

ANALISIS DESIGN INTERFACE PADA SISTEM E-RAPOT BERBASIS WEB WISMA REMAJA BAGIMU NEGERI BERDASARKAN HUMAN CENTERED DESIGN

Ibnu Utomo W.M¹, Novita Kurnia N.², Zahrotul Umami³

^{1,2,3}Universitas Dian Nuswantoro

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

³Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

e-mail: ¹ibnu.utomo.wm@dsn.dinus.ac.id²novita.kn@dsn.dinus.ac.id

³zahrotul.umami@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Saat ini di Wisma Remaja Bagimu Negeriku dibangun sistem e-rapot berbasis website untuk menginformasikan perkembangan hasil belajar siswa kepada orang tua. Untuk memastikan website e-rapot yang dibangun sesuai dengan kebutuhan user, maka perlu dilakukan evaluasi pada website e-rapot tersebut. Dalam penelitian ini metode evaluasi berbasis pada human centered designed (HCD) dengan evaluation tools yang digunakan adalah heuristic evaluation dan web useability evaluation. Heuristic evaluation tool menggunakan 3 indikator yaitu flexibility and efficiency, aesthetic and minimalist design dan helps user recognize, diagnose dan recovers. Tiga indikator tersebut diterapkan pada 18 pertanyaan menghasilkan data berupa 2 perolehan Usability catastrophe, 2 perolehan Cosmetic problem, 7 perolehan Major usability problem dan 7 perolehan Minor usability problem. Sedangkan web useability evaluation penilaian berdasarkan nilai merit pada metode evaluasi web useability evaluation tool memperoleh skor 0,28 menunjukkan level adalah usability poor. Dengan demikian maka pada penelitian ini akan merekomendasikan design berdasarkan pada survey rating menggunakan 18 pertanyaan dan 3 indikator memperoleh hasil Cosmetic problem, 6 perolehan Zero Problem dan 2 perolehan Minor usability problem serta nilai merit di dapatkan nilai skor 0,8 dengan nilai usability good.

Kata Kunci: e-rapot, human centered design, heuristic evaluation, web use ability evaluation

1. PENDAHULUAN

Sebagian besar dari perusahaan, organisasi, hingga pemerintahan dalam aktivitasnya telah memanfaatkan teknologi yang terkomputasi dalam pelayanannya [1]. Berbagai sektor kehidupan kala ini dituntut untuk segala kegiatannya dapat dimudahkan dengan cara memanfaatkan teknologi. Contohnya dalam bidang Pendidikan, teknologi bermanfaat untuk mengelola data dalam sistem akademik secara lebih efisien melalui sistem akademik digital [2]. Pada tahun 2016 telah diterbitkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun tersebut, penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik yang diwujudkan dalam bentuk laporan hasil belajar. Di dalam laporan hasil belajar tersebut meliputi aspek sikap dan aspek pengetahuan [3]. Aspek pengetahuan diperoleh berdasarkan nilai akademis melalui evaluasi hasil belajar siswa dan aspek sikap diperoleh dari budi pekerti siswa selama proses belajar.

Semenjak terjadi pandemi covid 19 yang terjadi di Indonesia tahun 2020, Menteri Pendidikan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 yang berisi tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Selain itu, Staf Ahli Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Regulasi, Chatarina Muliana Girsang menyampaikan Surat Edaran Nomor 15 ini untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) [4]. Selama ini, proses belajar dan penyerahan hasil belajar siswa dilakukan secara langsung atau *offline*. Dengan adanya surat edaran Menteri Pendidikan tersebut, berdampak pada penyelenggaraan proses belajar mengajar siswa dan guru dan penyerahan laporan hasil belajar siswa yang semula *offline* beralih ke *online*. Dengan demikian, dibutuhkan suatu media yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk bersama-sama memantau perkembangan hasil belajar siswa baik dari aspek akademis maupun budi pekerti.

