4
Layak	31	29.0
Cukup	3	2.8
Tidak Layak	1	0.9
Sangat Tidak Layak	1	0.9
Total	107	100.0

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 18, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menilai *website* UII Gateway sangat layak dari segi *Usefulness* (Kegunaan). Hal ini ditunjukkan oleh 71 responden (66,4%) yang memberikan penilaian Sangat Layak dan 31 responden (29,0%) yang menilai Layak. Sementara itu, hanya 3 responden (2,8%) yang menilai Cukup, serta masing-masing 1 responden (0,9%) yang menilai Tidak Layak dan Sangat Tidak Layak. Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa

website UII *Gateway* benar-benar membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi aktivitas akademik seperti akses informasi, jadwal kuliah, maupun layanan kampus lainnya. Tingginya persentase pada kategori Sangat Layak dan Layak mengindikasikan bahwa aspek kegunaan sistem telah memenuhi harapan pengguna, serta berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar dan administrasi akademik mahasiswa Teknik Industri UII.

Tabel 19. Penilaian Indikator Kelayakan *Ease of Use*

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	52	48.6
Layak	47	43.9
Cukup	8	7.5
Tidak Layak	0	0.0
Sangat Tidak Layak	0	0.0
Total	107	100.0

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 19, dapat diketahui bahwa mayoritas responden menilai *website* UII *Gateway* sangat layak dan layak dari segi *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan). Sebanyak 52 responden (48,6%) memberikan penilaian Sangat Layak, dan 47 responden (43,9%) menilai Layak. Sementara itu, hanya 8 responden (7,5%) yang memberikan penilaian Cukup, dan tidak ada responden yang menilai Tidak Layak maupun Sangat Tidak Layak. Temuan ini menunjukkan bahwa *website* UII *Gateway* dinilai mudah digunakan oleh pengguna, baik dalam hal navigasi, pencarian informasi, maupun pengoperasian fitur-fitur yang tersedia. Tingginya proporsi penilaian positif menggambarkan bahwa sistem memiliki desain yang intuitif dan ramah pengguna (*user-friendly*), sehingga pengguna dapat mengakses layanan akademik dengan lancar tanpa memerlukan bantuan tambahan. Dengan demikian, aspek kemudahan penggunaan pada *website* UII *Gateway* dapat dikategorikan dalam tingkat kelayakan tinggi dan mendukung efektivitas sistem secara keseluruhan.

Tabel 20. Penilaian Indikator Kelayakan *Ease of Learning*

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	69	64.5
Layak	31	29.0
Cukup	6	5.6
Tidak Layak	1	.9
Sangat Tidak Layak	0	0.0
Total	107	100.0

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 20, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menilai *website* UII Gateway sangat layak dari segi *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari). Hal ini ditunjukkan oleh 69 responden (64,5%) yang memberikan penilaian Sangat Layak dan 31 responden (29,0%) yang menilai Layak. Sementara itu, hanya 6 responden (5,6%) yang menilai Cukup, dan 1 responden (0,9%) menilai Tidak Layak, serta tidak ada responden yang memberikan penilaian Sangat Tidak Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa *website* UII Gateway mudah untuk dipelajari dan diingat cara penggunaannya. Desain sistem yang sederhana dan alur penggunaan yang konsisten memudahkan pengguna baru untuk beradaptasi dengan cepat. Dengan dominasi penilaian pada kategori Sangat Layak dan Layak, dapat disimpulkan bahwa *website* UII Gateway memiliki tingkat kemudahan mempelajari yang sangat baik, mendukung pengalaman pengguna yang efisien dan meminimalkan hambatan dalam penggunaan sistem akademik.

Tabel 21. Penilaian Indikator Kelayakan *Satisfaction*

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	62	57.9
Layak	33	30.8
Cukup	10	9.3
Tidak Layak	2	1.9
Sangat Tidak Layak	0	0.0
Total	107	100.0

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil pada Tabel 21, terlihat bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap tingkat kepuasan penggunaan

website UII Gateway. Sebanyak 62 responden (57,9%) menilai Sangat Layak dan 33 responden (30,8%) menilai Layak. Sementara itu, 10 responden (9,3%) memberikan penilaian Cukup, dan hanya 2 responden (1,9%) yang menyatakan Tidak Layak, serta tidak ada responden yang menilai Sangat Tidak Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan *website* UII Gateway, baik dari segi kemudahan akses, tampilan visual yang nyaman, maupun fungsionalitas yang mendukung kebutuhan akademik mereka. Dominasi kategori Sangat Layak dan Layak menandakan bahwa tingkat kepuasan pengguna berada pada kategori tinggi, yang berarti bahwa *website* UII Gateway telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efektif.

4.5. Pembahasan

4.5.1. Tingkat *Usability Website* UII Gateway Berdasarkan Hasil *Usability Testing* Menggunakan *Use Questionnaire*.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *USE Questionnaire*, tingkat *usability website* UII Gateway menunjukkan bahwa secara umum pengguna memberikan penilaian positif terhadap kinerja dan fungsionalitas sistem. Aspek *Usefulness* (kegunaan) memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,430, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* UII Gateway efektif dan efisien dalam membantu aktivitas akademik seperti akses jadwal, nilai, maupun layanan kampus lainnya. Selanjutnya, aspek *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari) memiliki nilai rata-rata sebesar 4,393, mengindikasikan bahwa pengguna dapat dengan cepat memahami dan mengingat cara penggunaan *website* tanpa kesulitan berarti. Aspek *Satisfaction* (kepuasan pengguna) memperoleh nilai rata-rata 4,196, menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dengan tampilan dan pengalaman penggunaan *website*. Sementara itu, aspek *Ease of Use* (kemudahan penggunaan) memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 4,178, yang meskipun masih tergolong tinggi, menunjukkan adanya ruang perbaikan terutama dalam hal navigasi dan kemudahan menemukan informasi. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan

bahwa tingkat *usability website* UII Gateway sudah baik dan mampu mendukung kebutuhan pengguna, meskipun beberapa aspek teknis masih dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kenyamanan penggunaan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *usability website* UII Gateway berada pada kategori baik dan telah memenuhi sebagian besar harapan pengguna dalam aspek efektivitas, efisiensi, serta kepuasan penggunaan. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek *Usefulness* (kegunaan) sebesar 4,430, yang menandakan bahwa *website* ini dinilai sangat bermanfaat dan relevan terhadap kebutuhan akademik pengguna. Hal ini mengindikasikan bahwa fungsi utama *website*, seperti penyediaan informasi akademik dan layanan kampus, telah berjalan efektif.

