

**USULAN
PENELITIAN DOSEN MANDIRI**



**Analisa Usability Testing pada Website kms.pasarjaya.co.id untuk
Mengukur Kepuasan Pengguna**

PENGUSUL

Imam Budiawan, M.Kom	0312128102
Hani Harafani, M.Kom	0312078901
Adam Andrea Sungkar	12191053

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
SEPTEMBER
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Analisa Usability Testing pada kms.pasarjaya.co.id untuk Mengukur Kepuasan Pengguna
2. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
3. Ketua Pengusul
 - a. Nama Lengkap : Imam Budiawan, M.Kom
 - b. NIDN : 0312128102
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Informatika
 - e. Institusi : Universitas Nusa Mandiri
 - f. Alamat Institusi : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT08 RW 013 Kelurahan Cipinang Melayu Kecamatan Makassar Jakarta Timur
 - g. Telepon/Faks/E-mail: 021-28534390 / 021-28534471
4. Anggota 1
 - a. Nama Lengkap : Hani Harafani, M.Kom
 - b. NIDN : 0312078901
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Informatika
 - e. Institusi : Universitas Nusa Mandiri
 - f. Alamat Institusi : Jln. Jatiwaringin Raya No.02 RT08 RW 013 Kelurahan Cipinang Melayu Kecamatan Makassar Jakarta Timur
 - g. Telepon/Faks/E-mail: 021-28534390 / 021-28534471
5. Biaya : Rp. 3.075.000

Jakarta, 1 September 2024

Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri

Pengusul



(Ir. Andi Saryoko, M.Kom, IPM, ASEAN.Eng)
NIDN: 0304108102

(Imam Budiawan, M.Kom)
NIDN: 0312128102

DAFTAR ISI

Lembar Judul Penelitian	1
Lembar Pengesahan	2
Daftar Isi	3
Ringkasan.....	4
Latar Belakang	5
Tinjauan Pustaka.....	6
Metode Penelitian	9
Jadwal Penelitian	16
Daftar Pustaka.....	17
Lampiran 1. Biodata Pengusul.....	19
Lampiran 2. Rencana Anggaran Biaya	22

RINGKASAN

Dalam upaya peningkatan peranan Pasar Jaya sebagai perusahaan daerah yang lebih profesional serta mengantisipasi tuntutan perkembangan bisnis perpasaran di DKI Jakarta yang makin kompetitif dan untuk meningkatkan fungsi dan peranannya Pemanfaatan *website* perlu diketahui tingkat *usability* sehingga dapat mengetahui nilai kegunaan dari *website* yang sudah disediakan oleh kms.pasarjaya.co.id untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya. Untuk menilai *usability* dari aplikasi tersebut baik atau tidaknya diperlukan aspek penilaian dari suatu *website*. Komponen dari *usability testing* meliputi: kemudahan (*helpfulness*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*learnability*), kesalahan/keamanan (*control*), dan kepuasan (*affect*). Dalam hal ini permasalahan yang terjadi yaitu tidak adanya interaksi antara pengguna dengan admin dan sulitnya mengakses langsung jika terjadi kesalahan yang membuat proses perbaikan memakan waktu yang lama serta dalam tahap pengembangan, terhadap *web* kms.pasarjaya.co.id. dari sisi kepuasan pengguna menjadi alasan kuat bahwa penelitian ini penting dilakukan.

Kata Kunci: *Website, Usability, Testing, Kepuasan, pasarjaya*

LATAR BELAKANG

Dalam upaya peningkatan peranan Pasar Jaya sebagai perusahaan daerah yang lebih profesional serta mengantisipasi tuntutan perkembangan bisnis perpasaran di DKI Jakarta yang makin kompetitif dan untuk meningkatkan fungsi dan peranannya maka Pasar Jaya, pada tanggal 30 Desember 1999, ditetapkan kembali dengan Peraturan Daerah DKI Jakarta No. 12 Tahun 1999 tentang Perusahaan Daerah Pasar Jaya Provinsi DKI Jakarta, yang telah diumumkan dalam Lembaran Daerah Provinsi DKI Jakarta No. 35 Tahun 1999 Adapun tujuannya adalah, adalah melaksanakan pelayanan umum dalam bidang pengelolaan area pasar, membina pedagang pasar, ikut membantu stabilitas harga dan kelancaran distribusi barang dan jasa. Dalam melaksanakan tugas pokok tersebut Perumda Pasar Jaya mempunyai fungsi

