

Evaluasi Sistem Informasi Manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro menggunakan *Usability Testing*

¹M. Zainudin, ²Ahmad Kholiqul Amin, ³Siska Puspitaningsih

^{1,2}Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

³Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

¹mzainudin@ikippgribojonegoro.ac.id, ²ahmad.kholiqul@ikippgribojonegoro.ac.id,

³siska25puspita@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 20-10-2022

Disetujui : 04-10-2022

Keywords:

Evaluation;

Usability testing;

Management information system



ABSTRACT

Abstract: *This study aimed to describe the user's evaluation of the management information system of LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Seventy-eight students, lecturers, reviewers, chairpersons, IT experts, and members of LPPM IKIP PGRI Bojonegoro participated in this survey research. A questionnaire about usability testing was used in this study, and it contains indicators of learnability, memorability, efficiency, errors, and satisfaction. This study employs both quantitative and qualitative data analysis techniques. The quantitative data were analysed using descriptive statistical analysis to determine the average evaluation results of the five usability testing indicators. In addition, the results of open-ended questions were transcribed for qualitative data analysis. In terms of ease of use, the results of the user assessment of the management information system of LPPM IKIP PGRI Bojonegoro are quite good. Most users have never made the mistake of searching for research and community service information when using the LPPM management information system. However, aspects of memorability, efficiency, and satisfaction remain in the poor category and require improvement.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan penilaian sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro oleh user sebagai bahan evaluasi. Penelitian survei ini melibatkan 78 responden yang berasal dari mahasiswa, dosen, reviewer, ketua, ahli IT, dan anggota LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tentang usability testing yang memuat indikator learnability, memorability, efficiency, errors, dan satisfaction. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui rata-rata hasil evaluasi dari kelima indikator usability testing. Analisis data kualitatif dilakukan dengan transcribing hasil dari pertanyaan terbuka. Hasil penilaian ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan sudah cukup baik. Sebagian besar pengguna tidak pernah mengalami kesalahan pencarian informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dibutuhkan ketika menggunakan sistem informasi manajemen LPPM. Namun, aspek memorability, efficiency, dan satisfaction masih pada kategori cukup buruk, sehingga perlu perbaikan.



<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Astutik & Muzakkir (2020) menjelaskan manfaat sistem informasi manajemen LPPM bagi dosen sebagai sumber informasi dan media pengiriman proposal, mereview, pengiriman capaian luaran, laporan kemajuan, pengiriman laporan akhir dari kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sedangkan manfaat bagi perguruan tinggi sebagai media penunjang untuk mengontrol kinerja penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen. Senada dengan hal tersebut, Afriansyah (2022) menjelsaskan suatu system informasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat idealnya terdapat fasilitas akun untuk dosen, pengelola LPPM, reviewer internal, reviewer eksternal, menu unggahan proposal, laporan kemajuan, laporan akhir. Dengan demikian, sistem informasi manajemen LPPM idelanya terdapat menu yang dapat digunakan pengusul untuk pengiriman proposal, mereview, pengiriman capaian luaran, laporan kemajuan, pengiriman laporan akhir serta menu untuk pengelola LPPM, reviewer internal, reviewer eksternal yang untuk mengontrol mutu kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan keberadaan sistem informasi manajemen LPPM, maka sudah selayaknya IKIP PGRI Bojonegoro melakukan pengembangan dan pemeliharaan secara maksimal. Namun sampai pada tahun 2022, belum dilakukan evaluasi terhadap sistem informasi manajemen LPPM yang telah digunakan. Menjadi penting untuk melakukan evaluasi ini, karena sistem informasi manajemen LPPM sebagai salah satu media penunjang pengelolaan data yang dapat mendukung peningkatan kualitas perguruan tinggi. Evaluasi ini nantinya akan berguna untuk mengetahui seberapa efektif dan efisiennya sistem informasi manajemen LPPM tersebut bagi pengguna. Evaluasi ini juga akan sangat bermanfaat, sebagai salah satu dasar pengembangan system informasi manajemen yang dimiliki, seperti penambahan beberapa fitur. Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh apa pemanfaatan sebuah sistem informasi manajemen LPPM yang telah dijalankan adalah analisis *usability testing*.