Pemantauan perkembangan hasil belajar siswa yang selama ini dalam bentuk buku laporan belajar, dengan adanya penyelenggaraan proses belajar mengajar secara *online*, maka akan lebih relevan jika laporan hasil belajar siswa juga disampaikan secara online. Dengan demikian, guru dapat menginformasikan perkembangan siswanya secara up to date dan orang tua dapat memantau perkembangan anaknya tanpa harus datang secara *offline* ke sekolah. Saat ini pelaporan hasil belajar di Wisma Remaja Bagimu Negeri sudah mulai diterapkan sistem online

untuk penyerahan laporan hasil belajar siswa. Aspek penilaian meliputi nilai akademik dan nilai akademik. Sistem yang sedang dikembangkan saat ini adalah e-rapot berbasis website. Dengan adanya website ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari orang tua dan guru dalam memantau hasil belajar siswa. Terdapat beberapa penelitian berkaitan dengan pengembangan sistem akademik berbasis website. Penelitian pertama oleh Antono, "Development of Academic Assessment Management Information System (Case Study: KB & TK Permata Hati). Dalam penelitiannya, menyatakan bahwa evaluasi belajar siswa yang semula 50% meningkat menjadi 94% setelah diterapkan sistem informasi akademik berbasis website [5]. Penelitian lainnya oleh Ahmad Sanmorino dalam jurnal "The Design of Notification System on Android Smartphone for Academic Announcement" menjelaskan bahwa masih banyak lembaga pendidikan terutama universitas memberikan pengumuman hanya melalui telepon, grup media sosial atau pesansingkat (SMS). Media tersebut masih memiliki banyak keterbatasan, karena siswa tidak mengetahui secara pasti waktu informasi tersebut dibagikan dan mengenai isi informasi yang disampaikan juga terbatas. Dengan adanya sistem berbasis Android, maka informasi yang berkaitan dengan pemberitahuan kegiatan belajar dapat dengan mudah diketahui oleh siswa. Selain itu, biaya dapat diminimalisir, waktu yang dibutuhkan lebih singkat, serta meminimalisir ruang penyimpanan [6]. Selanjutnya penelitian yang berjudul "Membangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Pondok Pesantren Salafiyah Al-Baqiyatussalafiyah Tembilahan" oleh Abi Burrahman. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pelayanan mengenai informasi akademik secara manual masih belum efisien dan lambat dalam proses pencarian data penilaian hasil belajar. Dengan adanya sistem informasi berbasis website di Pondok Pesantren Salafiyah Al-Baqiyatussalafiyah Tembilahan maka data nilai yang lebih terstruktur sehingga proses pencarian data menjadi lebih cepat dan efisien [7].

Untuk memastikan apakah website e-rapot telah berjalan sesuai dengan kebutuhan *user*, maka perlu dilakukan evaluasi pada website tersebut. Ada berbagai cara untuk memastikan website yang dibangun sesuai kebutuhan penggunanya, salah satunya yaitu dengan memastikan bahwa langkah pengembangan sesuai dengan metode pendekatan yang tepat. Metode *heuristic evaluation* dan *usability evaluation tool* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah sistem yang ada telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Firantoko dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan User Experience Dengan memakai Metode Human Centered Design untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019" menggunakan metode *human centered design* untuk perancangan *user experience* dan *elements of user experience* untuk tahap pembuatan rancangannya. Tahap awal melakukan analisis konteks pemakaian dan kebutuhan pengguna dan dilanjutkan dengan pembuatan desain solusi. Evaluasi desain solusi memakai metode *heuristic evaluation* yang melibatkan 3 orang *expert* sebagai evaluator. Dari hasil evaluasi didapatkan 17 permasalahan yang sudah diurutkan berdasarkan nilai rata-rata *severity ratings* tertinggi. Dimana salah satu persoalannya termasuk kedalam masalah mayor yang mana mempunyai prioritas perbaikan tinggi. Dengan demikian hasil yang diterima dari penelitian ini ialah rancangan aplikasi berupa prototype dan rekomendasi rancangan untuk renovasi aplikasi pada pengembangan selanjutnya (Firantoko, Tolle dan Az-zahra, 2019 [8]).

Heuristic evaluation (HE) ialah sebuah inspeksi antarmuka yang sistematis dengan cara mengamati suatu antarmuka dan menemukan hal baik dan hal kurang didalamnya, biasanya dilakukan oleh evaluator yang mampu menggunakan panduan tertentu [9]. Metode *Heuristic Evaluation* yang digunakan 10 prinsip nelsen dalam mengevaluasi pada tingkat *usability* yang dijadikan tolok ukur untuk menentukan keputusan yang telah diambil oleh pengguna [10]. HE mempunyai *severity rating* yang digunakan untuk memudahkan proses alokasi sumber daya untuk memperbaiki permasalahan *usability* yang dianggap paling serius. Selain itu, *severity rating* juga dapat memudahkan untuk memperkirakan keperluan tambahan dari usaha perbaikan *usability* yang dilakukan [11].