Dalam hal ini permasalahan yang terjadi yaitu tidak adanya interaksi antara pengguna dengan admin dan sulitnya mengakses langsung jika terjadi kesalahan yang membuat proses perbaikan memakan waktu yang lama serta dalam tahap pengembangan, terhadap *web kms.pasarjaya.co.id*. dari sisi kepuasan pengguna menjadi alasan kuat bahwa penelitian ini penting dilakukan. *Usability* adalah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.[1].

Pemanfaatan *website* perlu diketahui tingkat *usability* sehingga dapat mengetahui nilai kegunaan dari *website* yang sudah disediakan oleh *kms.pasarjaya.co.id* untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya.[2]. Dan untuk menilai *usability* dari aplikasi tersebut baik atau tidaknya diperlukan aspek penilaian dari suatu *website*. Komponen dari *usability testing* meliputi: kemudahan (*helpfulness*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*learnability*), kesalahan/keamanan (*control*), dan kepuasan (*affect*).[3]. *Usability testing* merupakan suatu pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk menjamin kualitas sistem informasi.[4]. Tujuan keseluruhan dari *usability testing* adalah untuk menginformasikan desain dengan mengumpulkan data dari produk yang akan diidentifikasi dan memperbaiki tingkat usability produk *existing* terdahulu.

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Website kms.pasarjaya.co.id*

Website adalah sebuah media yang banyak digunakan untuk kepentingan dalam menyebarkan informasi dan promosi secara luas pada sebuah perusahaan.[5]. Pada dasarnya *website* akan memberikan layanan informasi secara *online* kepada pengguna dengan cepat seperti yang diharapkan oleh pengguna itu sendiri. Sebuah *website* juga biasanya akan meng-*update* artikel-artikel yang berhubungan langsung dengan situs *website* mereka, sehingga para pengguna mendapatkan informasi yang akurat dalam mengakses *website* tersebut seperti memperoleh informasi yang baru, Itulah sebabnya mengapa pemanfaatan teknologi melalui situs *website* begitu sangat dibutuhkan. Dengan bergulirnya waktu, pasar terus berkembang. Pada mulanya pasar merupakan tempat bertemunya pedagang dan pembeli dan terjadinya transaksi langsung, seiring berjalannya waktu dan tuntutan konsumen pasar yang terus berubah maka pasar tidak hanya sekedar menjadi tempat bertemunya pedagang dan konsumen. Pasar sudah merupakan entitas bisnis yang lengkap dan kompleks dimana kenyamanan dan kepuasan pelanggan (consumer satisfaction) yang menjadi tujuan

B. **Kepuasan Pengguna**

Kepuasan pengguna merupakan perasaan senang atau kecewa seseorang setelah membandingkan antara persepsi terhadap kinerja atau hasil suatu produk dan harapan-harapannya.[6]. Salah satu hal yang mempengaruhi kepuasan pengguna adalah kualitas pelayanan. Kualitas pelayanan adalah upaya pemenuhan kebutuhan dan keinginan pelanggan, serta ketetapan penyampaianya untuk mengimbangi harapan pelanggan. Kepuasan dapat didefinisikan sebagai tanggapan dari pengguna atau konsumen tentang bagaimana kebutuhan konsumen tersebut dapat dipenuhi. Kepuasan merupakan keistimewaan jasa atau produk, yang mampu menyediakan tingkat kesenangan konsumen terkait terpenuhinya kebutuhan dari konsumen akan barang atau jasa tersebut.