Usability testing sendiri dikarenakan ini pada dasarnya digunakan untuk mengetahui apakah user dapat mudah menggunakan sistem informasi manajemen, seberapa efisien dan efektif sebuah system informasi dapat membantu user mencapai tujuannya dan apakah user puas dengan aplikasi yang digunakan (Fitriah, 2022). Sedangkan ditinjau dari aspek system informasi, usability testing merupakan pengukuran terkait atribut kualitas yang menjelaskan seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (interface) dan interaksi antara manusia dengan komputer (Supriyatna, 2019). Lebih lanjut, Sukmasetya et al. (2020) menjelaskan bahwa dalam *usability testing* melibatkan lima aspek pengukuran, yaitu aspek *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. *Learnability* merujuk pada seberapa mudah pengguna memahami informasi berdasarkan kebahasaan yang digunakan dalam sistem informasi manajemen Sapiutra et al. (2014). Indikator *memorability* merujuk pada sejauh apa kemudahan pengguna mengingat cara menggunakan sistem informasi manajemen apabila setelah sekian lama tidak menggunakannya (Hasan et al., 2013). Selanjutnya, *efficiency* merujuk pada seberapa cepat sistem informasi manajemen tersebut digunakan dalam kegiatan terkait

pengumpulan data (Selvi & Oktarina, 2021). Errors merujuk pada seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian (Supriyatna, 2019). Sedangkan satisfaction merujuk pada tingkat kepuasan dalam menggunakan desain (Murti, 2020). Dengan demikian, *usability tasting* merupakan pengukuran terkait atribut kualitas yang menjelaskan seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (interface) dan interaksi antara manusia dengan computer yang ditinjau dari *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait metode *usability testing* untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari sistem informasi. Beberapa penelitian terkait metode *usability testing* di perguruan tinggi seperti dilakukan oleh Sukmasetya et al. (2020); Ali et al. (2016); Setiawan & Widyanto (2018); Nugroho et al. (2022); Putra et al. (2021); Ramadhania et al. (2021). Penelitian-penelitian tersebut menghasilkan rekomendasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem informasi di suatu perguruan tinggi. Setiyaji et al. (2017); Prastya (2017); Mashadi et al. (2019) menjelaskan bahwa urgensi dari sistem informasi di suatu perguruan tinggi, selain sangat dibutuhkan oleh untuk perkembangan karier dosen, salah satu sumber peringkat perguruan tinggi tersebut, juga sebagai sarana penyebaran informasi kepada publik sangat dibutuhkan bagi mahasiswa dan calon mahasiswa baru di sebuah perguruan tinggi, sehingga dibutuhkan suatu sistem informasi yang berkualitas.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan suatu penelitian evaluasi sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro menggunakan *usability testing* untuk mendapatkan bukti empiris terkait efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat menggunakan sistem tersebut. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penilaian sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro oleh user sebagai bahan evaluasi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei. Hal tersebut dikarenakan dilakukan pengambilan data terkait efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna sistem informasi manajemen LPPM. Sehingga sesuai dengan kaidah dasar metode survei yang merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan mengambil data dari populasi tertentu tanpa memberikan suatu perlakuan seperti pada eksperimen (Nainggolan et al., 2022); (Adiyanta, 2019).

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa, dosen, reviewer, ketua, ahli IT, dan anggota LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Adapun total yang memberikan respon dari kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 78 responden. Responden tersebut berasal dari 23 mahasiswa, 42 dosen, 5 reviewer, 5 ahli IT, 1 ketua LPPM, dan 2 anggota LPPM.

Langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari eksplorasi konsep, identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, interpretasi data, dan pengambilan kesimpulan. Tahap eksplorasi konsep dan identifikasi masalah dilakukan melalui studi literatur terkait konsep yang digunakan pada penelitian ini. Pengumpulan data

dilakukan dengan pembuatan kuesioner yang disebar menggunakan *google form* dengan menurunkan item-item pernyataan dari *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui rata-rata hasil evaluasi dari kelima indikator *usability testing* pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Sedangkan analisis kualitatif, dilakukan dengan melakukan *transcribing* hasil dari pertanyaan terbuka yang disertakan pada kuesioner dan mengolahnya dengan program NVIVO. Hasil analisis data diinterpretasikan kemudian dikaitkan dengan berbagai referensi dan ditarik suatu simpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil eksplorasi konsep dan identifikasi masalah

Berdasarkan hasil pencarian dari penelitian yang dilakukan oleh Nuantra et al. (2022); Muawwal et al. (2022); Ardhana (2022); Hidayat & Suryayusra (2022); Pitri & Abdullah (2021); Mashuri et al. (2022); Blonteng et al. (2022); Nugroho et al. (2022); Sufandi et al. (2022); Sufandi et al. (2022); Kamińska et al. (2022); Nyoman et al. (2022), dihasilkan data sebagai berikut.

