

UI/UX Analysis on Informatics Study Program Website Using the System Usability Scale Method

Analisis UI/UX Pada Website Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Metode *System Usability Scale*

Naomi Ajamsaru, Sary D. E. Paturusi, Virginia Tulenan

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St. 95115, Indonesia

e-mail : naomiinformatikaunsrat@gmail.com sarypaturusi@unsrat.ac.id virginiatulenan@unsrat.ac.id

Received: 20 September 2023; revised: 08 November 2023; accepted: 08 November 2023

Abstract - The importance of information technology to improve the quality of education in Indonesia, more specifically the Information Engineering study program at Sam Raulangi University, has an information system website with the address <https://fatek.unsrat.ac.id/informatika/> which is used specifically for students and lecturers. In this way, it will be very it is important to have a user interface/user experience (UI/UX). Users who interact with a system definitely feel it an effective convenience. How to carry out UI/UX analysis on the website <https://fatek.unsrat.ac.id/informatika/> "To find out the results of user experience and user interface analysis, so that the usability value can be accepted and used as a solution for development the website. By using a questionnaire as collection. And the results of this research were obtained from collection through a questionnaire (Usability Scale System) with 50 student respondents as participants. User experience and satisfaction can also be seen from user acceptance according to the calculation results, as well as testing the SUS questionnaire, showing that the informatics engineering study program website is included in the Acceptable category with a SUS score of 80.06 and in the good group according to the adjective rating, and received a B grade. based on SUS. And this has been proven through the results of questionnaires from respondents.

Key Words – Website Informatics Engineering study program UNSRAT; UI/UX; Method System Usability Scale; User Experience; Usability.

Abstrak — Pentingnya inovasi Teknologi untuk maju kualitas Pendidikan di Indonesia, lebih khusus pada program studi Teknik Informatika Universitas Sam Raulangi, memiliki website dengan alamat <https://fatek.unsrat.ac.id/informatika/> yang digunakan khusus mahasiswa dan dosen. Dengan demikian hal itu akan sangat penting jika memiliki *user interface/user experience (UI/UX)*. Pengguna individu yang terkait dengan suatu kerangka harus merasakan kenyamanan yang nyata bagaimana melakukan analisis UI/UX pada website program studi teknik informatika. Untuk mengetahui hasil analisis user experience (pengalaman pengguna) dan user interface, sehingga nilai kegunaan (usability) dapat diterima dan dijadikan solusi bagi pengembangan website tersebut. Dengan menggunakan kuisisioner sebagai pengambilan data. Hasil penelitian ini diperoleh dari pengumpulan data melalui kuisisioner (Sistem Usability Scale) dengan jumlah partisipan 50 responden mahasiswa. Pengalaman dan kepuasan pengguna juga dilihat dari pengakuan pengguna yang ditunjukkan oleh hasil estimasi, serta pengujian survei SUS, menunjukkan bahwa website program studi teknik informatika mudah untuk digunakan dan dapat diterima dengan skor SUS 80,06 dan dalam arisan sesuai rating modifikator, serta memperoleh nilai

berdasarkan SUS dan telah dibuktikan lewat hasil kuisisioner dari responden.

Kata Kunci – Website program studi Teknik Informatika UNSRAT; UI/UX ; Metode Sistem Usability Scale; User Experience; Usability.

I. PENDAHULUAN

Pentingnya inovasi/teknologi dalam meningkatkan esensi pendidikan di Indonesia, lebih khusus pada program studi Teknik Informatika memiliki website system informasi dengan alamat <https://fatek.unsrat.ac.id/informatika/>, yang digunakan khusus bagi mahasiswa dan dosen.

Program Studi Teknik Informatika, kemajuan teknologi menjadikan untuk yang berperan dalam pengembangan sistem informasi pada *website* program studi teknik informatika. Bekerja dengan pengguna dalam mencari data dan informasi, menangani informasi yang diperlukan serta memproses informasi lainnya.

Usability adalah kepuasan pengguna yang menggunakan suatu sistem canggung dan menunjukkan perilaku yakin tentang suatu item (ISSO,1998). Dalam eksplorasi ini selesai kajian *usability* pada pengguna. Ujian ini dipilih atau diambil karena belum pernah ada ujian UI/UX sebelumnya *website* program studi Teknik Informatika. Berdasarkan permasalahan tersebut maka, penulis ingin menyebarkan kuisisioner melalui aplikasi WhatsApp, dan diisi oleh pengguna secara online melalui *googleform*. Metode kuisisioner ini baik dapat dipakai untuk lebih layak, efektif, dan kompeten mengujikan pemenuhan dengan kerangka kerja subjective dan analisis sistem menjadi lebih singkat dan jelas.