C. *Usability Testing*

Pengalaman pengguna dalam mempelajari suatu teknologi, aplikasi, ataupun situs *web* tertentu dan pengalaman dalam menggunakannya, dapat dikaji dengan *usability testing*. *Usability testing* merupakan suatu pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk menjamin kualitas sistem informasi.[7]. *Usability testing* diperlukan untuk mengevaluasi suatu *software*, memberikan rekomendasi, dan meningkatkan kualitas penggunaan *software* berdasarkan pengalaman dari pengguna *software* itu sendiri. Pelaksanaan *usability testing* dengan

menggunakan kuesioner yang diisi oleh pengguna dan kemudian melakukan analisis untuk mendapatkan rekomendasi perbaikan sistem kedepannya. Kuesioner adalah alat bantu yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Pertanyaan dalam kuesioner berdasarkan kriteria dalam *usability*, yaitu:

1. *Understandability*: 3 item pertanyaan
2. *Learnability*: 4 item pertanyaan
3. *Operability*: 4 item pertanyaan
4. *Attractiveness*: 2 item pertanyaan
5. *Satisfaction*: 2 item pertanyaan

D. Skala Likert

Instrumen penilaian menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dengan skala *likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, tersusun mejadi item-item pertanyaan, yaitu dengan memberikan skor penilaian antara 1 sampai dengan 5 atas setiap jawaban dari kuesioner yang dijawab oleh responden, dengan keterangan.[8].

Tabel II.1

Tabel Skala *Likert*

Skor	Kode	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sumber : [8]

E. Populasi

Menurut [9] Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

F. Sampel

Menurut [8] Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada

populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).

METODE PENELITIAN

A. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber primer.

Sumber primer adalah sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data dan sumber sekunder adalah sumber yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen. Selanjutnya jika dilihat dari segi metode atau teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara (interview), observasi, kuesioner, atau dokumentasi, dan dapat juga dengan kombinasi dari keempatnya [8].

2. Kuesioner

Kuesioner menurut [8] merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Adapun data populasi sebanyak 30 populasi dan koesioner di berikan kepada pegawai pasarjaya. yang selanjutnya akan d ambil sebuah sampel dari populasi tersebut dengan menggunakan rumus slovin yaitu

Rumus:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*)

Penggunaan rumus ini yang pertama harus dilakukan adalah menentukan barapa batas toleransi dan batas toleransi kesalahan dinyatakan dalam persen. Semakin kecil toleransi kesalahan maka semakin akurat sampel, semakin kecil tolerasi kesalahan maka semakin besar jumlah sampel yang dbutuhkan. Dalam penelitian ini batas toleransi yang digunakan sebesar 5%, sehingga tingkat akuratnya sebesar 95%. Total responden sebanyak 30 responden , sehingga ditentukan rumus dengan menggunakan metode *Slovin* yaitu sebagai berikut :

Keterangan :

n = Jumlah minimum responden

N = Ukuran Populasi

d = Batas Toleransi *Error*

$$n = \frac{N}{1+N(d)^2}$$

$$n = \frac{30}{1+30(0,05)^2}$$

$$n = \frac{30}{1+30(0,0025)} \quad n = \frac{30}{1+ 0,075} = \frac{30}{1,075} = 27,90 \text{ dibulatkan menjadi } 28 \text{ responden.}$$

Dalam penelitian ini tingkat kesalahan (*acceptable error*) yang digunakan adalah 5 %. Dari hasil yang didapat dilihat pada perhitungan diatas, didapati sampel minimum yaitu sebanyak 28 sampel .

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya [8] Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel dependen (terikat) dan variabel *independent* (variabel bebas). Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sedangkan variabel *independent* ialah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) [8] Pada penelitian ini, ada beberapa karakteristik yang dijadikan variabel:

1. *Understandability* (variabel X1): adalah kemampuan perangkat lunak atau sistem untuk dipahami dan dimengerti oleh *user*.
2. *Learnability* (variabel X2): adalah kemampuan perangkat lunak atau sistem untuk dipelajari.
3. *Operability* (variabel X3): adalah kemampuan perangkat lunak atau sistem untuk dioperasikan oleh user. 21
4. *Attractiveness* (variabel X4): adalah daya tarik dari perangkat lunak atau sistem untuk menarik *user*.
5. *Satisfaction* (variabel Y): adalah kepuasan pengguna dalam menggunakan perangkat lunak atau sistem.

