

**SKRIPSI**



***ANALISIS USER EXPERIENCE MELALUI METODE HEURISTIC EVALUATION,  
POST STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ), DAN REDESIGN  
MENGUNAKAN DOUBLE DIAMOND (STUDI KASUS: UNIVERSITAS MITRA  
BANGSA)***

**IRMA ZERLINA MAHIRAH**

**NIM. 2010512013**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2024**

**SKRIPSI**



***ANALISIS USER EXPERIENCE MELALUI METODE HEURISTIC EVALUATION,  
POST STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ), DAN REDESIGN  
MENGUNAKAN DOUBLE DIAMOND (STUDI KASUS: UNIVERSITAS MITRA  
BANGSA)***

**IRMA ZERLINA MAHIRAH**

**NIM. 2010512013**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2024**

**ii**

# PERNYATAAN ORISINALITAS

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Irma Zerlina Mahirah  
NIM : 2010512013  
Program Studi : S-1 Sistem Informasi  
Judul : Analisis *User Experience* Melalui Metode *Heuristic Evaluation*, *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ), dan *Redesign* Menggunakan *Double Diamond* (Studi Kasus: Universitas Mitra Bangsa)  
Tanggal : 16 Desember 2024

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 16 Desember 2024

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a pink 10,000 Rupiah banknote. The banknote features the Garuda Pancasila logo and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '10000'.

Irma Zerlina Mahirah

# PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,  
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Zerlina Mahirah  
NIM : 2010512013  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif  
(*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

***Analisis User Experience Melalui Metode Heuristic Evaluation, Post Study  
System Usability Questionnaire (PSSUQ), dan Redesign Menggunakan Double  
Diamond (Studi Kasus: Universitas Mitra Bangsa)***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan,  
mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat,  
dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai  
penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan  
sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 16 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Irma Zerlina Mahirah

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Analisis *User Experience* Melalui Metode *Heuristic Evaluation*,  
*Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ), dan  
*Redesign* Menggunakan *Double Diamond* (Studi Kasus:  
Universitas Mitra Bangsa)

Nama : Irma Zerlina Mahirah

NIM : 2010512013

Disetujui oleh :

Penguji 1:

Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.

Penguji 2:

Andhika Octa Indarso, S.Kom., MMSI

Pembimbing 1:

Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM.

Pembimbing 2:

Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom.




Diketahui oleh :

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi:

Anita Muliawati, S.Kom., MTI

NIP. 197005212021212002



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM

NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir :

16 Desember 2024

## ABSTRAK

Penggunaan *website* di era digital saat ini merupakan hal yang esensial dalam memperoleh informasi. Salah satu institusi yang menggunakan *website* dalam penyebaran informasi yaitu Universitas Mitra Bangsa. Universitas Mitra Bangsa, yang sebelumnya dikenal sebagai STIMA IMMI Jakarta, adalah sebuah perguruan tinggi yang memiliki *website* untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum untuk menarik calon mahasiswa. Dalam era digital, penting bagi universitas untuk memastikan bahwa *website* yang disediakan memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memudahkan akses informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi User Experience *website* Universitas Mitra Bangsa menggunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) serta melakukan perancangan ulang antarmuka pengguna menggunakan metode *Double Diamond*. Hasil dari evaluasi PSSUQ menunjukkan bahwa skor rata-rata keseluruhan berada di bawah rata-rata, yaitu 5,12, dengan temuan sebanyak 112 masalah melalui *Heuristic Evaluation* yang dilakukan oleh tiga evaluator. Tahapan *Double Diamond* yang mencakup *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver* digunakan untuk memperbaiki desain *website*. Pengujian terhadap hasil *redesign* menggunakan *usability testing* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor *Single Ease Question* (SEQ) sebesar 6,4 dan rata-rata skor *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) keseluruhan sebesar 1,98, menandakan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil meningkatkan *usability website* Universitas Mitra Bangsa secara lebih baik.