Kuisisioner ini digunakan dalam Usability memperkirakan kenyamanan mengukur perangkat lunak berdasarkan sudut pandangNya. Sebuah system produk ataupun program, mudah untuk Hal ini digunakan dengan asumsi memiliki penampilan yang wajar sehingga klien akan memberikan masukan dan pengalaman yang layak untuk dirasakan klien saat memanfaatkan system, atau yang dimaksud website program studi teknik Informatika ini, berfungsi menampilkan maupun juga memberi informasi terkait pembelajaran, informasi termuat dan lainnya.

Berikut ini merupakan penemuan penelitian yang sudah dilakukan. [1] *User Experience* Investigasi Konfigurasi

Aplikasi Portabel Memanfaatkan Survei Pengalaman Klien/pengguna Pada Penelitian ini menggunakan cara kuisisioner pendapat pengalaman klien/pengguna mengetahui pengalaman pengguna dari aplikasi Grab, dengan metode SUS (*Sistem Usability Scale*) khususnya bagi layanan makanan Grab Food mendapat protes dari pengguna mengenai, biaya dan angsuran. Kemudian diuji menggunakan Microsoft Succeed yang menunjukkan bahwa dampak dari skala Client Experience *Questionare (UEQ)* semuanya baik hanya *dependability scale*. [2] *User Usability User Experience* Investigasi Kerangka Data Ilmiah Universitas Sriwijaya Memanfaatkan Strategi Penilaian Heuristik. Penemuan-penemuan tersebut memanfaatkan Strategi Penilaian Heuristik pada Kerangka Data Ilmiah Perguruan Tinggi Sriwijaya yang dihubungkan dengan pengalaman UI/UX sehingga tercipta kenyamanan dan kesederhanaan pengalaman pengguna system. [3] *Evaluation of the Usefulness of SIAM* Kerangka Data Skolastik Memanfaatkan Strategi Penilaian. Penelitian ini dilakukan untuk menelusuri pemenuhan pengguna di SIAK dengan kemampuan mahasiswa melakukan *Usability* Pengujian sebagai metode dengan SUS sebagai kuisisionernya mendapat hasil seperti usulan untuk dapat memperbaiki system. [4] Investigasi Model Komunikasi PC Manusia untuk Dikuantifikasi *User Experience in Academy Information Systems*. Pada temuan Tes kemudahan penggunaan dan pertemuan dilakukan sebagai teknik untuk mengetahui tanggapan pengguna Aplikasi UC Understudy menyadari bahwa ada beberapa elemen penting yang memenuhinya. Agar mendapatkan sistem informasi akademik, perlu memperhatikan aspek *usability* sebagai salah satu kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Pengujian *usability* ini, bertujuan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna atau kebutuhan pengguna (*user experience*). Penelitian ini dilakukan pengujian *usability* pada *UC Student App* dengan menggunakan cara atau metode wawancara[5]. Pemeriksaan keterlibatan pengguna dengan kerangka Infomasi Skolastik Perguruan Tinggi Instruksi Ganesha dieksplorasi oleh pengguna/klien Mahasiswa. Pada penelitian terdahulu Artinya untuk menentukan tingkat pemenuhan klien/pengguna, dan menilai SIAK Undiksha dan mengaudit pengguna mahasiswa, dengan menggunakan strategi atau teknik Convenience Testing. Dengan menggunakan metode kuisisioner SUS (*Sistem Usability Scale*) Berdasarkan hasil analisis penelitian direkomendasikan perbaikan terhadap *system* tersebut. Pada penelitian ini ada aspek yang perlu dikaji yaitu, efektifitas, efisien, tingkat kesalahan, dan kepuasan pengguna.