Selanjutnya, aspek *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari) dengan nilai rata-rata 4,393 memperlihatkan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan berarti dalam memahami cara kerja sistem, menunjukkan desain antarmuka yang intuitif dan mudah dipelajari. Aspek *Satisfaction* (kepuasan pengguna) memperoleh nilai 4,196, yang mencerminkan bahwa secara umum pengguna merasa nyaman dan puas dengan tampilan serta pengalaman interaksi di *website*. Namun demikian, *Ease of Use* (kemudahan penggunaan) memperoleh nilai rata-rata paling rendah yaitu 4,178. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun navigasi *website* relatif mudah, masih terdapat area yang dapat ditingkatkan, seperti kejelasan struktur menu, penyajian informasi, serta kemudahan menemukan fitur tertentu. Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa *website* UII Gateway telah memiliki *usability* yang baik namun belum optimal sepenuhnya. Faktor kemudahan penggunaan perlu menjadi perhatian utama dalam pengembangan selanjutnya agar pengalaman pengguna dapat lebih efisien, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip *user-centered design*.

4.5.2. Persepsi Pengguna Terhadap Aspek-Aspek *Usability* (Efektivitas, Efisiensi, Dan Kepuasan) Dari *Website* UII Gateway

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan analisis deskriptif, persepsi pengguna terhadap aspek-aspek *usability website* UII Gateway tergolong positif; aspek efektivitas dan efisiensi yang diwakili oleh *Usefulness* responden menilai sangat

layak dan 29,0% menilai layak, yang mengindikasikan bahwa pengguna menilai sistem efektif dalam mendukung kegiatan akademik dan efisien untuk mengakses layanan kampus. Aspek pembelajaran (*Ease of Learning*) responden memberi kategori sangat layak, menunjukkan bahwa pengguna cepat belajar dan mudah mengingat cara penggunaan sistem. Aspek kepuasan (*Satisfaction*) responden menilai sangat layak/layak (57,9% dan 30,8%), yang merefleksikan pengalaman penggunaan yang umumnya memuaskan. Sementara itu, aspek kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) responden menilai 48,6% sangat layak; 43,9% layak, yang menandakan adanya ruang perbaikan pada aspek navigasi dan pencarian informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap *website* UII *Gateway* secara umum berada pada kategori positif. Mayoritas responden menilai aspek efektivitas dan efisiensi, yang direpresentasikan oleh indikator *usefulness*, dalam kategori sangat layak dan layak. Hal ini menandakan bahwa *website* UII *Gateway* telah mampu membantu pengguna dalam menjalankan aktivitas akademik, seperti mengakses jadwal, nilai, dan layanan kampus lainnya dengan cepat dan tepat. Dengan demikian, sistem ini dinilai fungsional serta memberikan kemudahan yang mendukung efisiensi waktu dan kinerja pengguna dalam konteks akademik.

Aspek kemudahan mempelajari (*ease of learning*) juga memperoleh penilaian yang tinggi dari responden. Sebagian besar pengguna merasa bahwa *website* UII *Gateway* mudah dipelajari dan diingat cara penggunaannya, bahkan bagi pengguna baru. Hasil ini menunjukkan bahwa desain dan tata letak sistem cukup intuitif serta tidak menimbulkan kesulitan berarti dalam proses pembelajaran penggunaan. Kemampuan pengguna untuk dengan cepat memahami cara kerja sistem menjadi salah satu indikator bahwa aspek kemudahan belajar telah terpenuhi dengan baik.

Sementara itu, pada aspek kepuasan (*satisfaction*), responden memberikan penilaian sangat layak dan layak dengan persentase yang cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan *website*, baik dari segi tampilan visual, desain antarmuka, maupun kemudahan akses fitur yang disediakan. Meskipun demikian, pada aspek kemudahan

penggunaan (*ease of use*), masih ditemukan ruang untuk perbaikan, khususnya dalam hal navigasi dan pencarian informasi. Dengan memperhatikan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *website* UII Gateway telah memenuhi sebagian besar aspek *usability*, namun tetap memerlukan penyempurnaan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

4.5.3. Rekomendasi Perbaikan yang Dapat Diberikan Berdasarkan Hasil Evaluasi *Usability Testing*

Berdasarkan hasil evaluasi *usability testing* yang menggunakan *Use Questionnaire*, rekomendasi perbaikan *website* UII Gateway disusun dengan mempertimbangkan nilai rata-rata pada setiap aspek *usability*. Hasil menunjukkan bahwa aspek *usefulness* (kegunaan) memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 4.430, diikuti oleh *ease of learning* (kemudahan mempelajari) sebesar 4.393. Dan nilai rata-rata terendah pada aspek *ease of use* (kemudahan penggunaan) dengan nilai sebesar 4.178 *satisfaction* (kepuasan pengguna) sebesar 4.196, Meskipun seluruh aspek berada dalam kategori positif, hasil ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, berdasarkan kritik dan saran responden melalui kolom isian terbuka pada Google Form mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan.

Hasil kritik dan saran responden menunjukkan indikator *ease of use* dan *satisfaction* memiliki nilai rata-rata terendah dibandingkan indikator lainnya. terutama pada aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan, agar *website* dapat memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi penggunanya.

Berdasarkan hasil kuesioner, indikator *Ease of Use* dan *Satisfaction* memperoleh nilai rata-rata terendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan UII Gateway serta belum sepenuhnya merasa puas terhadap sistem yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti menganalisis jawaban pada pertanyaan terbuka berupa kritik dan saran yang diberikan oleh responden.

Rekomendasi berikut disusun berdasarkan data yang diperoleh dari *Google Form*. Beberapa responden menyampaikan bahwa tampilan UII Gateway dinilai terlalu kompleks, terutama bagi pengguna baru, sebagaimana tercermin dalam

pernyataan “tampilan UI Gateway terlalu ramai dan membingungkan saat pertama kali digunakan”. Selain itu, terdapat responden yang menyebutkan kesulitan dalam menemukan fitur tertentu karena struktur menu yang kurang konsisten. Pada aspek kepuasan, responden juga menyoroti kendala teknis seperti kecepatan akses dan stabilitas sistem, yang tercermin dalam pernyataan “UI Gateway terkadang lambat sehingga mengurangi kenyamanan saat belajar”.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya nilai *Ease of Use* dan *Satisfaction* berkaitan dengan aspek tampilan, navigasi, dan performa sistem. Oleh karena itu, hasil analisis kritik dan saran ini digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi pengembangan UI Gateway.

