

**ANALISIS USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI
PENGADILAN AGAMA PRAYA KELAS 1B
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION
DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (STUDI
KASUS: PA-PRAYA.GO.ID)
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi
Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Ivvan Febryan Sapoetra
(201910370311040)

Bidang Minat

(Rekayasa Perangkat Lunak)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI
PENGADILAN AGAMA PRAYA KELAS 1B MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PA-PRAYA.GO.ID)**

TUGAS AKHIR

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**

Menyetujui,
Malang, 21 Mei 2024

Dosen Pembimbing 1



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Pembimbing 2



Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI
PENGADILAN AGAMA PRAYA KELAS 1B MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PA-PRAYA.GO.ID)

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Ivvan Febryan Sapetra

201910370311040

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 21 Mei 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom.

NIP. 10814100543PNS.

Dosen Penguji 2



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030595PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



Dr. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Ivvan Febryan Sapoetra

NIM : 201910370311040

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “ANALISIS USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGADILAN AGAMA PRAYA KELAS 1B MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PA-PRAYA.GO.ID)” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

Malang, 21 Mei 2024
Yang Membuat Pernyataan



Ivvan Febryan Sapoetra

ABSTRAK

Masuknya era Society 5.0 berdampak besar pada kehidupan sosial, termasuk di Pengadilan Agama Praya yang menggunakan sistem informasi berbasis website. Namun, belum ada penelitian terkait pengalaman pengguna sistem ini. Oleh karena itu, metode *Heuristic Evaluation* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dipilih. Metode *Heuristic Evaluation* melibatkan tiga evaluator dengan fokus pada 10 prinsip *Usability Heuristic*. Sementara UEQ mengumpulkan tanggapan pengguna tentang enam aspek pengalaman pengguna, dengan total 26 pertanyaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai usability dan pengalaman pengguna sistem informasi Pengadilan Agama Praya. Dari hasil pengukuran UEQ, skor rata-rata untuk masing-masing aspek pengalaman pengguna adalah sebagai berikut: Daya Tarik (*Attractiveness*) 1.22, Efisiensi (*Efficiency*) 1.22, Stimulasi (*Stimulation*) 1.19, dan Kebaruan (*Novelty*) 0.92. Kelima variabel tersebut berada di level benchmark "*Above Average*". Namun, pada variabel Ketepatan (*Dependability*) 1.13 dan variabel Kejelasan (Perspicuity) 1.04 berada di level benchmark "*Below Average*". Hasil evaluasi menggunakan metode heuristic menemukan *major usability problem* dengan rata-rata severity rating 2,53 (dibulatkan menjadi 3). Lima aspek dengan tingkat permasalahan tertinggi adalah: *Match between System and the real world*, *Aesthetic and minimalistic design*, *Help users recognize dialog and recover from errors*, *Flexibility and efficiency of use*, serta *Error Prevention*. Evaluasi dari tiga evaluator menunjukkan bahwa desain aplikasi mobile memerlukan perbaikan, termasuk dalam tampilan, layout, konsistensi desain, dan kesesuaian dengan konsep aplikasi. Disarankan untuk menyelaraskan pemilihan konten, warna, tipografi, dan mengurangi informasi berlebihan. Kolaborasi dengan evaluator atau mendapatkan masukan tambahan dapat meningkatkan kualitas desain aplikasi agar lebih menarik, konsisten, dan mudah digunakan.

Kata Kunci : Heuristic Evaluation, Pengadilan Agama Praya, Pengalaman Pengguna, Sistem Informasi, Usability, UEQ.

ABSTRACT

The advent of the Society 5.0 era has had a significant impact on social life, including at the Religious Court of Praya, which utilizes a website-based information system. However, there has been no research on the user experience of this system. Therefore, the Heuristic Evaluation and User Experience Questionnaire (UEQ) methods were chosen. The Heuristic Evaluation method involves three evaluators focusing on 10 Usability Heuristic principles. Meanwhile, UEQ collects user responses on six aspects of user experience, with a total of 26 questions. This study aims to gain a comprehensive understanding of the usability and user experience of the Religious Court of Praya's information system. From the UEQ measurement results, the average scores for each aspect of user experience are as follows: Attractiveness 1.22, Efficiency 1.22, Stimulation 1.19, and Novelty 0.92. These five variables are above the "Average" benchmark level. However, the Dependability variable scored 1.13 and the Perspicuity variable scored 1.04, placing them below the "Average" benchmark. The heuristic evaluation found major usability problems with an average severity rating of 2.53 (rounded to 3). The five aspects with the highest problem levels are: Match between System and the real world, Aesthetic and minimalistic design, Help users recognize dialog and recover from errors, Flexibility and efficiency of use, and Error Prevention. Evaluation by three evaluators indicated that the mobile application design requires improvement, particularly in terms of appearance, layout, design consistency, and alignment with the application's concept. It is recommended to align content selection, colors, typography, and reduce excessive information. Collaboration with evaluators or obtaining additional feedback can enhance the quality of the application design to make it more appealing, consistent, and user-friendly.