II. METODE

Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif atau metode evaluasi heuristik dapat dipergunakan untuk pengambilan dan pengumpulan data sesuai studi yang peneliti melakukan penelitian misalnya:

1. Studi Literature

Pada tahapan ini, mempelajari referensi dan materi pendukung penelitian, penulis mengambil objek penelitian yaitu,

<https://website.fatek.unsrat.ac.id/informatika>. Diadakan Penelitian di program studi Teknik informatika sesuai dengan jangka waktu yang ditentukan. Study sastra pada tahap ini, tentunya pembaca mempelajari dan telah menemukan penyediaan referensi-referensi sebagai bahan yang mendukung, dengan mengamati objek penelitian yaitu, website “Program Studi Teknik informatika dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

2.1 *User Experience* merupakan pengertian atau contoh seseorang respon dalam suatu produk atau system. Dan layanan jasa yang didalamnya sehingga ada penilaian kepuasan dan kenyamanan pengguna. ISO 82410210, 2009). [6]

Pendapat Alben pada, (1996) UI merupakan aspek dari User Experience atau pengguna menggunakan bahan yang berhubungan dengan memahami cara operasinya dengan gampang, jadi padangan sesuai pengguna dalam menggunakan suatu sistem supaya mencapai tujuan.

2.2. *User Experience* Analisis atau dapat disebut juga sebagai Analisis adalah, proses menguraikan suatu yang digolongkan kembali berdasarkan kriteria tertentu (Hadiyanto dan Makinuddin 2006), Menurut pendapat Komaruddin (2002), menganalisa juga sebagai suatu rangkaian kegiatan dalam hal berfikir yang dapat menguraikan atau merangkum dan dapat mengkaji kebenaran keseluruhan-Nya bahwa bagian yang berhubungan dapat berfungsi atau bermanfaat secara kesatuan.

a. Fungsi *User Experience*

Untuk mengetahui berapa besar manfaat pengguna menggunakan suatu website, atau suatu system.

b. Manfaat *User Experience*

Sebagai bahan pertimbangan sesudah mendapatkan respon pengguna, agar dapat dipertimbangkan dalam pengembangan website atau system informasi. Disini dari definisi ISO 9241-210, mengemukakan bahwa User Experience adalah merupakan persepsi seseorang dan tanggapannya dari pengguna sebuah sistem, produk dan jasa ‘pandusarani, Barat, dan Jonemaro 2017’.

Dalam *User Experience* terdapat empat [4] syarat yang saling berkaitan satu sama yang lain yaitu :

1. *functionality*, proses yang melatar belakangi semua hal yang berkaitan dengan teknik, proses dan aplikasinya
2. Branding, mencakup banyak hal yang menghubungkan antara desain atau estetika yang ada pada suatu website
3. Content, melihat pada suatu hal yang konten sebenarnya yang terdapat pada situs (multimedia, teks dan gambar) atau arsitektur informasi juga strukturnya
4. *Usability*, sebagaiian umum menceritakan kesederhanaan *user* atau pengguna pada fitur dan komponen yang terdapat di suatu sebuah situs.

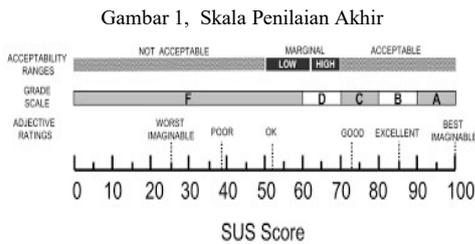
2.3 *User Interface* merupakan bagian dari PC dan program yang dapat dipegang, didengar, dihubungi dan dialamatkan/dikerjakan, serta dapat dilihat langsung oleh orang-orang.

2.4 System Usability Scale SUS

Merupakan cara evaluasi yang berguna agar mendapatkan hasil yang maksimal atau memadai sesuai dengan pertimbangan jumlah sampel data. Kriteria pengukuran SUS pada tahap ini adalah

1. Kegunaan pengguna
2. Kemudahan pengguna
3. Kemudahan mempelajari
4. Kepuasan

TABEL I
 2.1 Untuk 30 Pertanyaan Tersebut Sebagai Berikut:



No	Pertanyaan Atau Pernyataan SUS
1.	Website ini sebenarnya lebih membantu pengguna.
2.	Website ini membantu pengguna menjadi lebih berguna Website ini bermanfaat bagi pengguna.
3.	Website ini membantu pengguna terhadap tugas yang pengguna lakukan
4.	Website ini membantu hal-hal yang ingin dicapai pengguna lebih mudah untuk dilakukan.
5.	Website ini menghemat waktu pengguna Ketika menggunakannya.
6.	Website ini sesuai dengan kebutuhan pengguna.
7.	Website ini bekerja sesuai dengan apa yang pengguna harapkan
8.	Website ini mudah aman digunakan mahasiswa.
9.	Website ini praktis digunakan dan terpercaya
10.	Website ini mudah dipahami pengguna
11.	Website ini memiliki Langkah-langkah pengoperasian yang praktis
12.	Website ini fleksibel aman dipakai pengguna.
13.	Website ini tidak sulit Ketika digunakan
14.	Pengguna dapat menggunakan website ini tanpa intruksi tertulis.
15.	Pengguna tidak melihat adanya ketidak konsistenan selama website ini digunakan.
16.	Pengguna yang jarang maupun rutin menggunakan website ini akan menyukainya.
17.	Pengguna bisa kemabli dari kesalahan dengan cepat dan gampang
18.	Pengguna belajar menggunakan website ini dengan cepat
19.	Pengguna mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website ini
20.	Website ini mudah untuk dipelajari cara penggunaannya
21.	Pengguna cepat menjadi terampil dengan website ini
22.	Pengguna puas dengan cara pakai website ini
23.	Pengguna akan merekomendasikan website ini kepada rekan
24.	Website ini menyenangkan untuk digunakan
25.	Website ini bekerja sesuai dengan apa yang pengguna inginkan
26.	Website ini sangat bagus
27.	Pengguna merasa harus menggunakan website ini
28.	Website ini nyaman digunakan
29.	Website Program Studi Teknik Informatika nyaman untuk digunakan.

Rumus Uji Validasi sebagai berikut Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi butir total
- $\sum XY$ = Jumlah skor butir
- $\sum Y$ = Jumlah skor total
- $\sum X^2$ = Jumlah skor butir kuadrat
- $\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat
- N = Jumlah responden

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Ujia Reliabilits 2
 Rumus Cronbach's Alpha

Keterangan :
 r_{11} = reliabilitas
 n = banyaknya butir pertanyaan

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah Varians Butir
 σ_t = Varians Total 29

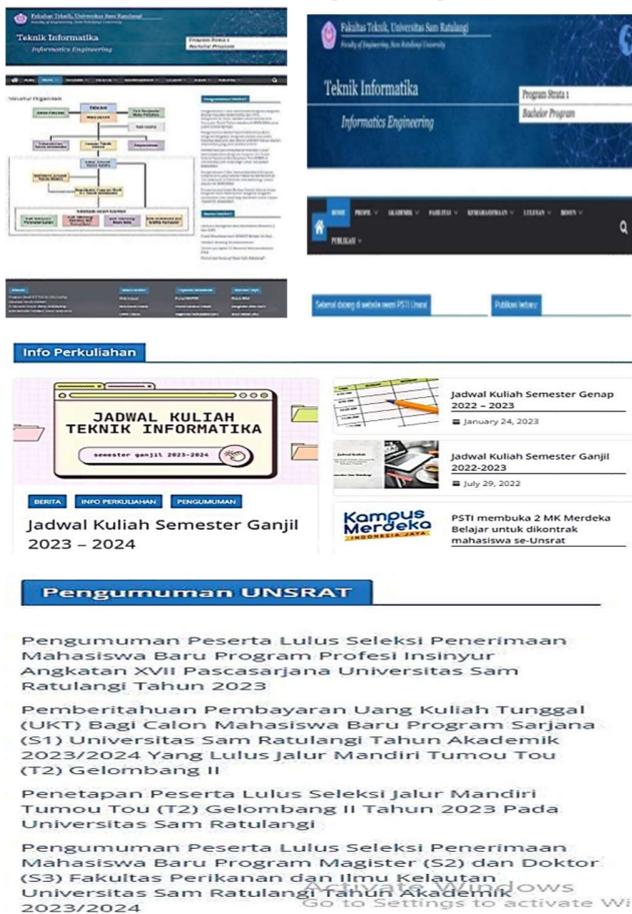
Website Program Studi Teknik Informatika menjadi dukungan utama sebagai penyebaran informasi sangat cepat, dan efisien sebagai suatu alasan utama mengapa website juga merupakan sarana penting oleh karena mendapatkan dan mengelola informasi.

ada 7 pengertian website sebagai berikut :