Pada aspek *usefulness*, pengguna menilai bahwa *website* UI Gateway telah membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi aktivitas akademik, namun masih dapat diperkuat melalui pengembangan fitur yang lebih relevan dengan kebutuhan pengguna. Rekomendasi yang dapat diterapkan adalah penambahan integrasi layanan akademik seperti pengingat otomatis jadwal dan nilai, peningkatan sistem notifikasi, serta optimalisasi kecepatan pemrosesan data agar akses informasi menjadi lebih efisien. Dengan demikian, *website* tidak hanya berfungsi sebagai portal informasi, tetapi juga sebagai sistem pendukung kegiatan akademik yang terintegrasi dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa maupun dosen.

Aspek *ease of use* menjadi fokus utama perbaikan karena memperoleh nilai rata-rata terendah. Hal ini menunjukkan bahwa navigasi dan struktur menu masih dapat disempurnakan agar lebih intuitif. Sesuai dengan diperlukan penyusunan ulang tampilan menu, penggunaan label yang lebih jelas, serta penambahan fitur pencarian yang cepat dan relevan. Selain itu, konsistensi desain antar halaman perlu diperhatikan agar pengguna tidak mengalami kebingungan saat berpindah dari satu layanan ke layanan lain.

Pada aspek *ease of learning*, meskipun telah mendapat penilaian tinggi, disarankan adanya panduan penggunaan yang lebih interaktif, seperti *pop-up tutorial* atau halaman bantuan yang mudah diakses. Upaya ini akan membantu pengguna baru memahami fungsi-fungsi utama *website* dengan cepat tanpa memerlukan bantuan tambahan.

Sedangkan pada aspek satisfaction, peningkatan dapat difokuskan pada kenyamanan visual dan pengalaman interaksi pengguna. Tampilan antarmuka perlu disesuaikan agar lebih modern dan responsif terhadap berbagai perangkat, terutama ponsel. Optimalisasi kecepatan akses serta stabilitas sistem juga menjadi hal penting untuk menjaga kepuasan pengguna, khususnya saat diakses secara bersamaan. Dengan menerapkan rekomendasi tersebut, *website* UII Gateway diharapkan tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman digital yang efisien, mudah, dan memuaskan bagi seluruh sivitas akademika.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil *usability testing* menggunakan *Use Questionnaire*, tingkat *usability website* UII Gateway secara umum berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata tiap indikator di atas angka 4,0. Aspek *usefulness* memperoleh skor tertinggi sebesar 4.430, diikuti oleh *ease of learning* sebesar 4.393, *satisfaction* sebesar 4.196, dan *ease of use* sebesar 4.178. Hal ini menunjukkan bahwa *website* UII Gateway dinilai fungsional dan bermanfaat oleh pengguna, meskipun masih terdapat ruang perbaikan terutama pada kemudahan penggunaan dan pengalaman interaksi pengguna.
2. Persepsi pengguna terhadap aspek-aspek *usability* yang meliputi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan menunjukkan hasil positif. Sebagian besar responden menilai *website* UII Gateway sangat layak dan layak pada seluruh indikator. Aspek efektivitas dan efisiensi yang tercermin dari indikator *usefulness* menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* ini mampu mendukung aktivitas akademik secara efisien. Aspek pembelajaran (*ease of learning*) juga dinilai sangat layak, menandakan pengguna mudah memahami dan mengingat cara penggunaan sistem. Sementara aspek kepuasan (*satisfaction*) menunjukkan tingkat penerimaan yang baik terhadap tampilan, desain, dan pengalaman penggunaan.
3. Hasil rekomendasi perbaikan difokuskan pada peningkatan aspek dengan nilai rata-rata terendah, yaitu *ease of use* dan *satisfaction*. Perbaikan dapat dilakukan melalui penyederhanaan navigasi, peningkatan konsistensi tampilan, serta penambahan fitur pencarian yang lebih efisien. Selain itu, penyediaan panduan interaktif dan peningkatan kenyamanan visual juga disarankan untuk memperkuat pengalaman pengguna. Dengan penerapan rekomendasi tersebut, *website* UII Gateway diharapkan dapat menjadi sistem informasi akademik yang

lebih mudah digunakan, efisien, dan memuaskan bagi seluruh penggunanya.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, objek penelitian hanya berfokus pada satu platform, yaitu *website* UII Gateway, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk sistem informasi atau *website* lain di lingkungan Universitas Islam Indonesia maupun di institusi berbeda.

5.3. Saran

Saran yang diajukan dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil analisis *usability* menggunakan USE Questionnaire serta masukan langsung dari pengguna yang diperoleh melalui instrumen kritik dan saran pada Google Form. Rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola *website* UII Gateway dalam melakukan perbaikan dan pengembangan sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Adapun saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Peningkatan Aspek Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*). Pengelola sistem disarankan untuk menyederhanakan struktur navigasi agar pengguna dapat menemukan informasi dengan lebih cepat dan tanpa kebingungan. Menu dan tombol utama perlu dirancang lebih intuitif dengan label yang jelas, serta konsistensi tampilan antar laman harus dijaga untuk meminimalisir kesalahan pengguna.
2. Optimalisasi Tampilan dan Desain Antarmuka. Untuk meningkatkan kepuasan pengguna (*satisfaction*), tampilan visual *website* perlu dibuat lebih menarik dan responsif, baik di perangkat komputer maupun gawai. Pemilihan warna, tipografi, dan ikon sebaiknya disesuaikan dengan prinsip *user-centered design* agar memberikan kenyamanan visual serta pengalaman penggunaan yang menyenangkan.
3. Penyediaan Panduan dan Dukungan Pengguna. Agar aspek *ease of learning* tetap terjaga, perlu disediakan panduan interaktif berupa tutorial singkat atau help

center yang mudah diakses. Fitur ini akan membantu pengguna baru memahami fungsi-fungsi utama tanpa perlu bantuan teknis tambahan.