Keywords: *Heuristic Evaluation, Information System, Religious Court of Praya, Usability, User Experience, UEQ.*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta tak lupa shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga dengan ridha-Nya tugas akhir peneliti yang berjudul “ANALISIS PERFORMANCE MENGGUNAKAN METODE AUTOMATED SOFTWARE TESTING PADA WEBSITE SIM-PKN MBKM INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG” dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, serta materiil selama menempuh pendidikan sarjana strata 1 Informatika.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Wildan Suharso, S.Kom.,M.Kom. dan Bapak Briansyah Setio Wiyono, S.Kom.,M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing peneliti terkait tugas akhir ini.
3. Staf IT Pengadilan Agama Praya Kelas 1B, Bapak Andre Wiranata selaku narasumber yang telah bersedia membantu dan memberikan informasi untuk pengumpulan data.
4. Seluruh dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya.
5. Sahabat saya di Lombok yang ada digrup “BELSSS GANK”, yang selalu membantu dan mendoakan yang terbaik.
6. Teman-teman kontrakan ceria yang bersama-sama berusaha semaksimal mungkin membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

Malang, 22 Maret 2024

Ivvan Febryan Sapoetra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

**“ANALISIS USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI
PENGADILAN AGAMA PRAYA KELAS 1B MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIC EVALUATION DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PA-PRAYA.GO.ID)”**

Dalam penelitian ini disajikan pokok – pokok pembahasan meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang telah didapat pada proses penelitian ini. Diberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar penulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di Bidang Informatika.

Malang, 22 Maret 2024



Ivvan Febryan Sapetra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Cakupan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Analisis	7
2.3 <i>Usability</i>	7
2.4 Sistem Informasi Pengadilan Agama Praya	8
2.5 <i>Heuristic Evaluation (HE)</i>	9
2.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	9
2.7 Skala Likert	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Identifikasi Masalah	11
3.2 Studi Literatur	12
3.3 Pengumpulan Data	12
3.3.1 Objek Penelitian	12
3.4 Pengujian UEQ	12

3.4.1 Uji Variabel.....	12
3.4.2 Penentuan Responden	13
3.4.3 Penentuan Skala UEQ.....	14
3.5 Pengujian HE.....	15
3.5.1 Penentuan <i>Expert</i>	16
3.5.2 Penentuan Instrumen HE	16
3.5.3 Penentuan Skala HE.....	17
3.5.3.1	17
3.5.3.2	18
3.6 Analisis	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Analisis Data Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	20
4.1.1 Hasil Pengukuran UEQ	20
4.1.2 Transformasi Data Pengukuran UEQ.....	20
4.1.3 Analisis Hasil Pengukuran UEQ.....	21
4.1.4 Hasil Analisis Benchmark.....	24
4.2 Penentuan Evaluator	26
4.3 Perhitungan Tiap Sub Aspek HE	27
4.3.1 <i>Visibility of System Status</i>	27
4.3.2 <i>Match between System and the real world</i>	28
4.3.3 <i>User control and freedom</i>	30
4.3.4 <i>Consistency and Standards</i>	32
4.3.5 <i>Error prevention</i>	33
4.3.6 <i>Recognition rather than recall</i>	35
4.3.7 <i>Flexibility and efficient of use</i>	36
4.3.8 <i>Aesthetic and minimalistic design</i>	37
4.3.9 <i>Help users recognize dialog, and recover from errors</i>	38
4.3.10 <i>Help and Documentation</i>	40
4.4 Hasil Perhitungan <i>Severity Rating</i> Aspek HE.....	42
4.4.1 <i>Visibility of System Status</i>	42
4.4.2 <i>Match between System and the real world</i>	42
4.4.3 <i>User Control and freedom</i>	42
4.4.4 <i>Consistency and Standars</i>	43
4.4.5 <i>Error Prevention</i>	43
4.4.6 <i>Recognition rather than recall</i>	44
4.4.7 <i>Flexibility and efficient of use</i>	44
4.4.8 <i>Aesthetic and minimalistic design</i>	44