Selain *heuristic evaluation*, *web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) yang dikembangkan oleh Chiew dan Salimbagan dari *usability inquir* [12]. WEBUSE dapat mengakumulasi kepuasan subjektif user dan kesan mereka terhadap website dengan *tool* yang terstruktur dan akurat [13]. Apabila semua prinsip yang pada *human centered design* telah diterapkan, diharapkan sistem akademik e-rapot berbasis website dapat memenuhi kebutuhan suatu website yang baik terhadap pengguna. Prinsip-prinsip tersebut meliputi pengelompokan, fasilitas, dan ekspektasi tindakan pada sistem akademik e-rapot berbasis website. Dengan demikian maka sistem akademik e-rapot berbasis website di Wisma Remaja Padamu Negeri menjadi lebih kompatibel dan memiliki *user friendly interface* dalam memberikan laporan hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Objek user yang digunakan pada penelitian ini adalah guru dan orang tua yang menggunakan e-rapot. Kuisisioner yang dibagikan dikelompokkan dalam dua bagian, yaitu *heuristic evaluation* dan *web usability evaluation tool* kepada 45 responden.

Kuisisioner berkaitan dengan *heuristic evaluation* sebanyak 42 pertanyaan dengan acuan 10 indikator dari 3 indikator yang menjadi kebutuhan dasar. Dan kuisisioner *web usability evaluation tool* sebanyak 20 pertanyaan dengan acuan 4 indikator keseluruhan, yang kemudian menjadi aspek pengembangan desain interaksi metode *human centered design*

3.2. Pengukuran *heuristic evaluation* dan *web useability evaluation*

Terdapat 5 opsi jawaban dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju pada kuisisioner yang di diberikan. Tiap jawaban memiliki poin merit nya masing – masing seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini[16]:

Tabel 1. Tabel Merit

Pilihan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Merit	0	0,25	0,5	0,75	1

Kemudian merit diakumulasikan berdasarkan 5 kategori *usability*. Nilai rata - rata untuk tiap kategori dianggap sebagai poin *usability* untuk masing-masing kategori. Rumusnya adalah sebagai berikut[16]:

$$x = \frac{\sum \text{Merit untuk setiap pertanyaan pada kategori}}{\text{jumlah pertanyaan}}$$

Di mana:

X = Poin *usability*

Σ = Jumlah keseluruhan merit

Hasil keseluruhan poin *usability* website adalah *mean value* dari poin *usability* keempat kategori. Level *usability* berdasarkan besaran poin *usability*. Tabel 2 memperlihatkan hubungan poin *usability* dan level *usability* beserta penjelasannya [16]:

Tabel 2. Level Usability

Point, x	0 <= x <= 0,2	0,2 < x <= 0,4	0,4 < x <= 0,6	0,6 < x <= 0,8	0,8 < x <= 1
Level <i>usability</i>	<i>Bad</i>	<i>Poor</i>	<i>Moderate</i>	<i>Good</i>	<i>Excellent</i>

Dengan keterangan, sebagai berikut :

- kalau poin x lebih besar sama dengan 0, dan x lebih kecil sama dengan 0.2 maka *usability* level *Bad*
- kalau poin x lebih besar dari 0.2, serta x lebih kecil sama dengan 0.4 maka *usability* level *Poor*
- kalau poin x lebih besar dari 0.4, serta x lebih kecil sama dengan 0.6 maka *usability* level *Moderate*
- kalau poin x lebih besar dari 0.6, serta x lebih kecil sama dengan 0.8 maka *usability* level *Good*
- kalau poin x lebih besar dari 0.8, serta x lebih kecil sama dengan 1.0 maka *usability* level *Excellent*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan ini, dilakukan analisa terhadap hasil kuisisioner yang dibagikan kepada responden. Tahap berikutnya dilanjutkan dengan pengukuran menggunakan parameter *heuristic evaluation* dan *web usability evaluation*. Tabel 3 di bawah ini menunjukkan hasil kuisisioner tersebut.