Tabel III.1 Pertanyaan Kuesioner

Dimensi	Pertanyaan Kuesioner	Variabel Indikator
<i>Understandability</i> (Aplikasi mudah dimengerti)	1. Saya dapat memahami cara menggunakan aplikasi kms.pasarjaya.co.id dengan mudah	X1.1 X1.2

	<p>2. Fitur dan menu dalam kms.pasarjaya.co.id mudah</p> <p>3. Saya dapat memahami informasi yang disajikan pada website kms.pasarjaya.co.id</p>	X1.3
<i>Learnability</i> (Aplikasi mudah dipelajari)	<p>1. Saya dapat mempelajari penggunaan website kms.pasarjaya.co.id dengan mudah</p> <p>2. Saya mengidentifikasi fungsi setiap fitur berjalan sesuai dengan fungsinya</p> <p>3. 3. Label (Kata-kata) pada menu sesuai 1 langkah11 si informasinya</p> <p>4. Gambar ikon pada menu memudahkan saya untuk mengetahui</p>	X2.1 X2.2 X2.3 X2.4
<i>Operability</i> (Aplikasi mudah dioperasikan)	<p>1. Saya dapat menggunakan menu yang ada pada website kms.pasarjaya.co.id</p> <p>2. Saya dapat menggunakan menu pada website kms.pasarjaya.co.id.dengan mudah</p> <p>3. Menu dan fitur pada website kms.pasarjaya.co.id mudah untuk dioperasikan</p> <p>4. Tidak ada kesulitan dalam menggunakan website kms.pasarjaya.co.id</p>	X3.1 X3.2 X3.3 X3.4
<i>Attractiveness</i> (Tampilan aplikasi)	<p>1.Komposisi warna pada website kms.pasarjaya.co.id sudah sesuai</p> <p>2.Desain visual pada website kms.pasarjaya.co.id menarik</p>	X4.1 X4.2
<i>Satification</i> (Kepuasan)	<p>1. Saya tertarik untuk menggunakan website kms.pasarjaya.co.id untuk berbelanja</p>	Y1.1

Sumber : Data penelitian 2024

3.2 Tahapan Penelitian

Penulis melakukan beberapa tahapan dalam penelitian ini agar penelitian dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Langkah–langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Sumber : Data Penelitian 2024

Gambar III.2 Tahapan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah tahap awal penelitian adalah penulis mencari tahu fakta tentang topik yang akan diteliti, merumuskan masalah, kemudian membuat poin – poin dan memberikan batasan terhadap masalah yang diteliti, dan penulis juga menentukan metode penelitiannya.
2. Pengumpulan data pada tahap ini penulis mengumpulkan data hasil dari kuesioner yang sudah diisi oleh responden. Identifikasi dan perumusan masalah membuat kuesioner dan menyebarkan pengumpulan data analisa, data hasil dan kesimpulan.
3. Analisa data setelah data didapat, kemudian dianalisa dan diolah dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS BM Statistic 25*.
4. Hasil dan kesimpulan tahapan terakhir adalah membuat kesimpulan dari hasil analisa data yang sudah dilakukan.

C. Analisa Data

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, diperlukan analisa dan pengolahan data yang sudah didapat dari pengumpulan data. Dalam penelitian ini tools pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS BM *Statistics 25*. [12]

1. Uji Validitas

Digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner [14]. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan validitas pada variabel. Pada penelitian ini, teknik uji validitas yang digunakan adalah teknik *Corrected Item Total Correlation* “jika ditemukan r hitung $\geq r$ tabel maka alat tersebut valid, nilai koefisien korelasi hasil perhitungan harus lebih besar dari nilai koefisien dari tabel yang disebut tabel *corrected item total correlation*”.

Uji signifikan dengan alpha sebesar 0,05, yang dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu koesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk [14]. *Cronbach Alpha* suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$.

Pengambilan keputusan uji reabilitas sebagai berikut:

- a) *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ = reabilitas buruk.
- b) *Cronbach's Alpha* $0,6 - 0,79$ = reabilitas diterima.
- c) *Cronbach's Alpha* $0,8$ = reabilitas baik.