4.4.9 <i>Help users recognize dialog, and recover from errors</i>	45
4.4.10 <i>Help and Documentation</i>	45
4.5 Hasil Setiap Aspek <i>Usability</i>	45
4.6 Saran Dari Evaluator.....	48
BAB V	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran 52	
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Penelitian	11
Gambar 3.2 Item Pertanyaan UEQ[34]	13
Gambar 3.3 Ilustrasi Jumlah Evaluator[12].....	16
Gambar 4.1 Proses konversi data	20
Gambar 4.2 Grafik hasil pengukuran UEQ	26



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Klasifikasi Penilaian UEQ	12
Tabel 3.2 Skala Penilaian UEQ	14
Tabel 3.3 Instrumen Pengujian Heuristic Evaluation	16
Tabel 3.4 Aspek HE	17
Tabel 3.5 Bobot Penilaian	18
Tabel 4.1 Hasil Rata rata dan evaluasi Data UEQ	21
Tabel 4.2 Plot pembagian variabel UEQ	22
Tabel 4.3 Rata-rata (mean) pengukuran UEQ	22
Tabel 4.4 Hasil benchmark data UEQ	24
Tabel 4.5 Penentuan Evaluator	26
Tabel 4.6 Perhitungan Sub Aspek 1.1	27
Tabel 4.7 Perhitungan Sub Aspek 1.2	27
Tabel 4.8 Perhitungan Sub Aspek 1.3	28
Tabel 4.9 Perhitungan Sub Aspek 1.4	28
Tabel 4.10 Perhitungan Sub Aspek 1.5	28
Tabel 4.11 Perhitungan Sub Aspek 2.1	28
Tabel 4.12 Perhitungan Sub Aspek 2.2	29
Tabel 4.13 Perhitungan Sub Aspek 2.3	29
Tabel 4.14 Perhitungan Sub Aspek 2.4	29
Tabel 4.15 Perhitungan Sub Aspek 2.5	30
Tabel 4.16 Perhitungan Sub Aspek 3.1	30
Tabel 4.17 Perhitungan Sub Aspek 3.2	30
Tabel 4.18 Perhitungan Sub Aspek 3.3	31
Tabel 4.19 Perhitungan Sub Aspek 3.4	31
Tabel 4.20 Perhitungan Sub Aspek 3.5	31
Tabel 4.21 Perhitungan Sub Aspek 4.1	32
Tabel 4.22 Perhitungan Sub Aspek 4.2	32
Tabel 4.23 Perhitungan Sub Aspek 4.3	32
Tabel 4.24 Perhitungan Sub Aspek 4.4	33
Tabel 4.25 Perhitungan Sub Aspek 5.1	33
Tabel 4.26 Perhitungan Sub Aspek 5.2	33

Tabel 4.27 Perhitungan Sub Aspek 5.3	34
Tabel 4.28 Perhitungan Sub Aspek 5.4	34
Tabel 4.29 Perhitungan Sub Aspek 5.5	34
Tabel 4.30 Perhitungan Sub Aspek 6.1	35
Tabel 4.31 Perhitungan Sub Aspek 6.2	35
Tabel 4.32 Perhitungan Sub Aspek 6.3	35
Tabel 4.33 Perhitungan Sub Aspek 7.1	36
Tabel 4.34 Perhitungan Sub Aspek 7.2	36
Tabel 4.35 Perhitungan Sub Aspek 7.3	36
Tabel 4.36 Perhitungan Sub Aspek 7.4	37
Tabel 4.37 Perhitungan Sub Aspek 7.5	37
Tabel 4.38 Perhitungan Sub Aspek 8.1	37
Tabel 4.39 Perhitungan Sub Aspek 8.2	38
Tabel 4.40 Perhitungan Sub Aspek 8.3	38
Tabel 4.41 Perhitungan Sub Aspek 9.1	38
Tabel 4.42 Perhitungan Sub Aspek 9.2	39
Tabel 4.43 Perhitungan Sub Aspek 9.3	39
Tabel 4.44 Perhitungan Sub Aspek 9.4	39
Tabel 4.45 Perhitungan Sub Aspek 10.1	40
Tabel 4.46 Perhitungan Sub Aspek 10.2	40
Tabel 4.47 Perhitungan Sub Aspek 10.3	40
Tabel 4.48 Perhitungan Sub Aspek 10.4	41
Tabel 4.49 Perhitungan Sub Aspek 10.5	41
Tabel 4.50 Perhitungan Sub Aspek 10.6	41
Tabel 4.51 Nilai Severity Rating Visibility of System Status	42
Tabel 4.52 Nilai Severity Rating Match between System and the real world.....	42
Tabel 4.53 Nilai Severity Rating User control and freedom	42
Tabel 4.54 Nilai Severity Rating Consistency and Standars	43
Tabel 4.55 Nilai Severity Rating Error Prevention	43
Tabel 4.56 Nilai Severity Rating Recognition rather than recall	44
Tabel 4.57 Nilai Severity Rating Flexibility and efficient of use.....	44
Tabel 4.58 Nilai Severity Rating Aesthetic and minimalistic design	44