4. Pemeliharaan dan Evaluasi Berkala. Disarankan agar pengelola melakukan evaluasi *usability* secara berkala untuk memantau kepuasan pengguna dan efektivitas perbaikan yang telah dilakukan. Kegiatan user *feedback* atau survei periodik dapat menjadi dasar pengembangan berkelanjutan, sehingga *website* UII Gateway selalu selaras dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, E. D. W., Prasetyo, N. A., & Alika, S. D. (2022). Analisis *Usability Testing Website* Desa Wisata Adiluhur Kebumen Menggunakan Metode *Use Questionnaire* [*Usability Testing Website Adiluhur Kebumen Tourist Village Using Use Questionnaire Method*]. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2022* (hlm. 221)
- Bahri, M. I. F. A., Anuaridlo, M. A. Y., Indrawan, D. R., & Wibisono, R. M. (2023). Analisis *Usability Testing* pada *Website* Halo MasBup Kediri. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, hlm. 832). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Elsa Kurniawati. (2024). *Pengukuran User Experience Website Fakultas Teknologi Industri UII Menggunakan Pendekatan dengan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Wawancara*. Tugas Akhir, Program Studi Informatika – Program Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Hariyo Ibrahim Malik. (2021). *Analisis Usabilitas pada Website UII Gateway Universitas Islam Indonesia*. Tugas Akhir, Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Hasan, L. H. (2013). Using university ranking systems to predict *usability* of university *websites*. *Journal of Information Systems and Technology Management*.
- Hasan, T. F., Wahyuningrum, T., & Wardhana, A. C. (2022). *Usability Testing* pada M-Commerce Menggunakan Kuesioner USE (*Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use*) dan Performance Test (Studi Kasus: Tokopedia). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(4), 829–838.
- Hassan, J. (2020). *Usability analysis of university websites* in Pakistan. Lahore Garrison University Research Journal of Computer Science and Information Technology.
- Hidayatullah, M. I., Hamza, S., & Gunawan, E. (2022). Analisis User Experience terhadap *Website* Progrez.cloud dengan Metode *Usability Testing*. *Jurnal Produktif*, 6(2), 557. ISSN: 2548-8082 / E-ISSN: 2615-6350.

- Ismawan, A., Hidayat, M., & Utomo, D. P. (2022). Analisis *Usability* dalam User Experience pada *Website* Kecamatan Kaliwiro Menggunakan Metode *Use Questionnaire*. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 4(1), 154. <https>
- Lestari, A. K., Dewi, C. A., Dara, D. S. F. P. G., & Alja, F. M. (2023). Implementasi *Usability Testing* pada *Website* RS Baptis Kediri dengan *Use Questionnaire*. Dalam *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, hlm. 220). Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Maulana, M. R., Utama, M. R. P. A., & Nurdiana, D. (2023). Uji *Usability* dan User Experience *Website* Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) Berdasarkan Perspektif Mahasiswa Menggunakan Metode *Use Questionnaire* dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 6(4), 713–729
- Novariany, R., & Kusuma, R. D. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Hiip Indonesia Menggunakan Metode *Use Questionnaire* dan *Usability Testing*: Studi Kasus pada PT. Hiip Inovasi Indonesia. *Jurnal Informatika Kesatuan*, 3(2), 123–138.
- Rafi Arribaath Alfaresy. (2023). *Pengujuan Usabilitas pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Menggunakan System Usability Scale*. Tugas Akhir, Program Studi Informatika – Program Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Rizal, M. K., Bihi, A. K., Dhiannisa, F., & Fajarsari, G. D. (2023). Pengukuran *Usability* Dengan *Use Questionnaire* Pada Web E-Learning Sekolah Ekspor. Dalam *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, hlm. 165). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Utandi, U. U., Priono, M., Aprijani, D. A., Wicaksono, B. A., & Trihapningsari, D. (2022). Uji *Usability* Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi dengan *Use Questionnaire* (Studi Kasus: Aplikasi Web Sistem Informasi TIRAS dan Transaksi Bahan Ajar). *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(1), 24.
- Welda, D. M. D. U. P., & Dirgayusari, A. M. (2020). *Usability Testing Website* Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161.

- Wulansari, A., Faroqi, A., & Suryanto, T. L. M. (2023). Analisis tingkat *usability website* perguruan tinggi menggunakan System *Usability Scale*. Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan, 10(2), 2023.
- Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Prasetyo, N. A. (2022). Perancangan Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan User Experience Lifecycle dan *Usability Testing (Use Questionnaire)*. *Journal of Applied Computer Science and Technology (JACOST)*, 3(1), 169–178. ISSN: 2723-1453.

LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

Section 1 of 7

Kuesioner Penelitian *Usability Testing* website UII Gateway

Hallo, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh! 🙏

Perkenalkan saya Mochamad Ditho Wahyudi, mahasiswa Teknik Industri, Universitas Islam Indonesia. Formulir ini merupakan bagian dari penelitian tugas akhir saya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* (kemudahan penggunaan) website **UII Gateway** dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *USE Questionnaire*.

Saya mengundang Anda untuk berbagi pengalaman dan pendapat terkait penggunaan website UII Gateway, terutama dalam aspek:

- a. Kemudahan dalam penggunaan
- b. Efisiensi saat mengakses layanan
- c. Tingkat kepuasan sebagai pengguna

Partisipasi Anda sangat berharga untuk membantu saya mengidentifikasi kendala yang ada dan memberikan rekomendasi konkret untuk pengembangan website UII Gateway di masa mendatang.

Seluruh informasi yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian akademik.

sertakan nomor telepon aktif, 5 orang yang beruntung akan mendapatkan saldo shopeepay!

Terima kasih atas partisipasi dan waktunya, sukses selalu! 🙏

This form is automatically collecting emails from all respondents. [Change settings](#)

Section 2 of 7

Data Diri

Description (optional)

Nama Anda *

Short answer text

Apa jenis kelamin Anda? *

☐ Laki-laki

☐ perempuan

Prodi Teknik Industri *

☐ Regular

☐ International Program

Tahun masuk Universitas Islam Indonesia *

Short answer text

Nomor telepon aktif untuk shopeepay *

Short answer text

Seberapa sering Anda menggunakan website UII Gateway? *

☐ Setiap hari

☐ Beberapa kali dalam seminggu

☐ Beberapa kali dalam sebulan

☐ Jarang

☐ Baru pertama kali

After section 2 Continue to next section

Section 3 of 7

B. Usefulness (Kegunaan)

Usefulness merupakan seberapa berguna sistem UII Gateway untuk mencapai tujuan Anda

1. Website UII Gateway membantu pengguna menjadi lebih efektif *

12345

sangat tidak setuju

sangat setuju

2. Website UII Gateway meningkatkan efisiensi saya dalam mengakses layanan kampus (jadwal, nilai, dll). *

12345

sangat tidak setuju

sangat setuju

3. Informasi yang tersedia di website UII Gateway relevan dengan kebutuhan saya. *

12345

Sangat tidak setuju

Sangat setuju

After section 3

Continue to next section

Section 4 of 7

C. Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)

Merupakan seberapa mudah sistem UII Gateway untuk dioperasikan

4. Saya merasa navigasi di website UII Gateway mudah dan intuitif. *

12345

Sangat tidak setuju

Sangat setuju

5. Saya dapat menemukan informasi yang saya cari tanpa kebingungan. *

12345

Sangat tidak setuju

Sangat setuju

6. Saya tidak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami cara kerja website UII Gateway. *

12345

Sangat tidak setuju

Sangat setuju

After section 4

Continue to next section

72

Section 5 of 7

Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)



Merupakan seberapa mudah untuk mempelajari cara menggunakan sistem pada UII Gateway

7. Pengguna belajar menggunakan website UII Gateway dengan cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat setuju

8. Pengguna mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website UII Gateway. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat setuju

9. Website UII Gateway mudah untuk dipelajari cara penggunaannya. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat setuju

After section 5 Continue to next section

Section 6 of 7

D. Satisfaction (Kepuasan Pengguna)



merupakan seberapa puas Anda dengan pengalaman menggunakan sistem UII Gateway

10. Saya merasa puas menggunakan website UII Gateway. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat setuju

11. Tampilan visual dan desain website UII Gateway menarik dan nyaman dilihat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat setuju

12. Saya merasa pengalaman menggunakan website UII Gateway menyenangkan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat setuju

After section 6 Continue to next section

Section 7 of 7

E. Feedback Terbuka

merupakan saran/masukan terbuka untuk UII Gateway

Bagian/fitur apa dari UII Gateway yang paling Anda sukai? Mengapa?