**Kata Kunci:** *Website*, Antarmuka, *Double Diamond*, *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ), *Heuristic Evaluation*, Universitas Mitra Bangsa

## ABSTRACT

*The use of websites in today's digital age is essential for accessing information. One of the institutions utilizing a website for this purpose is Universitas Mitra Bangsa. Universitas Mitra Bangsa, formerly known as STIMA IMMI Jakarta, is a higher education institution that maintains a website to inform the general public and attract prospective students. In the digital age, universities need to ensure that their websites deliver an optimal user experience and provide easy access to information. This study aims to evaluate the user experience of Universitas Mitra Bangsa website using the Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) and to redesign the user interface using the Double Diamond method. The results from the PSSUQ evaluation indicate that the overall average score is below average, at 5.12, with a total of 112 issues identified through a Heuristic Evaluation conducted by three evaluators. The Double Diamond stages, which include Discover, Define, Develop, and Deliver, are employed to improve the website design. The redesign's results through usability testing showed a significant improvement, with an average Single Ease Question (SEQ) score of 6.4 and an overall Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) score of 1.98. This indicates that the research successfully enhanced the usability of Universitas Mitra Bangsa website*

**Keywords:** *Website, Interface, Double Diamond, Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ), Heuristic Evaluation, Universitas Mitra Bangsa*

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa puji dan syukur, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan petunjuk-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Analisis *User Experience* Melalui Metode *Heuristic Evaluation*, *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ), dan *Redesign* Menggunakan *Double Diamond* (Studi Kasus: Universitas Mitra Bangsa)”. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi prasyarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Penulisan proposal ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Orang tua saya Bapak Zaharuddin, S.E., M.M., Ph.D. dan Ibu Sri Wahyuningsih, S.E., M.M., yang telah memberikan dukungan moral serta materil.
2. Bapak Dr. Anter Venus, MA., Comm, selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Zatin Niqotaini, S.Tr., Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Ibu Catur Nugrahaeni P. D., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Rektor dan staf Universitas Mitra Bangsa selaku tempat penelitian.
9. Keluarga, sahabat, serta seluruh pihak yang terlibat dalam kelancaran penelitian yang peneliti tidak dapat sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat.

Peneliti berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dan menjadi referensi berharga serta bahan pembelajaran dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 7 Januari 2025

Irma Zerlina Mahirah



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR SIMBOL <i>FLOWCHART</i></b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Luaran Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Analisis SWOT .....	6
2.2 Proses Desain Antarmuka .....	7
2.2.1 <i>Double Diamond</i> .....	8
2.3 <i>Usability</i> .....	10
2.3.1 <i>User Experience &amp; User Interface</i> .....	11
2.3.2 <i>Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i> .....	12

2.3.3	<i>Heuristic Evaluation</i> .....	17
2.3.4	<i>Single Ease Question (SEQ)</i> .....	20
2.4	<i>Website</i> .....	21
2.4.1	<i>Website Universitas Mitra Bangsa</i> .....	22
2.5	Populasi dan Teknik Sampling .....	24
2.5.1	Populasi .....	24
2.5.2	Sampel .....	24
2.6	Analisis Statistik .....	26
2.6.1	Uji Validitas.....	26
2.6.2	Uji Reliabilitas.....	27
2.7	Instrumen Penelitian .....	27
2.7.1	Kuesioner.....	27
2.7.2	Skala Likert .....	28
2.8	Rancangan <i>Redesign</i> .....	28
2.9	Penelitian Terdahulu .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		40
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	40
3.2	Struktur Organisasi .....	40
3.3	Tahapan Penelitian.....	44
3.4	Uraian Penelitian.....	45
3.4.1	<i>Discover</i> .....	45
3.4.2	<i>Define</i> .....	67
3.4.3	<i>Develop</i> .....	70
3.4.4	<i>Deliver</i> .....	70
3.4	Alat dan Bahan yang Digunakan .....	71
3.6	Jadwal Penelitian .....	71
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		73
4.1	<i>Discover</i> .....	73