Tabel 4.59 Nilai Severity Rating Help users recognize dialog, and recover from errors	45
Tabel 4.60 Nilai Severity Rating Help and Documentation.....	45
Tabel 4.61 Hasil Setiap Aspek Usability.....	45
Tabel 4.62 Saran Evaluator	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Pengukuran Kuesioner UEQ.....	56
Lampiran 2 : Hasil Konversi Data UEQ.....	60
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	65



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hairuni, “Media Online Di Era Revolusi Industry 4.0 Dan Society 5.0 Serta Peran Humas Dalam Menyajikan Informasi,” 2022.
- [2] Salsabila Aulia Ramadhan, “ANALISIS USABILITY PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MBKM MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION (STUDI KASUS : SIMPKN-INFORMATIKA.UMM.AC.ID),” Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, 2023.
- [3] G. P. M. S. N. Nur Azis, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android”.
- [4] “Antarmuka Sebagai Media Komunikasi Dengan Sistem Karpen.” [Online]. Available: http://id.wikipedia.org/wiki/antarmuka_pengguna
- [5] A. Cooper, R. Reimann, D. Cronin, and C. Noessel, *About face: the essentials of interaction design*. 2014.
- [6] A. Putri and A. Dwi, “Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation,” *JEISBI*, vol. 03, 2022.
- [7] A. Istri Ita Paramitha, G. Rasben Dantes, and G. Indrawan, “The Evaluation of Web Based Academic Progress Information System Using Heuristic Evaluation and User Experience Questionnaire (UEQ),” 2018. [Online]. Available: <http://www.ueq->
- [8] A. A. Kusuma and A. Indrati, “User Interface Analysis on Open University Credit Transfer Applications Using User Experience Questionnaire (UEQ) and Heuristic Evaluation Methods,” *International Research Journal of Advanced Engineering and Science*, vol. 7, no. 1, pp. 61–66, 2022.
- [9] J. Nielsen, “Usability 101: Introduction to Usability,” *Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting*, 2012.
- [10] P. Savitri and M. Ispani, “Review Desain Interface Aplikasi Soppopos Menggunakan Evaluasi Heuristik (Review of Soppopos Application Interface Design Using Heuristic Evaluation,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput*, vol. 6, no. 1, p. 95, 2015.
- [11] IN Arifin, H Tolle, and RI Rokhmawati, “Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool,” *Teknologi Informasi dan Ilmu*, 2019.
- [12] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW,” *Jurnal SIMETRIS*, vol. 10, no. 1, 2019.
- [13] M. Schrepp, T. Versi, and T. Ueq, “Buku Pegangan untuk perluasan modular Kuesioner Pengalaman Pengguna,” pp. 1–16, 2019.
- [14] A. Dan, P. Sistem, I. Stok, O. Pada, A. Arjowinangun, and H. Mujiati, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun Hanik Mujiati,” vol. 11, no. 2, pp. 24–28, 2014.
- [15] I. Riadi, A. Yudhana, and P. Korspondensi, “ANALISIS KEAMANAN WEBSITE OPEN JOURNAL SYSTEM MENGGUNAKAN METODE VULNERABILITY ASSESSMENT,” vol. 7, no. 4, 2020, doi: 10.25126/jtiik.202071928.
- [16] D. D. K. P. Sitanggang, “Pengertian Analisis Adalah: Berikut Jenis dan Fungsinya,” detikBali. [Online]. Available: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6458995/pengertian-analisis-adalah-berikut-jenis-dan-fungsinya>
- [17] S. Lestari, “ANALISIS USABILITY WEB (STUDI KASUS WEBSITE UMKM BINAAN BPPKU KADIN KOTA BANDUNG),” vol. 1, no. 1, pp. 46–51, 2014.
- [18] P. Y. C. PUTRI, “Evaluasi Usabilitas Aplikasi Blojek Menggunakan Metode Jakob Nielsen dan Heuristic Evaluation,” 2021.