1. Menurut Gregorius
 Berpendapat bahwa wesite merupakan bagian kumpulan terpadu yang selalu bekerjasama saling terhubung ke seluruh File Saling Terkait.
2. Lukman Hakim.
 Website sebagai Fasilitas penyedia yang melalui Internet untuk menghubungkan laporan secara lokal dan dari jarak jauh.
3. Menurut pendapat Azis Sholechul.
 bahwa Website Adalah Halaman penampung dan pemberi Data diberikan melalui web sehingga dapat diakses ke seluruh dunia selama data tersebut terhubung dengan organisasi web.
4. Menurut Hidayat
 Situs adalah berbagai halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, perkembangan suara atau perpaduan segala sesuatu, baik statis maupun non-statis, dalam mengumpulkan peningkatan permukaan yang saling terkait, yang dapat dihubungkan oleh suatu organisasi/Network.
5. Menurut Yeni Susilowati.
 Situs adalah berbagai halaman situs web yang dimiliki Percakapan tersebut saling berkaitan antara satu halaman dengan halaman lainnya, yang biasanya ditempatkan pada server web yang dapat diakses melalui jaringan web atau organisasi teritorial dan lingkungan (LAN).
 Menurut abdullah pada tahun 2014, berpendapat menurutnya website juga merupakan bagian atau bermacam-macam halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi data terkomputerisasi dalam struktur masing-masing.

Menurut pendapat Bektu tahun 2015 saat itu bahwa Situs adalah kumpulan beberapa halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, pengembangan, suara, dan, yang mengejutkan, kombinasi dari semuanya.

Gambar 2 Tampilan Dekstop



Gambar 3 Tampilan Informasi Mahasiswa



Gambar 4 tampilan Umum

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di program studi teknik informatika, pada bulan mei- juni tahun 2023. Dengan menggunakan Kuisisioner sebagai pengambilan data. Perlengkapan yang digunakan sebagai alat dan bahan pendukung penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel II Alat dan Bahan;

No	Alat dan bahan digunakan	Keterangan
1	Laptop	Spesifik Accer Ram 2GB OS Windows 8 64 bit
2	Google Chrome	
3	Classroom	

Pendekatan kualitatif yaitu berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau Pendekatan kualitatif juga dapat disebut sebagai suatu pendekatan penelitian yang menggunakan uji data statistik yang akurat dalam pengujian data hipotesis. Pengamatan ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menguji dan menganalisis user experience menggunakan SUS (Sistem Usability Scale).

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, tinjauan/pengerahan diselesaikan pada pengguna sehubungan dengan pengalaman mereka menggunakan, saat menggunakan website program studi teknik informatika. Dengan menggunakan kuisisioner SUS (System Usability Scale). Kuisisioner ini disebarikan melalui Google Form, dengan memilih mahasiswa/mahasiswi yang masih berstatus aktif pada program studi teknik informatika. Batas waktu yang dilakukan untuk penentuan jumlah responden sejak 20 mei - 26 juni 2023, atau selama 1 bulan 2 hari. Setelah hasil menjalankan kuisisioner kepada 50 mahasiswa/mahasiswi yang sampai saat ini masih aktif di program studi teknik informatika, yang benar-benar pengguna website program studi teknik informatika.

2. Pengujian

Sesudah pengambilan data lewat kuesioner yang telah diisi dapat dilakukan pemeriksaan untuk data siap dibuat, dilakukan pengujian usability untuk mengukur sejauh mana tingkat kemudahan dan kesulitan pengguna maka hanya dibutuhkan 5 orang untuk mengetahui menemukan masalah dalam desain sebuah sistem. Namun yang dibutuhkan 50 responden untuk meningkatkan reliabilitas data, maka dilakukan uji validitas dan realibilitas metode penelitian yaitu kuisisioner merupakan instrumen penelitian karena hasil penelitian akan berhubungan dengan kualitas data. Instrument yang dipakai harus diuji agar dinyatakan berkualitas dan biasa dipertanggung jawabkan misalnya sudah diuji kevalidannya.

3. Studi Literatur

Untuk mengumpulkan data atau sumber dari ilmu pengetahuan Menentukan parameter analisis UX yaitu websiste, yakni Website Program Studi Teknik Informatika yang akan di evaluasi kepuasan dalam menggunakannya. Pengumpulan data ini, dimulai dari studi literature kuisisioner.