Long answer text

Bagian/fitur apa dari UII Gateway yang paling sulit atau membingungkan? Apa yang membuatnya sulit?

Long answer text

Saran atau harapan Anda untuk pengembangan website UII Gateway ke depannya?

Long answer text

DATA IDENTITAS RESPONDEN

No	Jenis Kelamin	Tahun Masuk Kuliah	Frekuensi Menggunakan Website UII Gateway	
		Teknik Industri		
1	Laki-laki	Reguler	2020	Beberapa kali dalam seminggu
2	Perempuan	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
3	Laki-laki	Reguler	2020	Setiap hari
4	Laki-laki	Reguler	2021	Jarang
5	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam sebulan
6	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
7	Perempuan	Reguler	2019	Beberapa kali dalam sebulan
8	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam sebulan
9	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
10	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
11	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
12	Laki-laki	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
13	Laki-laki	Reguler	2019	Jarang
14	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
15	Laki-laki	Reguler	2019	Setiap hari
16	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
17	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam sebulan
18	Perempuan	Reguler	2014	Setiap hari
19	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
20	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
21	Laki-laki	Reguler	2023	Setiap hari
22	Laki-laki	Reguler	2019	Beberapa kali dalam sebulan
23	Laki-laki	Reguler	2023	Setiap hari
24	Perempuan	Reguler	2023	Setiap hari
25	Laki-laki	Reguler	2021	Setiap hari
26	Perempuan	Reguler	2019	Beberapa kali dalam sebulan
27	Perempuan	Reguler	2020	Jarang
28	Laki-laki	Reguler	2023	Setiap hari
29	Laki-laki	Reguler	2023	Beberapa kali dalam seminggu
30	Perempuan	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
31	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
32	Perempuan	Reguler	2021	Setiap hari
33	Perempuan	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
34	Laki-laki	Reguler	2023	Beberapa kali dalam seminggu
35	Perempuan	Reguler	2022	Setiap hari
36	Laki-laki	Reguler	2023	Beberapa kali dalam seminggu
37	Laki-laki	Reguler	2023	Beberapa kali dalam seminggu
38	Laki-laki	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
39	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
40	Laki-laki	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
41	Perempuan	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
42	Laki-laki	Reguler	2021	Beberapa kali dalam seminggu

No	Jenis Kelamin	Prodi Teknik Industri	Tahun Masuk Kuliah	Frekuensi Menggunakan <i>Website UII Gateway</i>
43	Laki-laki	Reguler	2021	Setiap hari
44	Perempuan	Reguler	2021	Beberapa kali dalam seminggu
45	Perempuan	Reguler	2021	Beberapa kali dalam seminggu
46	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
47	Perempuan	Reguler	2019	Beberapa kali dalam seminggu
48	Laki-laki	International Program	2023	Jarang
49	Laki-laki		2022	Setiap hari
50	Laki-laki		2024	Setiap hari
51	Perempuan		2025	Setiap hari
52	Perempuan		2024	Setiap hari
53	Perempuan		2024	Setiap hari
54	Perempuan		2024	Setiap hari
55	Perempuan		2024	Setiap hari
56	Perempuan		2025	Setiap hari
57	Perempuan		2022	Beberapa kali dalam seminggu
58	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
59	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
60	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
61	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
62	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
63	Laki-laki	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
64	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
65	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
66	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
67	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
68	Laki-laki	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
69	Perempuan	Reguler	2022	Setiap hari
70	Perempuan	Reguler	2023	Setiap hari
71	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
72	Perempuan	Reguler	2022	Setiap hari
73	Perempuan	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
74	Perempuan	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
75	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
76	Laki-laki	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
77	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
78	Laki-laki	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
79	Laki-laki	Reguler	2023	Setiap hari
80	Perempuan	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
81	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
82	Laki-laki	Reguler	2023	Setiap hari
83	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
84	Laki-laki	Reguler	2024	Jarang
85	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
86	Perempuan	Reguler	2022	Setiap hari

No	Jenis Kelamin	Prodi Teknik Industri	Tahun Masuk Kuliah	Frekuensi Menggunakan <i>Website UII Gateway</i>
87	Perempuan	Reguler	2023	Setiap hari
88	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
89	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
90	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
91	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
92	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
93	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
94	Perempuan	Reguler	2024	Setiap hari
95	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
96	Laki-laki	Reguler	2024	Setiap hari
97	Laki-laki	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
98	Laki-laki	Reguler	2024	Beberapa kali dalam seminggu
99	Laki-laki	Reguler	2022	Setiap hari
100	Perempuan	Reguler	2022	Setiap hari
101	Perempuan	Reguler	2022	Beberapa kali dalam seminggu
102	Laki-laki	Reguler	2021	Beberapa kali dalam seminggu
103	Laki-laki	Reguler	2021	Beberapa kali dalam sebulan
104	Laki-laki	Reguler	2020	Beberapa kali dalam seminggu
105	Laki-laki	International Program	2022	Setiap hari
106	Laki-laki	International Program	2022	Setiap hari
107	Laki-laki	International Program	2021	Beberapa kali dalam seminggu

HASIL UJI IDENTITAS RESPONDEN

Frequency Table

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	69	64.5	64.5	64.5
Perempuan	38	35.5	35.5	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Prodi Teknik Industri

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid International Program	4	3.7	3.7	3.7
Reguler	103	96.3	96.3	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Tahun Masuk Kuliah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2019	16	15.0	15.0	15.0
2020	4	3.7	3.7	18.7
2021	10	9.3	9.3	28.0
2022	30	28.0	28.0	56.1
2023	13	12.1	12.1	68.2
2024	32	29.9	29.9	98.1
2025	2	1.9	1.9	100.0
Total	107	100.0	100.0	