- [19] S. Alfidella, D. S. Kusumo, and D. D. J. S, "PENGUKURAN USABILITY I-CARING BERBASIS ISO 9241-11 DENGAN MENGGUNAKAN PARTIAL LEAST SQUARE (PLS)," vol. 2, no. 1, pp. 1747–1755, 2015.
- [20] H. Agustin, "Sistem Informasi Manajemen Menurut Prespektif Islam," *J. Tabarru' Islam. Bank. Financ*, vol. vol 1 no 1, pp. 63–70, 2018.
- [21] Pengadilan Agama Praya, "Pengantar Ketua Pengadilan".
- [22] A. Wicaksana, "USABILITY TESTING PADA WEBSITE E-LEARNING AKAKOM (ELA) STMIK AKAKOM YOGYAKARTA DENGAN HEURISTIC EVALUATION," *Https://Medium.Com/*, pp. 5–27, 2016.
- [23] P. Y. C. PUTRI, "Evaluasi Usabilitas Aplikasi Blojek Menggunakan Metode Jakob Nielsen dan Heuristic Evaluation," 2021.
- [24] H. A. Oktafia Lingga Wijaya, "USER EXPERIENCE PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ," 2022.
- [25] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "15226_Laugwitz_Usab_2008," 2008.
- [26] S. Fauziah Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, "EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA.COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," 2020.
- [27] Prof.DR. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2013.
- [28] A. Soekanto and C. N. Mustikarini, "FAKTOR PENDORONG KESUKSESAN BISNIS START-UP DI SURABAYA," 2017.
- [29] M. Schrepp and J. Thomaschewski, "Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire," 2015.
- [30] World Leaders in Research-Based User Experience, "Usability 101: Introduction to usability," Nielsen Norman Group.
- [31] A. D. Setiawan, A. Z. Yamani, and F. D. Winati, "Pengukuran Kepuasan Konsumen Menggunakan Customer Satisfaction Index (CSI) dan Importance Performance Analysis (IPA) (Studi Kasus UMKM Ahul Saleh)," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, vol. 1, no. 4, pp. 286–295, Dec. 2022, doi: 10.55826/tmit.v1i4.62.
- [32] S. W. P. I. S. Ni Putu Indah Rosita Devy, *Evaluating User Experience of English Learning Interface using User Experience Questionnaire and System Usability Scale*. 2017.
- [33] M. Schrepp, J. Thomaschewski, and A. Hinderks, "A Benchmark for the Short Version of the User Experience Questionnaire," 2018.
- [34] H. B. Santoso, M. Schrepp, and R. Y. Kartono, "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment," 2016. [Online]. Available: <http://sumi.ucc.ie/>
- [35] P. Calak and B. Nonnecke, "Smartphone Evaluation Heuristics for Older Adults."
- [36] J. Nielsen, R. Molich, and J. Bitnet Denmark, "CHI 90 Proce&qs HEURISTIC EVALUATION OF USER INTERFACES," 1990.
- [37] J. S. Dumas and J. Redish, "A practical guide to usability testing," *Intellect books*, 1999.
- [38] S. Hermawati and G. Lawson, "Establishing usability heuristics for heuristics evaluation in a specific domain: Is there a consensus?," *Appl Ergon*, vol. 56, pp. 34–51, 2016.
- [39] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31294/ji.v5i2.3741.
- [40] D. Komalasari and M. Ulfa, "Pengujian Usability Heuristic Terhadap Perangkat Lunak Pembelajaran Matematika," *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 19, no. 2, pp. 257–265, 2020, doi:

10.30812/matrik.v19i2.687.

- [41] P. Y. C. PUTRI, “Evaluasi Usabilitas Aplikasi Blojek Menggunakan Metode Jakob Nielsen dan Heuristic Evaluation,” 2021.
- [42] J. Nielsen, “Finding usability problems through heuristic evaluation,” *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, pp. 373–380, 1992, doi: 10.1145/142750.142834.





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ivvan Febryan Sapetra
 NIM : 201910370311040
 Judul TA : ANALISIS USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGADILAN AGAMA PRAYA KELAS IB MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PA-PRAYA.GO.ID)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	0 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	24 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	16 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	2 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	2%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	8 %

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



Kampus I
 Jl Bandung 1 Malang Jawa Timur
 P: +02 341 551 253 (Hunting)
 F: +02 341 460 435

Kampus II
 Jl Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
 P: +02 341 551 149 (Hunting)
 F: +02 341 582 060

Kampus III
 Jl Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
 P: +02 341 464 318 (Hunting)
 F: +02 341 460 435
 E: webmaster@umm.ac.id