Table 1. Rangkuman hasil dari kajian literatur

No.	Aspek	Hasil Dominan
1	Topik	Penggunaan usability testing sebagai metode pengukuran efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna sistem informasi
2	Metode	Survei
3	Tema	Website perguruan tinggi
4	Konsep dasar usability testing	Usability testing merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan menguji langsung terhadap pengguna.
5	Rekomendasi hasil penelitian	Perlunya perbaikan terutama pada aspek efficiency, memorability dan satisfaction untuk pengembangan aplikasi website.

Berdasarkan Tabel 1. Permasalahan yang perlu diperbaiki terkait system informasi adalah aspek *efficiency*, *memorability*, dan *satisfaction*. (Sukmasetya et al., 2020) menjelaskan bahwa *efficiency* menggambarkan tingkat kecepatan pengguna dalam mempelajari tentang desain dan menyelesaikan instruksi tersebut. Di sisi lain, *efficiency* menjadi aspek krusial yang menjadikan pengguna termotivasi memanfaatkan keberadaan website atau system informasi sebagai media untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Aprilia et al., 2014). Dengan demikian, *efficiency* merupakan salah satu aspek krusial yang harus diperhatikan dalam pengembangan suatu sistem informasi.

Handiwidjojo & Ernawati (2016) menjelaskan bahwa *memorability* berkaitan dengan kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu. Lebih lanjut, Indriyanti (2019) menjelaskan bahwa *memorability* merujuk pada tata letak desain interface yang relatif tetap. Dengan demikian, *memorability* merupakan aspek kemudahan sistem untuk diingat oleh pengguna.

Dewi et al. (2018) menjelaskan *satisfaction* sebagai aspek kepuasan pengguna. Lebih lanjut, Uska et al. (2019) bahwa *satisfaction* ini dipengaruhi oleh kelengkapan fitur yang

ada dalam sebuah system informasi. Dengan demikian, *satisfaction* merupakan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi yang dapat dioptimalkan dengan memberikan sistem informasi dengan fitur yang kompleks.

2. Data Usability Testing

Hasil dari usability testing diperoleh dari perhitungan statistik deskriptif. Hasil rata-rata *usability testing* terhadap sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro dikategorikan menjadi lima. Berikut pengkategorian penilaian sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro.

Table 2. Pengkategorian penilaian sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro

Interval	Kategori
$0 \leq \bar{x} < 1$	Sangat buruk
$1 \leq \bar{x} < 2$	Cukup buruk
$2 \leq \bar{x} < 3$	Baik
$3 \leq \bar{x} < 4$	Cukup baik
$4 \leq \bar{x} \leq 5$	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 2. tersebut, hasil rata-rata *usability testing* terhadap sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro dengan kategori sangat buruk dan cukup buruk merupakan suatu aspek yang menjadi permasalahan dasar. Sehingga penting untuk segera diperbaiki. Berikut hasil rata-rata *usability testing* terhadap sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro dari kuantitatif dan data kualitatif dari hasil *transcribing* pertanyaan terbuka yang telah dikuantitatifkan.

Table 3. Rata-rata skor usability testing dari sistem informasi manajemen IKIP PGRI Bojonegoro

Pernyataan	Rata-rata skor	Rata-rata marginal	Kategori
Penggunaan sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro dapat dipelajari dengan mudah	3,99	3,97	Cukup baik
Saya dengan mudah dan cepat menerima informasi terkait penelitian dan pengabdian kepada masyarakat melalui sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	4,05		
Saya mampu dengan mudah memahami isi dan konten informasi yang disajikan di sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	3,96		
Saya mampu dengan mudah memahami dan mengerti alur dari navigasi yang ada pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	3,99		
Saya dengan mudah untuk mengedit kesalahan yang ada pada data pribadi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	3,88		
Sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro dapat melihat langsung riwayat penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dari dosen	3,94		
Lebih mudah mengingat username dan password untuk login di sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	3,97	1,99	Cukup buruk
Saya dapat dengan mudah mengetahui dan mengingat arah navigasi dan fitur sistem informasi manajemen LPPM IKIP	2,19		