Tabel 3. Hasil Kuisisioner

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1. Bahasa setiap fitur atau bagian halaman yang digunakan sistem e-rapot berbasis web mudah di pahami	17	9	11	5	3
2. Pilihan menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna, fitur – fitur mudah di pahami	10	12	9	7	7
3. Pengelompokan menu e-rapot berbasis web mudah di mengerti	7	10	17	8	3
4. Pada halaman awal pengguna(home) Akses antara menu familiar	9	3	18	8	7
5. Dalam menentukan setiap bagian – bagian fitur atau apapun yang ingin di tuju mudah di lakukan	11	11	13	2	8
6. Respon dari setiap link/tombol yng menghubungkan antar halaman sesuai dengan fungsi	4	9	16	11	5
7. Warna dan ukuran Icon – icon/symbol pada fitur menu atau Tindakan mudah di pahami	7	15	10	4	7
8. Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web menarik	10	18	8	5	4
9. Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web modern	13	17	6	5	4
10. Tampilan Tata letak menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web mudah di mengerti	10	9	13	11	2
11. Tampilan tata letak menu pencarian(kursus) mudah di mengerti	15	7	12	8	3
12. Tampilan menu – menu pada e-rapot berbasis web familiar dan mudah di ingat	9	5	17	7	7
13. Pada kursus “pengguna” informasi yang di berikan sudah detail	10	6	14	5	10
14. kesalahan dalam mengisi “password” dan atau “username” terdapat tanggapan “kesalahan” pada halaman yang sama	6	7	9	13	8
15. terdapat fitur bantuan ketika melakukan kesalahan dalam menginput/ memasukan password pada login	12	16	7	5	5
16. detail informasi hasil belajar di ketahui dengan mudah	12	15	8	2	8
17. fungsi dari fitur – fitur menu yang ada sudah sesuai	9	14	11	8	3

Berdasarkan hasil dari kuisisioner yang telah diisi oleh responden maka hasil penilaian e-rapot berbasis web tersebut akan di alokasi ke parameter *heuristic evaluation* dengan menggunakan *severity rating* parameter tersebut antara lain *zero problem*, *cosmetic problem*, *minor usability problem*, *major usability problem* dan *usability catastroph*. Tabel 4 di bawah ini merupakan hasil *severity rating* dari kuesioner tersebut.

Tabel 6. Severity Rating

No	Pertanyaan	Severity rating
1.	Bahasa setiap fitur atau bagian halaman yang digunakan e-rapot berbasis web mudah di pahami	Major usability problem
2.	Pilihan menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna, fitur – fitur mudah di pahami	Major usability problem
3.	Pengelompokan menu e-rapot berbasis web mudah di mengerti	Minor usability problem
4.	Pada halaman awal pengguna(home) Akses antara menu familiar	Minor usability problem
5.	Dalam menentukan setiap bagian – bagian fitur atau apapun yang ingin dituju mudah di lakukan	Minor usability problem
6.	Respon dari setiap link/tombol yng menghubungkan antar halaman sesuai dengan fungsi	Minor usability problem
7.	Warna dan ukuran Icon – icon/symbol pada fitur menu atau Tindakan mudah di pahami	Major usability problem
8.	Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web menarik	Major usability problem
9.	Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web modern	Major usability problem
10.	Tampilan Tata letak menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web mudah di mengerti	Minor usability problem
11.	Tampilan tata letak menu pencarian(kursus) sesuai	Usability catastrophe
12.	Tampilan menu – menu pada e-rapot berbasis web familiar dan mudah di ingat	Minor usability problem
13.	Pada kursus “pengguna” informasi yang di berikan sudah detail	Minor usability problem
14.	kesalahan dalam mengisi “password” dan atau “username” terdapat tanggapan “kesalahan” pada halaman yang sama	Cosmetic problem
15.	terdapat fitur yang membatu dalam kesalahn menginput/memasukan password saat login	Major usability problem
16.	detail informasi mengikuti kegiatan kursus(absensi) di ketahui dengan mudah	Major usability problem
17.	fungsi dari fitur – fitur menu yang ada sudah sesuai	Major usability problem

Berdasarkan Tabel 4, dapat dijelaskan bahwa dari 17 pertanyaan di dapatkan 2 perolehan *usability catastrophe*, 1 perolehan *cosmetic problem*, 7 perolehan *major usability problem* dan 7 perolehan *minor usability problem*. Berdasarkan hasil dari kuisioner tersebut, selanjutnyadilakukan perhitungan nilai merit. Berdasarkan perolehan data kuisioner maka nilai pion adalah 3 berdasarkan aspek indikator kemudian dikali dengan nilai bobot setiap pertanyaan sejumlah keseluruhan ($2 \times 0 + 7 \times 0,25 + 7 \times 0,5 + 1 \times 0,75 = 6,00$) kemudian 6,00 di bagi 4 per nilai pertanyaan menjadi 1,5 kemudian nilai sigma awal ($1,5 \times 3 : 18 = 0,25$) 0,25 maka level berdasarkan webuse adalah *poor*.