4.1.1	Studi Literatur.....	73
4.1.2	Identifikasi Masalah .....	73
4.2	<i>Define</i> .....	136
4.2.1	Analisis Data Kuesioner .....	137
4.2.2	Analisis Permasalahan Usability .....	144
4.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	211
4.3	<i>Develop</i> .....	215
4.3.1	Penyusunan Elemen Visual .....	215
4.3.2	Perancangan Desain Web .....	222
4.4	<i>Deliver</i> .....	248
4.4.1	Pengujian <i>Usability</i> .....	249
4.4.2	Evaluasi SEQ.....	255
4.4.3	Evaluasi PSSUQ.....	259
4.4.4	<i>Heuristic Evaluation</i> oleh <i>Experts</i> .....	263
4.4.5	Uji Kelayakan.....	276
4.4.6	Hasil Keseluruhan .....	278
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....		304
5.1	Kesimpulan .....	304
5.2	Saran .....	305
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		306
<b>LAMPIRAN</b> .....		310

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Metode Double Diamond, UCD, dan Lean UX .....	8
Tabel 2. 2 Pernyataan PSSUQ .....	13
Tabel 2. 3 Perbandingan Metode PSSUQ, SUS, SUMI, dan QUIS .....	15
Tabel 2. 4 Severity Ratings .....	20
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Pengelola Web & Rektor .....	48
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara Pegawai .....	49
Tabel 3. 3 Pertanyaan Wawancara Pengguna.....	50
Tabel 3. 4 Tabel IFAS .....	54
Tabel 3. 5 Tabel EFAS .....	55
Tabel 3. 6 Matriks SWOT Analisis .....	57
Tabel 3. 7 Pernyataan PSSUQ .....	60
Tabel 3. 8 Jumlah Populasi.....	63
Tabel 3. 9 Jumlah Sampel .....	65
Tabel 3. 10 Uji Validitas .....	68
Tabel 3. 11 Uji Reliabilitas.....	69
Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian .....	71
Tabel 4. 1 Strategi SWOT .....	95
Tabel 4. 2 Rancangan Kuesioner Biodata .....	96
Tabel 4. 3 Pertanyaan Konfirmasi Pengguna .....	97
Tabel 4. 4 Pertanyaan Persetujuan Pengguna.....	97
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kuesioner PSSUQ .....	98
Tabel 4. 6 Pertanyaan Saran Pengguna .....	100
Tabel 4. 7 Keterangan Evaluator .....	101
Tabel 4. 8 Total Isu Heuristic Evaluation.....	102
Tabel 4. 9 Temuan Heuristic Evaluation Evaluator 1 .....	103
Tabel 4. 10 Temuan Heuristic Evaluation Evaluator 2 .....	111
Tabel 4. 11 Temuan Heuristic Evaluation Evaluator 3 .....	120
Tabel 4. 12 Hasil System Usefulness .....	138
Tabel 4. 13 Hasil Information Quality.....	139
Tabel 4. 14 Hasil Interface Quality .....	141
Tabel 4. 15 Hasil Overall.....	141
Tabel 4. 16 Analisis Komentar Pengguna .....	142
Tabel 4. 17 Pengurutan dan Pengkategorian Masalah.....	144
Tabel 4. 18 Partisipan <i>Usability Testing</i> .....	249
Tabel 4. 19 Task TK1 <i>Usability Testing</i> .....	250
Tabel 4. 20 Task TK2 <i>Usability Testing</i> .....	250
Tabel 4. 21 Task TK3 <i>Usability Testing</i> .....	252
Tabel 4. 22 Task TK4 <i>Usability Testing</i> .....	252
Tabel 4. 23 Hasil Skor SEQ.....	255
Tabel 4. 24 Hasil Skor PSSUQ System Usefulness .....	259
Tabel 4. 25 Hasil Skor PSSUQ Information Quality .....	260
Tabel 4. 26 Hasil Skor PSSUQ Interface Quality .....	261
Tabel 4. 27 Hasil Skor PSSUQ Overall.....	262
Tabel 4. 28 Perbandingan Skor PSSUQ Awal dan Akhir .....	262
Tabel 4. 29 Hasil <i>Heuristic Evaluation Redesign</i> Evaluator 1 .....	264
Tabel 4. 30 Hasil <i>Heuristic Evaluation Redesign</i> Evaluator 2 .....	266
Tabel 4. 31 Hasil <i>Heuristic Evaluation Redesign</i> Evaluator 3 .....	268