HASIL UJI IDENTITAS RESPONDEN

Frekuensi_Menggunakan_Website_UII_Gateway

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Beberapa kali dalam sebulan	7	6.5	6.5	6.5
Beberapa kali dalam seminggu	37	34.6	34.6	41.1
Jarang	5	4.7	4.7	45.8
Setiap hari	58	54.2	54.2	100.0
Total	107	100.0	100.0	

DATA PENELITIAN
INDIKATOR *USEFULNESS* (KEGUNAAN)

No	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	1	2	3			
1	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
2	4	3	4	11	73.33	Layak
3	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
4	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
5	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
6	4	4	3	11	73.33	Layak
7	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
8	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
9	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
10	4	5	2	11	73.33	Layak
11	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
12	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
13	4	4	4	12	80.00	Layak
14	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
15	4	4	3	11	73.33	Layak
16	4	4	4	12	80.00	Layak
17	4	4	4	12	80.00	Layak
18	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
19	3	3	3	9	60.00	Cukup
20	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
21	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
22	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
23	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
24	4	4	4	12	80.00	Layak
25	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
26	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
27	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
28	3	5	3	11	73.33	Layak
29	4	4	4	12	80.00	Layak
30	4	4	3	11	73.33	Layak
31	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
32	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
33	4	4	4	12	80.00	Layak
34	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
35	4	4	4	12	80.00	Layak
36	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
37	4	5	3	12	80.00	Layak
38	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
39	3	4	4	11	73.33	Layak

No	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	1	2	3			
40	4	4	3	11	73.33	Layak
41	4	4	4	12	80.00	Layak
42	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
43	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
44	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
45	4	4	4	12	80.00	Layak
46	5	3	4	12	80.00	Layak
47	4	4	4	12	80.00	Layak
48	3	3	1	7	46.67	Cukup
49	3	2	4	9	60.00	Cukup
50	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
51	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
52	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
53	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
54	4	4	4	12	80.00	Layak
55	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
56	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
57	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
58	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
59	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
60	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
61	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
62	4	4	4	12	80.00	Layak
63	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
64	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
65	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
66	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
67	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
68	5	4	3	12	80.00	Layak
69	4	4	4	12	80.00	Layak
70	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
71	5	4	3	12	80.00	Layak
72	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
73	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
74	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
75	1	1	1	3	20.00	Sangat Tidak Layak
76	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
77	2	2	2	6	40.00	Tidak Layak
78	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
79	4	4	4	12	80.00	Layak
80	4	4	4	12	80.00	Layak
81	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
82	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak

No	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	1	2	3			
83	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
84	4	4	3	11	73.33	Layak
85	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
86	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
87	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
88	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
89	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
90	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
91	3	5	4	12	80.00	Layak
92	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
93	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
94	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
95	5	3	5	13	86.67	Sangat Layak
96	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
97	4	4	4	12	80.00	Layak
98	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
99	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
100	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
101	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
102	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
103	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
104	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
105	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
106	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
107	3	3	4	10	66.67	Layak
Mean	4.467	4.514	4.308	13.290	88.60	Sangat Layak

DATA PENELITIAN
INDIKATOR *EASE OF USE* (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	4	5	6			
1	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
2	5	4	3	12	80.00	Layak
3	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
4	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
5	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
6	3	3	3	9	60.00	Cukup
7	4	4	4	12	80.00	Layak
8	4	5	3	12	80.00	Layak
9	5	4	3	12	80.00	Layak
10	3	3	4	10	66.67	Layak
11	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
12	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
13	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
14	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
15	4	2	5	11	73.33	Layak
16	3	3	3	9	60.00	Cukup
17	3	3	4	10	66.67	Layak
18	4	3	4	11	73.33	Layak
19	3	3	4	10	66.67	Layak
20	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
21	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
22	4	3	3	10	66.67	Layak
23	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
24	4	4	4	12	80.00	Layak
25	4	4	4	12	80.00	Layak
26	4	4	4	12	80.00	Layak
27	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
28	5	3	1	9	60.00	Cukup
29	3	4	5	12	80.00	Layak
30	4	3	4	11	73.33	Layak
31	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
32	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
33	3	4	3	10	66.67	Layak
34	4	3	4	11	73.33	Layak
35	3	4	3	10	66.67	Layak
36	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
37	5	4	3	12	80.00	Layak
38	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak

No	<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	4	5	6			
39	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
40	4	3	4	11	73.33	Layak
41	3	5	3	11	73.33	Layak
42	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
43	4	4	4	12	80.00	Layak
44	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
45	4	4	4	12	80.00	Layak
46	4	3	3	10	66.67	Layak
47	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
48	3	3	2	8	53.33	Cukup
49	3	3	2	8	53.33	Cukup
50	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
51	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
52	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
53	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
54	3	4	3	10	66.67	Layak
55	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
56	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
57	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
58	4	5	3	12	80.00	Layak
59	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
60	5	4	3	12	80.00	Layak
61	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
62	4	3	3	10	66.67	Layak
63	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
64	4	4	3	11	73.33	Layak
65	5	5	3	13	86.67	Sangat Layak
66	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
67	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
68	4	2	5	11	73.33	Layak
69	4	4	4	12	80.00	Layak
70	4	3	4	11	73.33	Layak
71	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
72	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
73	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
74	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
75	2	2	3	7	46.67	Cukup
76	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
77	3	4	4	11	73.33	Layak
78	4	4	4	12	80.00	Layak
79	4	4	4	12	80.00	Layak
80	4	4	4	12	80.00	Layak
81	4	3	3	10	66.67	Layak

No	<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	4	5	6			
82	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
83	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
84	3	4	2	9	60.00	Cukup
85	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
86	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
87	3	4	4	11	73.33	Layak
88	5	3	3	11	73.33	Layak
89	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
90	4	4	4	12	80.00	Layak
91	4	5	3	12	80.00	Layak
92	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
93	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
94	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
95	4	5	3	12	80.00	Layak
96	4	4	3	11	73.33	Layak
97	4	4	4	12	80.00	Layak
98	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
99	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
100	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
101	4	4	4	12	80.00	Layak
102	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
103	4	3	1	8	53.33	Cukup
104	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
105	4	4	3	11	73.33	Layak
106	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
107	3	4	3	10	66.67	Layak
Mean	4.280	4.168	4.084	12.533	83.55	Sangat Layak

DATA PENELITIAN
INDIKATOR *EASE OF LEARNING* (KEMUDAHAN
MEMPELAJARI)