Hasil pada analisis kuisioner sistem yang direkomendasikan selanjutnya digunakan sebagai parameter pengukuran pada *tools evaluation* dan berikut perolehan dari hasil yang telah di bagikan yang di tunjukan pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Kuisisioner Rekomendasi

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1 Bahasa setiap fitur atau bagian halaman yang digunakan e-rapot berbasis web mudah di pahami	9	6	10	13	7
2 Pilihan menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna, fitur – fitur mudah di pahami	0	12	9	7	17
3. Pengelompokan menu e-rapot berbasis web mudah di mengerti	0	3	15	18	9
4 Pada halaman awal pengguna(home) Akses antara menu familiar	0	0	16	18	11
5 Dalam menentukan setiap bagian – bagian fitur atau apapun yang ingin di tuju mudah di lakukan	6	2	13	10	14
6 Respon dari setiap link/tombol yng menghubungkan antar halaman sesuai dengan fungsi	4	7	9	11	15
7 Warna dan ukuran Icon – icon/symbol pada fitur menu atau Tindakan mudah di pahami	4	7	10	15	9
8 Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web menarik	6	5	5	20	9
9 Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web modern	0	7	6	10	22
10 Tampilan Tata letak menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna e-rapot berbasis web mudah di mengerti	5	8	13	17	2
11 Tampilan tata letak menu pencarian(kursus) mudah di mengerti	2	8	15	8	12
12 Tampilan menu – menu pada sistem e-rapot berbasis web familiar dan mudah di ingat	4	5	13	16	7
13 Pada kursus “pengguna” informasi yang di berikan sudah detail	10	6	14	5	10
14 kesalahan dalam mengisi “password” dan atau “username” terdapat tanggapan “kesalahan” pada halaman yang sama	6	7	9	13	8
15 terdapat fitur bantuan ketika melakukan kesalahan dalam menginput/ memasukan password pada login	4	8	11	9	13
16 detail informasi mengikuti kegiatan kursus(absensi) di ketahui dengan mudah	0	10	12	18	5
17 fungsi dari fitur – fitur menu yang ada sudah sesuai	0	10	0	20	15

Berdasarkan hasil dari kuisisioner yang telah diisi oleh responden maka hasil penilaian sistem e-rapot berbasis website tersebut akan di alokasi ke parameter *heuristic evaluation* dengan menggunakan *severity rating* parameter tersebut antara lain *zero problem*, *cosmetic problem*, *minor usability problem*, *major usability problem* dan *usability catastrophe*. Berikut merupakan hasil *severity rating* yang di berikan pada Tabel 6.

Tabel 6. *Severity Rating* Rekomendasi

No	Pertanyaan	Severity rating
1.	Bahasa setiap fitur atau bagian halaman yang digunakan sistem e-rapot berbasis web mudah di pahami	<i>Cosmetic problem</i>
2.	Pilihan menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna, fitur – fitur mudah di pahami	<i>Zero Problem</i>
3.	Pengelompokan menu sistem e-rapot berbasis web mudah di mengerti	<i>Cosmetic problem</i>
4.	Pada halaman awal pengguna(home) Akses antara menu familiar	<i>Cosmetic problem</i>
5.	Dalam menentukan setiap bagian – bagian fitur atau apapun yang ingin dituju mudah di lakukan	<i>Zero Problem</i>
6.	Respon dari setiap link/tombol yng menghubungkan antar halaman sesuai dengan fungsi	<i>Zero Problem</i>
7.	Warna dan ukuran Icon – icon/symbol pada fitur menu atau Tindakan mudah di pahami	<i>Cosmetic problem</i>
8.	Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal pengguna sistem e-rapot berbasis web menarik	<i>Cosmetic problem</i>
9.	Tampilan halaman awal,login,dan halaman awal sistem e-rapot berbasis web modern	<i>Zero Problem</i>
10.	Tampilan Tata letak menu halaman awal,login,dan halaman awal pengguna sistem e-rapot berbasis web mudah di mengerti	<i>Cosmetic problem</i>
11.	Tampilan tata letak menu pencarian(kursus) sesuai	<i>Minor usability problem</i>
12.	Tampilan menu – menu pada sistem e-rapot berbasis web familiar dan mudah di ingat	<i>Cosmetic problem</i>
13.	Pada kursus “pengguna” informasi yang di berikan sudah detail	<i>Minor usability problem</i>
14.	kesalahan dalam mengisi “password” dan atau “username” terdapat tanggapan “kesalahan” pada halaman yang sama	<i>Cosmetic problem</i>
15.	terdapat fitur yang membatu dalam kesalahn menginput/memasukan password saat login	<i>Zero Problem</i>
16.	detail informasi hasil belajar di ketahui dengan mudah	<i>Cosmetic problem</i>
17.	fungsi dari fitur – fitur menu yang ada sudah sesuai	<i>Cosmetic problem</i>