PGRI Bojonegoro			
Saya merasa mudah kapanpun menggunakan sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	1,78		
Saya mampu melakukan akses menu pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro dengan cepat	1,95	1,81	Cukup buruk
Saya mampu langsung menemukan informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang saya ingin cari dari awal membuka pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI	4,21		
Sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro Mengetahui informasi perkembangan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang sedang dilakukan oleh dosen	1,94		
Saya dapat mengetahui kapan waktunya penerimaan proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir dari penelitian dan pengabdian kepada masyarakat	2,03		
Saya tidak pernah menemukan eror pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	4,03	4,05	Sangat baik
Saya tidak menemukan menu yang eror dan tidak sesuai dengan fungsinya pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	4,10		
Saya dapat menemukan menu dan fitur yang saya cari pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	4,03		
Saya senang dengan desain antarmuka pada sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	1,78	1,98	Cukup buruk
Saya merasa nyaman dalam menggunakan sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro	3,87		
Sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro perlu di update	1,91		

Tabel 3 menunjukkan hasil rata-rata skor tiap indikator dari penilaian sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro oleh pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan bahwa indikator *errors* menjadi aspek yang memiliki penilaian paling tinggi, yakni nilai 4,05. Dalam hal ini, sangat kecil sekali kesalahan *user* ketika menggunakan menunjukkan sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Rata-rata skor tertinggi berikutnya adalah aspek *learnability* sebesar 3,97. Hal ini menunjukkan bahwa *user* dapat dengan mudah memahami Bahasa penyampaian informasi dalam sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Sedangkan aspek *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction* masih pada kategori cukup buruk.

Hasil penelitian yang menunjukkan aspek *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction* masih pada kategori cukup buruk bukan suatu hal yang tidak wajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuantra et al. (2022); Muawwal et al. (2022); Ardhana (2022); Hidayat & Suryayusra (2022); Pitri & Abdillah (2021) juga menunjukkan hal yang sama. Hal tersebutlah yang dijadikan sebagai dasar untuk Menyusun suatu rekomendasi guna memperbaiki sistem informasi yang dimiliki oleh satu lembaga yang diteliti.

Berdasarkan hasil yang menunjukkan hasil penelitian yang menunjukkan aspek *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction* masih pada kategori cukup buruk, rekomendasi dapat disusun dengan melihat indikator terendah dari aspek-aspek tersebut. Pada aspek *memorability*, indikator yang reratanya rendah terkait arah navigasi dan fitur, serta waktu penggunaan. Laugi (2018) menjelaskan bahwa sistem navigasi merupakan urutan

alur informasi dari suatu aplikasi multimedia. Lebih lanjut, Siahaan & Kardian (2019) menjelaskan bahwa penggunaan struktur navigasi yang tepat maka suatu sistem informasi mempunyai suatu pedoman dan arah informasi yang jelas. Rekomendasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki system informasi manajemn terkait aspek navigasi dengan memenuhi syarat arah navigasi dan fitur, serta waktu penggunaan yang baik. Syarat navigasi dan fitur yang baik yakni mudah dipelajari, konsisten, memungkinkan feedback, muncul dalam konteks, memberikan alternatif, memerlukan perhitungan waktu dan tindakan, menyediakan pesan visual yang jelas, menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami, mendukung tujuan dan perilaku user (Prabowo & Agustina, 2017); (Laugi, 2018).

Rendahnya rata-rata penilaian aspek *efficiency* jika ditinjau dari indikator ketaktersediaan akun user untu akses menu, informasi perkembangan, penerimaan proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir dari penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dan ketaktersediaan notifikasi terkait pengumuman. Selama ini yang memiliki akun hanya terbatas ketua dan anggota LPPM IKIP PGRI Bojonegoro. Dengan demikian, perlu ditambahkan fasilitas kepada user untuk dapat masuk dalam sistem informasi manajemen guna melakukan aktivitas pengiriman proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir dari penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta pengaturan notifikasi untuk user.