No	<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	7	8	9			
1	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
2	4	4	4	12	80.00	Layak
3	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
4	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
5	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
6	3	4	3	10	66.67	Layak
7	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
8	4	4	4	12	80.00	Layak
9	4	4	4	12	80.00	Layak
10	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
11	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
12	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
13	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
14	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
15	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
16	3	3	3	9	60.00	Cukup
17	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
18	4	4	4	12	80.00	Layak
19	3	3	3	9	60.00	Cukup
20	4	3	5	12	80.00	Layak
21	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
22	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
23	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
24	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
25	4	4	4	12	80.00	Layak
26	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
27	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
28	3	2	3	8	53.33	Cukup
29	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
30	4	4	4	12	80.00	Layak
31	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
32	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
33	3	4	4	11	73.33	Layak
34	4	4	3	11	73.33	Layak
35	3	3	3	9	60.00	Cukup
36	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
37	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
38	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak

No	<i>Ease of Learning</i> <u>(Kemudahan Mempelajari)</u>			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	7	8	9			
39	2	4	5	11	73.33	Layak
40	4	4	4	12	80.00	Layak
41	2	4	4	10	66.67	Layak
42	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
43	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
44	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
45	4	4	4	12	80.00	Layak
46	3	4	5	12	80.00	Layak
47	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
48	2	3	4	9	60.00	Cukup
49	1	4	3	8	53.33	Cukup
50	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
51	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
52	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
53	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
54	3	4	4	11	73.33	Layak
55	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
56	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
57	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
58	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
59	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
60	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
61	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
62	4	4	4	12	80.00	Layak
63	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
64	4	4	4	12	80.00	Layak
65	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
66	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
67	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
68	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
69	4	4	4	12	80.00	Layak
70	4	4	4	12	80.00	Layak
71	5	3	4	12	80.00	Layak
72	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
73	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
74	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
75	2	2	1	5	33.33	Tidak Layak
76	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
77	4	3	3	10	66.67	Layak
78	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
79	4	4	4	12	80.00	Layak
80	4	4	4	12	80.00	Layak
81	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak

No	<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	7	8	9			
82	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
83	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
84	4	4	4	12	80.00	Layak
85	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
86	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
87	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
88	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
89	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
90	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
91	4	4	4	12	80.00	Layak
92	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
93	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
94	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
95	3	4	3	10	66.67	Layak
96	3	4	3	10	66.67	Layak
97	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
98	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
99	4	4	4	12	80.00	Layak
100	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
101	4	4	4	12	80.00	Layak
102	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
103	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
104	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
105	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
106	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
107	3	4	3	10	66.67	Layak
Mean	4.290	4.449	4.439	13.178	87.85	Sangat Layak

DATA PENELITIAN
INDIKATOR SATISFACTION (KEPUASAN PENGGUNA)

No	Satisfaction			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	(Kepuasan Pengguna)					
	10	11	12			
1	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
2	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
3	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
4	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
5	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
6	3	3	4	10	66.67	Layak
7	4	4	4	12	80.00	Layak
8	4	4	4	12	80.00	Layak
9	4	3	4	11	73.33	Layak
10	4	4	3	11	73.33	Layak
11	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
12	3	3	4	10	66.67	Layak
13	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
14	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
15	3	4	4	11	73.33	Layak
16	4	4	4	12	80.00	Layak
17	4	4	4	12	80.00	Layak
18	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
19	2	3	3	8	53.33	Cukup
20	4	4	4	12	80.00	Layak
21	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
22	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
23	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
24	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
25	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
26	4	4	4	12	80.00	Layak
27	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
28	3	5	3	11	73.33	Layak
29	4	2	3	9	60.00	Cukup
30	2	5	2	9	60.00	Cukup
31	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
32	4	4	4	12	80.00	Layak
33	4	3	3	10	66.67	Layak
34	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
35	4	4	3	11	73.33	Layak
36	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
37	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
38	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
39	3	4	3	10	66.67	Layak

No	Satisfaction			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	(Kepuasan Pengguna)					
	10	11	12			
40	4	4	4	12	80.00	Layak
41	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
42	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
43	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
44	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
45	3	3	3	9	60.00	Cukup
46	2	2	4	8	53.33	Cukup
47	4	3	3	10	66.67	Layak
48	3	3	3	9	60.00	Cukup
49	3	3	2	8	53.33	Cukup
50	5	4	5	14	93.33	Sangat Layak
51	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
52	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
53	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
54	4	4	4	12	80.00	Layak
55	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
56	5	3	3	11	73.33	Layak
57	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
58	5	4	4	13	86.67	Sangat Layak
59	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
60	5	3	5	13	86.67	Sangat Layak
61	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
62	4	4	4	12	80.00	Layak
63	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
64	3	4	4	11	73.33	Layak
65	3	3	3	9	60.00	Cukup
66	4	4	4	12	80.00	Layak
67	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
68	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
69	4	4	4	12	80.00	Layak
70	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
71	5	5	3	13	86.67	Sangat Layak
72	4	3	3	10	66.67	Layak
73	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
74	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
75	2	2	2	6	40.00	Tidak Layak
76	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
77	2	2	2	6	40.00	Tidak Layak
78	4	4	4	12	80.00	Layak
79	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
80	4	4	4	12	80.00	Layak
81	4	4	4	12	80.00	Layak
82	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak

No	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)			JML	SKOR KELAYAKAN	KTG
	10	11	12			
83	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
84	3	3	3	9	60.00	Cukup
85	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
86	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
87	3	4	4	11	73.33	Layak
88	3	5	3	11	73.33	Layak
89	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
90	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
91	5	4	3	12	80.00	Layak
92	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
93	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
94	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
95	5	3	5	13	86.67	Sangat Layak
96	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
97	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
98	4	5	5	14	93.33	Sangat Layak
99	4	4	5	13	86.67	Sangat Layak
100	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
101	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
102	4	4	4	12	80.00	Layak
103	5	5	4	14	93.33	Sangat Layak
104	5	5	5	15	100.00	Sangat Layak
105	4	4	4	12	80.00	Layak
106	4	5	4	13	86.67	Sangat Layak
107	3	3	3	9	60.00	Cukup
Mean	4.234	4.224	4.131	12.589	83.93	Sangat Layak

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS *USEFULNESS* (KEGUNAAN)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	107	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	107	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.861	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Usefulness_1	8.8224	2.185	.771	.778
Usefulness_2	8.7757	2.213	.712	.828
Usefulness_3	8.9813	1.924	.738	.810

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS *EASE OF USE* (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	107	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	107	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.742	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Ease_of_Use_1	8.2523	2.379	.591	.642
Ease_of_Use_2	8.3645	2.215	.584	.638
Ease_of_Use_3	8.4486	1.891	.550	.697