D. Uji Asumsi Klasik Regresi

Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui ada tidaknya normalitas residual, multikolinearitas, autokorelasi dan heterokedastisitas pada model regresi. [14]

Untuk memenuhi beberapa asumsi klasik, yaitu data teresidual terdistribusi dengan normal, dengan tidak adanya multikolinearitas, autokorelasi dan heterokedastisitas. Maka model regresi linier dapat disebut sebagai model yang baik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal”. Seperti diketahui bahwa untuk uji t dan uji f mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal.

Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan statistik dalam hal ini peneliti menggunakan analisis grafik normal plot dan uji *Kolmogorov Smirnov*.

E. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian yang digunakan adalah regresi linier berganda karena variabel *independent* lebih dari satu variabel, yaitu *usability* (X1), *information quality* (X2) dan *interaction quality* (X3).

Model persamaan regresi linier bergandanya adalah :

$$y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3$$

Keterangan :

y = variabel *dependent*

a = konstanta

b1, b2, b3 = koefisien regresi

x1, x2, x3 = variabel *independent*

Langkah analisis regresi linier berganda dan prosedur pegujiannya sebagai berikut:

1. Uji Pengaruh Parsial (Uji t),

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas / *independent* secara individual dalam menerangkan variasi variabel *dependent*".

Artinya apakah suatu variabel *independent* (X1, X2, X3) bukan penjelas yang signifikan terhadap variabel *dependent* (Y) untuk dapat diterima atau tidak, maka sesuai dengan ketentuan standar SPSS, diharuskan t hitung > t tabel.

Cara melihat t tabel adalah dengan ketentuan sebagai berikut:

$$df = (\alpha / 2)$$

$$\alpha = 5\% : 2 = 0,025\%$$

$$df = (n - k - 1)$$

df = hasil dari df dan signifikan

keterangan:

df = *degree of freedom* atau derajat kebebasan

n = Jumlah responden

k = Jumlah variabel *independent*

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel *dependent*. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel *independent* dalam menjelaskan variasi variabel *dependent* amat terbatas. Nilai yang mendekati satu variabel-variabel *independent* memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel *dependent*.

3. Uji Pengaruh Simultan (Uji F)

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel *independent* atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel *dependent* / terikat". Signifikan $\alpha = 0,05$ digunakan untuk mengetahui apakah variabel *independent* (X1, X2, X3) secara simultan atau bersama - sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *dependent* (Y).

f tabel dapat ditentukan dengan rumus :

$$df1 = (k - 1) \quad df2 = (n - k - 1)$$

keterangan:

$df1/2$ = *Degree of freedom* atau derajat bebas untuk pembilang

n = Jumlah responden

k = Variabe.

JADWAL PENELITIAN

Uraikan mengenai jadwal penelitian secara rinci dalam bentuk tabel seperti contoh pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No.	Uraian Kegiatan	Bulan ke					
		1	2	3	4	5	6
1.	Persiapan Data Awal dan Analisa						
2.	Penelusuran Pustaka						
3.	Pengambilan Data di Lapangan						
4.	Pengembangan Data						
5.	Analisis Data						
6.	Pembuatan Buku Petunjuk						
7.	Pelatihan Data						
8.	Pengujian Data						
9.	Laporan Keluaran						