Severityrating yang di tunjukan pada Tabel 8 dari 17 pertanyaan didapatkan hasil antarlain 10 perolehan *cosmetic problem*,5 perolehan *zero problem* dan 2 perolehan *minor usability problem*. Berdasarkan perolehan data kuisisioner maka nilai pion adalah 3 berdasarkan aspek indikator kemudian dikali dengan nilai bobot setiap pertanyaan sejumlah keseluruhan ($5 \times 1 + 10 \times 0,75 + 2 \times 0,5 = 15,00$) kemudian 15,00 di bagi 3 per nilai pertanyaan menjadi 5,00 kemudian nilai sigma awal ($5 \times 3 : 18 = 0,83$) 0,83 maka level berdasarkan webuse adalah *Exelent*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner dengan menggunakan 3 indikator dengan 18 pertanyaan yang berfokus pada tampilan dan kegunaan sistem e-rapot berbasis website maka di peroleh hasil 2 *usabillity catastrophe*, 2 *cosmetic problem*, 7 *major usability problem* dan 7 perolehan *minor usability problem*. Sedangkan penilaian berdasarkan nilai merit pada metode evaluasi *web usability evaluation tool* memperoleh skor 0,28 dengan level *usability poor* dari hasil dua evaluasi tersebut *heuristic evaluation* dan *web useability evaluation* maka akan dirancang desain interaksi sistem e-rapot berbasis website berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh responden. Adapun nilai yang diperoleh dari responden terhadap rekomendasi desain interaksi pada sistem e-rapot berbasis web yaitu dengan nilai *severity rating* dengan 3 aspek indikator dari 18 pertanyaan di dapatkan hasil 10 *cosmetic provlems*, 6 *zero problem*, dan 6 *minor usability pobleml*. Adapun nilai merit yang didapatkan sebanyak 0,8 skor dengan nilai *usability good*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Hanief dan I. W. Jefriana, "Framework Itil V3 Domain Service Operation Dalam Analisis Pengelolaan Teknologi Blended Learning," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 59-65, 2018.
- [2] Y. Firmansyah dan U. Udi, "Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [3] A. Baswedan dan W. Ekatjahana, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 23 Tentang Standar Penilaian Pendidikan," Kemendikbud, Jakarta, 2016.
- [4] N. A. Makariem, "Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)," Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2020.
- [5] F. I. Antono, "Development of Academic Assessment Management Information System (Case Study: KB & TK Permata Iman)," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 3, no. 1, pp. 94-103, 2018.
- [6] A. Sanmorino, "The Design of Notification System on Android Smartphone for Academic Announcement," *i-JIM*, vol. 12, no. 3, pp. 192-200, 2018.
- [7] A. Burrahman, "Membangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Pondok Pesantren Salafiyah Al-Baqiyatussa'Diyyah Tembilahan," *Sistemesi*, vol. 6, no. 1, pp. 33-40, 2017.
- [8] Y. Firantoko, H. Tolle dan H. M. Az-zahra, "Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, p. 2798, 2019.
- [9] F. N. Muhammad dan A. D. Herlambang, "Evaluasi Desain Antarmuka Aplikasi Mobile BPJS Ketenagakerjaan Menggunakan Heuristic Evaluation," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, vol. 2, no. 1, pp. 433-440, 2018.
- [10] N. Dalimunthe, F. Nazari dan ., K. P. A. Adawiyah, "EVALUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, p. 218, 2019.
- [11] R. F. Lubis, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya," *JURTEKSI*, vol. 4, no. 1, pp. 1-6, 2018.
- [12] T. K. d. S. S. S. Chiew, T. K. Chiew dan S. S. Salim, "Webuse: Website Usability Evaluation Tool," *Malaysian Journal of Computer Science*, vol. 16, no. 1, pp. 47-57, 2013.
- [13] Andiputra dan R. Tanamal, "Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.Com (Analysis of Usability Using Webuse Method on Website Kitabisa.Com)," *Business Management Journal*, vol. 16, no. 1, pp. 11-15, 2020.
- [14] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo dan R. R. P. Mardi, "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, vol. 2, no. 8, p. 2909-2918., 201