Tabel 4. 32 Hasil Heuristic Evaluation Redesign Evaluatur 4 .....	270
Tabel 4. 33 Perbandingan Jumlah <i>Heuristic Evaluation</i> .....	273
Tabel 4. 34 Keterangan Hasil Perbandingan Heuristik .....	274
Tabel 4. 35 Uji Kelayakan 1 Website Redesign UMIBA.....	276
Tabel 4. 36 Uji Kelayakan 2 Website Redesign UMIBA.....	277
Tabel 4. 37 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Halaman Beranda .....	280
Tabel 4. 38 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Profil.....	283
Tabel 4. 39 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Akademik .....	286
Tabel 4. 40 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Informasi dan Berita .....	289
Tabel 4. 41 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Pendaftaran Online .....	291
Tabel 4. 42 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Biaya Kuliah.....	294
Tabel 4. 43 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Galeri.....	296
Tabel 4. 44 Perbandingan Tampilan Web Existing dan Redesign Menu Kontak.....	298
Tabel 4. 45 Perbandingan Dengan Hasil Penelitian Terdahulu.....	298

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Double Diamond .....	9
Gambar 2. 2 Skala Skor SEQ .....	21
Gambar 2. 3 Tampilan Antarmuka Universitas Mitra Bangsa .....	23
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Universitas Mitra Bangsa .....	41
Gambar 3. 2 Alur Penelitian .....	45
Gambar 3. 3 Tampilan Landing Page Universitas Mitra Bangsa .....	47
Gambar 3. 4 Kuadran SWOT .....	56
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Beranda .....	75
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman S1 Manajemen Menu Tentang .....	76
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman S2 Manajemen Menu Tentang .....	77
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman D3 Manajemen Menu Tentang .....	78
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Sambutan Ketua Menu Tentang .....	79
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Sejarah Singkat Menu Tentang .....	80
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Visi dan Misi Menu Tentang .....	81
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Struktur Organisasi Menu Tentang .....	82
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Sistem Perkuliahan Menu Akademik.....	83
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Fasilitas Menu Akademik .....	84
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Pendaftaran Online .....	85
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Form Pendaftaran Menu Pendaftaran Online .....	86
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Biaya Kuliah Menu Biaya Kuliah.....	87
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Brosur Menu Biaya Kuliah .....	89
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Event Kampus Menu Galeri.....	90
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Fasilitas Kampus Menu Galeri.....	92
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Kegiatan Mahasiswa Menu Galeri.....	93
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Kontak Menu Kontak.....	94
Gambar 4. 19 Pendidikan Responden.....	137
Gambar 4. 20 Jenis Kelamin Responden.....	137
Gambar 4. 21 Usia Responden .....	138
Gambar 4. 22 User Persona .....	212
Gambar 4. 23 Empathy Map.....	213
Gambar 4. 24 Information Architecture Sistem Berjalan.....	215
Gambar 4. 25 Information Architecture Sistem Redesign .....	215
Gambar 4. 26 Icons.....	216
Gambar 4. 27 Color Style .....	217
Gambar 4. 28 Typescale .....	218
Gambar 4. 29 Logo UMIBA .....	219
Gambar 4. 30 Component Navigation Bar .....	219
Gambar 4. 31 Component Footer .....	219
Gambar 4. 32 Component Button.....	220
Gambar 4. 33 Component Floating Button .....	220
Gambar 4. 34 Component Input Field .....	220
Gambar 4. 35 Component Menu .....	221
Gambar 4. 36 Component Menu .....	221
Gambar 4. 37 Component Navigation.....	221
Gambar 4. 38 Component Pagination .....	221
Gambar 4. 39 Component Card Berita .....	222
Gambar 4. 40 Component Radio Button .....	222
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Beranda Redesign .....	225

Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Sambutan Rektor Menu Profil Redesign .....	226
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Sejarah Menu Profil Redesign .....	228
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Visi dan Misi Menu Profil Redesign .....	229
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Struktur Organisasi Menu Profil Redesign .....	230
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Fasilitas Menu Profil Redesign .....	233
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Kalender Akademik Menu Akademik Redesign .....	234
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Fakultas Menu Akademik Redesign .....	235
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Program Studi Menu Akademik Redesign .....	238
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Informasi dan Berita Menu Informasi dan Berita Redesign .....	240
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman Konten Informasi dan Berita Menu Informasi dan Berita Redesign .....	242
Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Awal Pendaftaran Online Menu Pendaftaran Online Redesign .....	243
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Kelas Pendaftaran Online Menu Pendaftaran Online Redesign .....	244
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Data Pribadi Pendaftaran Online Menu Pendaftaran Online Redesign .....	245
Gambar 4. 55 Tampilan Halaman Data Pendidikan Pendaftaran Online Menu Pendaftaran Online Redesign .....	246
Gambar 4. 56 Tampilan Halaman Tinjau Pendaftaran Online Menu Pendaftaran Online Redesign .....	247
Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Konfirmasi Pendaftaran Online Menu Pendaftaran Online Redesign .....	248
Gambar 4. 58 Hasil Usability Testing TK1 .....	253
Gambar 4. 59 Hasil Usability Testing TK2 .....	254
Gambar 4. 60 Hasil Usability Testing TK3 .....	254
Gambar 4. 61 Hasil Usability Testing TK4 .....	255
Gambar 4. 62 Ilustrasi Hasil Skor SEQ .....	257
Gambar 4. 63 Skala SEQ .....	258
Gambar 4. 64 Diagram Perbandingan Hasil Jumlah Heuristic Evaluation .....	274

## DAFTAR RUMUS

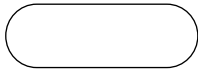


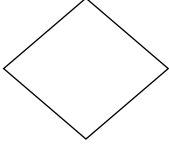

(2. 1) Rumus Slovin.....	25
(3. 1) Rumus Nilai Sumbu X.....	56
(3. 2) Rumus Nilai Sumbu Y.....	56
(3. 3) Perhitungan Rumus Slovin .....	62
(3. 4) Rumus <i>Sampling Frame</i> .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Riset.....	310
Lampiran 2. Balasan Surat Permohonan Riset .....	311
Lampiran 3. Kuesioner Pra-Penelitian.....	314
Lampiran 4. Wawancara Penelitian.....	326
Lampiran 5. Kuesioner PSSUQ.....	349
Lampiran 6. <i>Curriculum Vitae</i> Peneliti .....	353
Lampiran 7. <i>Hasil Kuesioner PSSUQ Sistem Berjalan</i> .....	354
Lampiran 8. <i>Hasil Kuesioner PSSUQ Sistem Redesign</i> .....	373
Lampiran 9. Nilai Rtabel .....	392
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	393
Lampiran 11. <i>Curriculum Vitae Experts Heuristic Evaluation</i> .....	394
Lampiran 12. Surat Pernyataan Evaluator.....	405
Lampiran 13. Hasil Turnitin .....	409

## DAFTAR SIMBOL *FLOWCHART*

No	Simbol	Nama	Penjelasan
1		<i>Terminal</i>	Mengartikan permulaan atau akhir dari proses
2		<i>Process</i>	Mengartikan suatu tindakan (proses) yang dilakukan
3		<i>Input/Output</i>	Mengartikan proses <i>input</i> atau <i>output</i>
4		<i>Decision</i>	Mengartikan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban ya atau tidak
5		<i>Flow</i>	Mengartikan jalannya arus suatu proses