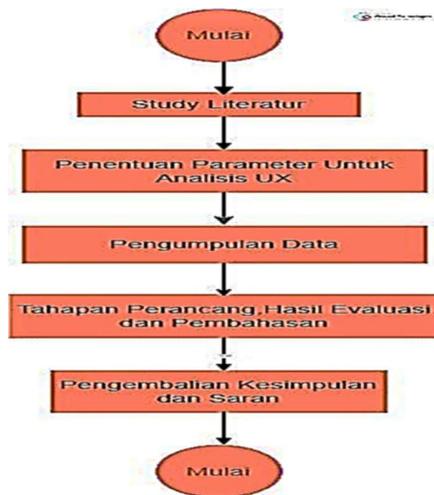
4. Perencanaan

Hasil evaluasi dan pembahasan yaitu dengan evaluasi menggunakan kuisisioner yang disebarikan kepada responden, untuk dapat melihat hasil pengujian usability pada Website Program Studi Teknik Informatika.

5. Kesimpulan Saran,

Setelah semua langkah selesai, penanganan informasi selesai. Strategi dalam Penelitian ini adalah mahasiswa dari program studi teknik informatika menyelesaikan survei SUS ini. Teknik SUS merupakan Strategi pengujian kemudahan penggunaan yang sangat banyak dimanfaatkan, SUS ini diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986.

Gambar 4.3 Alur Pngambilan Data:



Bagian ini merupakan teknik pengolahan data, dimana hasil kuisioner yang terkumpul akan diolah dalam bentuk perhitungan dengan metode kuisioner SUS (Sisitem Usability Scale).

- (SS) = Sangat tidak setuju dengan point 1
- (TS) = Tidak setuju dengan point 2
- (N) = Netral dengan point 3
- (S) = Setuju dengan point 4
- (SS) = Sangat setuju dengan point 5.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil dengan pembahasan di penelitian ini yaitu, analisis *UI/UX* dapat dilaksanakan dengan cara mencari tau seberapa besar usability (kegunaan) website ini bagi pengguna, mengamati menggunakan kuesioner (SUS). Pengalaman dan kepuasan klien juga terlihat dari pengakuan klien berdasarkan hasil estimasi, serta pengujian gambaran SUS, menunjukkan bahwa situs program review perancangan informatika diingat untuk kelas OK dengan skor SUS 80,06 dan pada pertemuan hebat sebagai sesuai rating deskriptor, dan mendapat skor berdasarkan SUS. dan telah buktikan lewat hasil kuesioner dari responden. System ini sangat bermanfaat dan berguna untuk digunakan. Usability dilakukan untuk memastikan serta mengukur kepuasan pengguna pada website tersebut, dalam tampilan lebih menarik karena dapat memberikan informasi terkait perkuliahan, bahkan informasi terbaru lainnya, yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa selain itu juga ,bagi alumni dan masih banyak lagi informasi penting lainnya yang sangat bermanfaat.

b. Saran

Saran sangat mengimbangi kelayakan penelitian ini dengan berharap pada penelitian berikut atau pun lainnya akan lebih focus pengujian secara langsung terhadap penggunaan website Teknik informatika. Dan untuk lebihnya lagi bertatap muka langsung dengan partisipan atau peserta dalam pengumpulan data. Cara pengujian yang berbeda Kontribusi responden dapat diketahui oleh perancang untuk ditindaklanjuti bagi situsnya program studi Teknik informatika ini, dikelolah lebih baik sesuai kebutuhan pengguna serta kemajuan website.