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS *EASE OF LEARNING* (KEMUDAHAN MEMPELAJARI)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	107	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	107	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Ease_of_Learning_1	8.8879	1.855	.689	.853
Ease_of_Learning_2	8.7290	2.199	.741	.796
Ease_of_Learning_3	8.7383	2.006	.779	.754

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS *SATISFACTION* (KEPUASAN PENGGUNA)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	107	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	107	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.820	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Satisfaction_1	8.3551	2.193	.688	.737
Satisfaction_2	8.3645	2.347	.626	.800
Satisfaction_3	8.4579	2.232	.709	.717

HASIL UJI DESKRIPTIF

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Usefulness	107	3.00	15.00	13.2897	2.10574
Ease_of_Use	107	7.00	15.00	12.5327	2.07554
Ease_of_Learning	107	5.00	15.00	13.1776	2.05955
Satisfaction	107	6.00	15.00	12.5888	2.15859
Valid N (listwise)	107				

HASIL UJI KATEGORISASI KELAYAKAN INDIKATOR DALAM PENELITIAN

Frequency Table

		Usefulness			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	71	66.4	66.4	66.4
	Layak	31	29.0	29.0	95.3
	Cukup	3	2.8	2.8	98.1
	Tidak Layak	1	.9	.9	99.1
	Sangat Tidak Layak	1	.9	.9	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

		Ease_of_Use			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	52	48.6	48.6	48.6
	Layak	47	43.9	43.9	92.5
	Cukup	8	7.5	7.5	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

		Ease_of_Learning			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	69	64.5	64.5	64.5
	Layak	31	29.0	29.0	93.5
	Cukup	6	5.6	5.6	99.1
	Tidak Layak	1	.9	.9	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

HASIL UJI KATEGORISASI KELAYAKAN INDIKATOR DALAM PENELITIAN

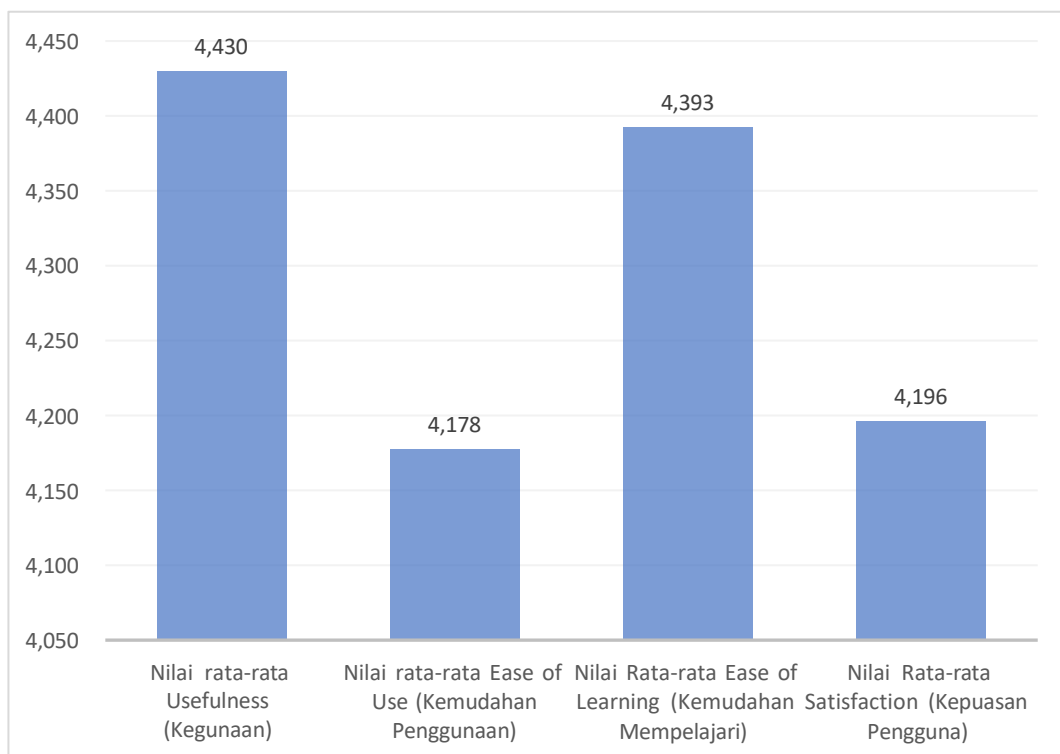
		Satisfaction			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	62	57.9	57.9	57.9
	Layak	33	30.8	30.8	88.8
	Cukup	10	9.3	9.3	98.1
	Tidak Layak	2	1.9	1.9	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

HASIL PENILAIAN PERNYATAAN PER INDIKATOR

No	Pernyataan	Mean
1	<i>Website</i> UII Gateway membantu pengguna menjadi lebih efektif	4.467
2	<i>Website</i> UII Gateway meningkatkan efisiensi saya dalam mengakses layanan kampus (jadwal, nilai, dll).	4.514
3	Informasi yang tersedia di <i>website</i> UII Gateway relevan dengan kebutuhan saya.	4.308
Nilai rata-rata Usefulness (Kegunaan)		4.430
No	Pernyataan	Mean
4	Saya merasa navigasi di <i>website</i> UII Gateway mudah dan intuitif.	4.280
5	Saya dapat menemukan informasi yang saya cari tanpa kebingungan.	4.168
6	Saya tidak memerlukan bantuan tambahan untuk memahami cara kerja <i>website</i> UII Gateway.	4.084
Nilai rata-rata Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)		4.178
No	Pernyataan	Mean
7	Pengguna belajar menggunakan <i>website</i> UII Gateway dengan cepat.	4.290
8	Pengguna mudah mengingat bagaimana cara menggunakan <i>website</i> UII Gateway.	4.449
9	<i>Website</i> UII Gateway mudah untuk dipelajari cara penggunaannya.	4.439
Nilai Rata-rata Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)		4.393
No	Pernyataan	Mean
10	Saya merasa puas menggunakan <i>website</i> UII Gateway.	4.234
11	Tampilan visual dan desain <i>website</i> UII Gateway menarik dan nyaman dilihat.	4.224
12	Saya merasa pengalaman menggunakan <i>website</i> UII Gateway menyenangkan.	4.131
Nilai Rata-rata Satisfaction (Kepuasan Pengguna)		4.196

RANGKUMAN HASIL PENILAIAN INDIKATOR

Indikator Penelitian	Mean
Nilai rata-rata Usefulness (Kegunaan)	4.430
Nilai rata-rata Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	4.178
Nilai Rata-rata Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)	4.393
Nilai Rata-rata Satisfaction (Kepuasan Pengguna)	4.196



DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 2. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 3. Dokumentasi Penelitian