Rendahnya rata-rata penilaian aspek *efficiency* jika ditinjau dari indikator desain antarmuka dan update informasi. Laugi (2018) menjelaskan bahwa desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis. Dengan demikian, rekomendasi untuk pengelola sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro ditinjau dari indikator desain antarmuka dan update informasi dengan memperbaiki konsistensi komposisi warna, layout grafik, teks yang agar mudah dibaca, grafik untuk memperkuat isi teks, animasi pada tempat yang tepat, isi animasi untuk memperkuat isi teks, dan pengukuran harmonisasi desain, serta updating informasi setidaknya sebulan sekali secara konsisten.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penilaian pengguna sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan sudah cukup baik. Sebagian besar pengguna tidak pernah mengalami kesalahan pencarian informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dibutuhkan ketika menggunakan sistem informasi manajemen LPPM. Namun, aspek *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction* masih pada kategori cukup buruk.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada pengelola sistem informasi manajemen LPPM IKIP PGRI Bojonegoro untuk Rekomendasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki system informasi manajemn terkait 1) menyediakan navigasi dan fitur yang baik yakni mudah dipelajari, konsisten, memungkinkan feedback, muncul dalam konteks, memberikan alternatif, memerlukan perhitungan waktu dan tindakan, menyediakan pesan visual yang jelas, menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami, mendukung tujuan dan perilaku user, 2) menambahkan fasilitas kepada user untuk dapat masuk dalam sistem informasi manajemen guna melakukan aktivitas

pengiriman proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir dari penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta pengaturan notifikasi untuk user, 3) memperbaiki konsistensi komposisi warna, layout grafik, teks yang agar mudah dibaca, grafik untuk memperkuat isi teks, animasi pada tempat yang tepat, isi animasi untuk memperkuat isi teks, dan pengukuran harmonisasi desain, serta updating informasi setidaknya sebulan sekali secara konsisten.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan hibah penelitian internal Tahun 2022. Publikasi ini merupakan bagian dari luaran penelitian internal yang dibiayai oleh LPPM IKIP PGRI Bojonegoro tahun anggaran 2022. Isi dari publikasi ilmiah ini menjadi tanggungjawab penulis, dan tidak mencerminkan pandangan atau sikap dari LPPM IKIP PGRI Bojonegoro.

REFERENSI

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Laporan penggunaan MKJP tahun 2018-2019. *Administrative Law & Governance Journal*, 2(4), 697–709.
- Afriansyah, R. (2022). Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di P3KM Polman Negeri Babel. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(1), 39–46. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i1.1323>
- Ali, A., Pramana, E., & Tjandra, S. (2016). Evaluasi Heuristik Pada Web Based Learning. *Jurnal Insand Comtech*, 1(1), 17–26.
- Aprilia, S., Wijaya, A., & Suryadi, S. (2014). Efektivitas Website Sebagai Media E-Government dalam Meningkatkan Pelayanan Elektronik Pemerintah Daerah (Studi Pada Website Pemerintah Daerah Kabupaten Jombang). *Wacana, Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 17(3), 126–135. <https://doi.org/10.21776/ub.wacana.2014.017.03.3>
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(1), 5–11.
- Astutik, F., & Muzakkir, M. (2020). Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Lppm Ikip Mataram Dalam Meningkatkan Motivasi Riset Dosen Internal. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 69. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2855>
- Blonteng, M. F., Sambul, A. M., & Paturusi, S. D. E. (2022). Analysis of user experience in University Academic Portal using system usability scale (a case study in INSPIRE Portal of Sam Ratulangi University). *Jurnal Teknik Informatika*, 17(3), 213–218.
- Dewi, S. P., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2018). Evaluasi Usability Pada Aspek Satisfaction Menggunakan Teknik Kuesioner Pada Sistem Lms Program Keahlian Ganda. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 60–70. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13028>
- Fitriah, A. N. (2022). Evaluasi Sistem Informasi Dapodik Pada SDN 023 Penajam Paser Utara Menggunakan Metode Usability Testing. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 456–463. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.4086>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan. *Juisi*, 02(01), 49–55.
- Hasan, T. F., Wahyuningrum, T., & Wardhana, A. C. (2013). 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. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294753>
- Hidayat, T., & Suryayusra, S. (2022). Analisis E-learning Universitas Muhammadiyah Palembang Pada Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(3), 116–126. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v3i3.811>
- Indriyanti, D. (2019). Learning management system pada pelatihan bidang kesehatan sebagai upaya percepatan pemenuhan tenaga kesehatan pada masa pandemi covid-19. *Journal of Educational and Language Research*, 1(1), 619–630.
- Kamińska, D., Zwoliński, G., & Laska-Leśniewicz, A. (2022). Usability Testing of Virtual Reality Applications—The Pilot Study. *Sensors*, 22(4). <https://doi.org/10.3390/s22041342>
- Laugi, S. (2018). Sistem Informasi berbasis Web dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan. *Shautut Tarbiyah*, 38(1), 109–126.
- Mashadi, M., Nurachmad, E., & Mulyana, M. (2019). Analisis Deskriptif Penilaian Website Perguruan Tinggi. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.36339/jaspt.v3i2.278>
- Mashuri, C., Zein Vitadiar, T., Permadi, G. S., Mujiyanto, A. H., Ardiansyah, R., Putra, Y., & Putri, U. S. (2022). Penerapan Usability Testing dalam Mengukur Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran IMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8738–8746.
- Muawwal, A., Deversiana Wasi, A., & Renny. (2022). Evaluasi Penggunaan Website Halo Print Digital Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal KHARISMA Tech*, 17(1), 125–134. <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Murti, N. A. (2020). Analisis Usability Testing Pada Aplikasi Transportasi Online Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.2102>
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E., & Aritonang, E. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Elektriase: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 12(01), 1–6. <https://doi.org/10.47709/elektriase.v12i01.1552>
- Nuantra, V. A., Mahmudah, M. J., Alvian, S., Hanif, C., Fadillah, M. R., Sacky, M. R., Kristanto, W., & Yuamita, F. (2022). Faktor Usability Testing Terhadap Penggunaan Presensi Di Web SIA UTY. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT)*, 1(3), 173–182.
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Nyoman, I. D., Suputera, M., Pradnyana, I. M. A., & Resika, I. K. (2022). Usability testing pada sistem informasi akademik new generation (SIK-NG) Undiksha menggunakan metode heuristic evaluation ditinjau dari pengguna mahasiswa. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 3(1), 14–27.
- Pitri, A., & Abdillah, L. A. (2021). Usability Testing untuk Mengukur Kepuasan Pengguna Website Mailo Store. *The Third Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS2021)*, 3(4), 852–863. <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCCS/article/view/2870%0Ahttps://arxiv.org/abs/2207.00006>
- Prabowo, W. S., & Agustina, C. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai