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sriwulandari *et al.*, “Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing Analysis and Evaluation of Usability Aspects on Web HRMIS Telkom University Using Usability Testing Abstract,” vol. 1, no. 1, pp. 537–542, 2014.
- [2] D. F. Suyatno, “PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE,” vol. 04, pp. 67–74, 2020.
- [3] N. A. Murti, “ANALISIS USABILITY TESTING PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE UNTUK,” vol. 7, no. 1, pp. 19–24, 2020.
- [4] Y. Jumaryadi and D. Mahdiana, “USABILITY TESTING OF BUDI LUHUR UNIVERSITY E-LEARNING SYSTEM USING SYSTEM USABILITY SCALE PENGUJIAN USABILITY TERHADAP SISTEM E-LEARNING UNIVERSITAS,” vol. 3, no. 4, pp. 1099–1108, 2022.
- [5] P. Studi, T. Informatika, S. Tinggi, and T. Pagar, “Analisa usability pada website traveloka,” vol. 09, no. 75, pp. 172–180.
- [6] D. Putri Sekti Ari and L. Hanum, “Pengaruh Kualitas Pelayanan Website Djp Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Modifikasi E Govqual,” *Profit*, vol. 15, no. 01, pp. 104–111, 2021, doi: 10.21776/ub.profit.2021.015.01.11.
- [7] Valentino Adhy Nuantra *et al.*, “Faktor Usability Testing Terhadap Penggunaan Presensi Di Web SIA UTY,” *J. Teknol. dan Manaj. Ind. Terap.*, vol. 1, no. 3, pp. 173–182, 2022, doi: 10.55826/tmit.v1iiii.36.
- [8] Sugiyono, “Download metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r & d sugiyono pdf Click here to get file,” p. 380, 2017.
- [9] N. Nulngafan and H. Sibyan, “Analisis Faktor-Faktor Usability pada Website RSUD Wonosobo,” *J. Econ. Manag. Account. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–54, 2020, doi: 10.32500/jematech.v3i1.1080.
- [10] B. Saidani, L. M. Lusiana, and S. Aditya, “Analisis Pengaruh Kualitas Website dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan dalam Membentuk Minat Pembelian Ulang pada Pelanggan Shopee,” *J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 10, no. 2, pp. 425–444, 2019.

- [11] I. Larasati, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, p. 68, 2020, doi: 10.24912/computatio.v4i1.6689.
- [12] A. Pitri and L. A. Abdillah, "Usability Testing untuk Mengukur Kepuasan Pengguna Website Mailo Store," *Third Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 852–863, 2021, [Online]. Available: <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCCS/article/view/2870%0Ahttps://arxiv.org/abs/2207.00006>
- [13] D. A. Febrianti, S. H. Wijoyo, and H. M. Az-zahra, "Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10547–10555, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] S. D. Analyst, "E-book Statistika Gratis ... Uji Asumsi Klasik Regresi Linear E-book Statistika Gratis ...," pp. 1–9.

LAMPIRAN 1. BIODATA PENGUSUL

A. Biodata Ketua Pengusul

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Imam Budiawan, M.Kom
- b. NIDN : 0312128102
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Informatika
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
- f. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
- g. Jangka Waktu Penelitian : 6 Bulan

2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Nusa Mandiri	STMIK Nusa Mandiri
Tahun Lulus	2007	2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen.

Jakarta , 01 September 2024

Pengusul,



(Imam Budiawan, M.Kom)

0312128102

B. Biodata Anggota Pengusul 1

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Hani Harafani, M.Kom
- b. NIDN : 0312078901
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Informatika
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
- f. Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
- g. Jangka Waktu Penelitian : 6 Bulan

2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Nusa Mandiri	STMIK Nusa Mandiri
Tahun Lulus	2011	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen.

Jakarta , 01 September 2024

Pengusul,



(Hani Harafani, M.Kom)

0312078901

C. Biodata Anggota Pengusul Mahasiswa

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap : Adam Andrea Sungkar
- b. NIM : 12191053
- c. Program Studi : Informatika
- d. Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

LAMPIRAN 2. RENCANA ANGGARAN BIAYA

NO	KEBUTUHAN	JUMLAH BIAYA	SUB TOTAL
1	Peralatan Penunjang		
	a.Buku	Rp. 1.000.000	
	b. Hardsik External	Rp. 500.000	
	Sub Total		Rp. 1.500.000
2	Bahan Habis Pakai		
	a.Pulsa telepon	Rp. 100.000	
	b. Voucher internet	Rp. 100.000	
	c. Alat tulis	Rp. 75.000	
	d. Kertas A4	Rp. 65.000	
	e.Tinta Printer	Rp. 85.000	
	f.Biaya Fotocopy	Rp. 50.000	
	Sub Total		Rp.475.000
3	Perjalanan		
	a. Transportasi perjalanan	Rp.1.100.000	
	Sub Total		Rp. 1.100.000
	Total		Rp. 3.075.000