V. KUTIPAN

1. Ahsyar, T. K., Husna, & Syaifullah. (2019). Evaluasi Kenyamanan Kerangka Data Ilmiah SIAM yang Memanfaatkan Strategi Penilaian Heuristik. Lokakarya Publik Data, Korespondensi dan Inovasi Modern (SNTIKI), 11(November), 163-170.
2. Firmansyah, F. (2021). Penerapan di System Usability Scale Dalam Rencana Aksi Keuangan Para eksekutif Kerangka Data dan Pusat Pengukuran. Teknologi: Jurnal <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5180> Ilmiah, 12(3), 165.
3. H. N, I. A Nugroho, PI & Ferdiana, R. (2015). Pengecekan Situs Cara Memanfaatkan System Usability Scale.
4. Organisasi Internasional untuk Standardisasi (ISO) swiss. Jadi FDIS 9241-210.[2009] Ekonomi interaksi sistem manusia-bagian 210; desain yang berpusat pada manusia untuk sistem interaktif sebelumnya dikenal sebagai 13407.
5. J. Sauro "Estimating Convenience with the Framework Ease of use Scale (SUS)," [measuringu.com](https://measuringu.com/sus/), 2011 <https://measuringu.com/sus/> (accessed Apr. 09, 2021).
6. Junaidi. (2010). R Tabel Product Moment. Art & Photos, 4. https://www.slideshare.net/hendrayudha9028/19_tabelnilaikritisrpears Iii, B. A. B., Penelitian, A. D.,
7. Kharis, Santosa, P. I & Winarno, W. Wa. (2019). penilaian kemudahan penggunaan untuk memanfaatkan kerangka data pasar kerja sistem Usability Scal. Prosiding SNST Ke-10, 241-245
8. Oktabareki, P & Suarli, P. P (2020). Penggambaran UI/UX dalam kerangka data skolastik perguruan tinggi sriwijaya memanfaatkan Teknik penilaian heuristik (pameran doktor perguruan tinggi sriwijaya).
9. Pengembangan Alat Literasi Humanistik Dan Hasil Menganalisis Siklus Air Dan Pengaruhnya Pada Peristiwa Dan Kelangsungan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasara Indonesia* 4 (2): 112-21.
10. person(korelasi produc momen) (sugiyono, 2017 Google : <http://repository.stei.ac.id/6204/4/BAB%203.pdf>
11. Rinabi, V. (2019). Menggambarkan Jenis Koneksi PC Manusia untuk Mengukur Keterlibatan Klien dengan Kerangka Data Gramedia (Analisis kontekstual: UC Student Application). *Jurnal Sistem Cerdas Dan Rekayasa*, 1(1), <http://ojs.widyakartika.ac.id/index.php/jscr/article/view/6>
12. Sabukunze, I. D & Arakaza, A. (2021). UX Pemeriksaan Pemanfaatan Konfigurasi Aplikasi Serbaguna User Experience Questionnaire. Indonesian Journal of Information Systems, 4(1), 15-26. <https://doi.org/10.24002/ijis.v4i1.4646>
13. Widhiyani, D.A.P.A., Arthana, I.K.R., & Pradnyana, I.M.A. (2018). Menguraikan UX Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Memantau dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal*

Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(1), 92–102.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048>

14. Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>.
15. Yogyakarta, M. A. N., Kelas, I. I. I., & Tahun, X. I. (2013). (Bebas) Adalah Variabel Yang Menjelaskan Atau Mempengaruhi Variabel Yang Lain, Sedangkan Variabel. 23–35.



Naomi Ajamsaru - Lahir di Kayabo 29 November 1997. Merupakan anak kelima dari lima bersaudara, Adolof Ajamsaru, Pilemon Ajamsaru, Yulius Ajamsaru, Otovina E. Ajamsaru dan saya bongsu dari Penias Ajamsaru (Ayah) dan Batseba Sables (Ibu). berdomisili di kampung Inofina Distrik Moskona Utara Kabupaten

Teluk Bintuni Provinsi Papua Barat. Penulis menempuh pendidikan SD YPK Paulus Sayal 2005-2011, kemudian melanjutkan pendidikan SMP Yapis Teminabuan pada tahun 2011-2014, melanjutkan pendidikan SMK Negeri 1 Kragilan Serang Banten, pada tahun 2017 dan melanjutkan pendidikan sarjana (S1) di salah satu perguruan tinggi di Sulawesi Utara, khususnya Universitas Sam Ratulung Manado, belajar di Jurusan Teknik Elektro, program Studi Informatika, Fakultas Teknik Saat berkuliah penulis tergabung dalam Organisasi ekstra kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME) dan Organisasi non kampus Ikatan Mahasiswa Sorong Selatan, Forum Komunikasi Mahasiswa Gereja Kristenn injili (FKM-GKI) Himpunan Mahasiswa Teluk Bintuni (HMTB). Penulis juga sebagai pendidikan program ADEM SMK dan Melanjutkan ADIK AFIRMASI di Perguruan Tinggi yaitu di UNSRAT Manado.