- Rapor Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(1), 48–57.
- Prastya, N. M. (2017). Pemanfaatan Situs Web Resmi Lembaga Pendidikan sebagai Sumber Berita oleh Wartawan Surat Kabar Lokal di Yogyakarta. *Jurnal The Messenger*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i2.509>
- Putra, M. G. L., Renaldi, M., & Natasia, S. R. (2021). Evaluasi dan Redesign Website Pendidikan Tinggi dengan Menerapkan User Experience Lifecycle. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 419. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824367>
- Ramadhania, N. A., Hadining, A. F., & Winarno, W. (2021). Usability Testing Pada Website D'bucket Karawang Menggunakan Nielsen Model. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.1909>
- Sapiutra, E., Mazalisa, Z., & Andryani, R. (2014). Usability Testing untuk Mengukur Penggunaan Website inspektorat Kota Palembang. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 4–9.
- Selvi, & Oktarina, R. (2021). Usability tool evaluation using usability testing method at pt media dokter investama (Halodoc indonesia). *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 6020–6032.
- Setiawan, A., & Widyanto, R. A. (2018). Evaluasi Website Perguruan Tinggi menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 295–299. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.912>
- Setiyaji, O. R., Anggitya, P. T., & Musta'an. (2017). Pemanfaatan website sebagai media penyedia informasi dan promosi universitas Sahid Surakarta (Studi Deskriptif Kualitatif Pemanfaatan Website Sebagai Media Penyedia Informasi Dan Promosi Universitas Sahid Surakarta). *Jurnal Komunitas*, 5(1), 11–22.
- Siahaan, V. B., & Kardian, R. (2019). Penerapan Algoritma K-Means Untuk Analisis Tracer Alumni Universitas Gunadarma Jurusan Sistem Informasi dan Sistem Komputer Angkatan 2013. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 18(September), 215–228.
- Sufandi, 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), 24–34.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>
- Supriyatna, A. (2019). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge. *Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36350/jbs.v8i1.17>
- Uska, M. Z., Usuluddin, & Sriatni, S. (2019). Usability Testing Method: Efisiensi, Efektivitas dan Kepuasan Pengguna Terhadap Website SMKN 1 Praya. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 91–98. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1708>