
SISTEM INFORMASI, KEUANGAN, AUDITING DAN PERPAJAKAN

<http://jurnal.usbykp.ac.id/index.php/sikap>

ANALISIS *USABILITY* PADA KRS-ONLINE UIN SYARIF HIDAYATULLAH DENGAN MODEL KEPUASAN PENGGUNA

Dani Abdul Malik

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Dani.abdulmalik17@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Sistem KRS-Online merupakan sebuah sistem informasi berbasis web yang berguna untuk membantu proses penyusunan KRS setiap mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Dalam makalah ini akan diukur tingkat usability system dan dinalisis hubungan antara variabel bebas, yaitu usefulness (kebergunaan), ease of use (kemudahan penggunaan), dan ease of learning (kemudahan mempelajari) terhadap variabel terikat, yaitu satisfaction (kepuasan) secara simultan maupun parsial. Pengukuran usability dalam makalah ini mengadopsi kuesioner USE yang memuat variabel usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction. Pengambilan data melibatkan responden dari pengguna sistem KRS-Online. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengukuran usability menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 80,149 yang berarti usability sistem KRS-Online memiliki nilai "layak". Di sisi lain, dibuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel usefulness, ease of use, dan ease of learning terhadap variabel satisfaction secara simultan. Selain itu, secara parsial variabel usefulness dan ease of use berpengaruh secara signifikan terhadap variabel satisfaction, sedangkan variabel ease of learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel satisfaction.

Kata kunci: *Usability, User Experience, USE Questionnaire*

USABILITY ANALYSIS ON KRS-ONLINE UIN SYARIF HIDAYATULLAH WITH USER SATISFACTION MODEL

Abstract

The KRS-Online system is a web-based information system that is useful to help the KRS preparation process for every Syarif Hidayatullah State Islamic University student. In this paper we will measure the level of system usability and analysis of the relationship between the independent variables, namely usefulness, ease of use, and ease of learning towards the dependent variable, namely satisfaction simultaneously or partially. . The usability measurement in this paper adopts a USE questionnaire that contains usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction variables. Data collection involved respondents from KRS-Online system users. The results of the analysis show that usability measurement results in a worthy percentage of 80,149 which means that the usability of the KRS-Online system has a "decent" value. On the other hand, it is proven that there is a significant influence between the variables of usefulness, ease of use, and ease of learning on satisfaction variables simultaneously. In addition, partially the usefulness and ease of use variables significantly influence the satisfaction variable, while the ease of learning variable does not significantly influence the satisfaction variable.

Keywords: *Usability, User Experience, USE Questionnaire*

PENDAHULUAN

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah merupakan salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia. lebih dikenal dengan nama UIN Jakarta perguruan tinggi negeri ini berada di kota tangerang selatan, banten. Memiliki visi untuk menjadi world class university, UIN Syarif Hidayatullah terus berusaha meningkatkan fasilitas pelayanan untuk seluruh civitas akademika UIN Syarif Hidayatullah, salah satunya dengan terus mengikuti perkembangan teknologi informasi, yaitu dengan cara menyediakan berbagai sistem informasi akademik yang terintegrasi dengan teknologi internet.

UIN Syarif Hidayatullah memiliki satu induk sistem akademik yaitu academic information system (AIS). Academic Information System (AIS) ini berada di bawah naungan Pusat Teknologi dan Pangkalan Data (PUSTIPANDA) UIN Syarif Hidayatullah, merupakan suatu sistem yang menghubungkan tidak hanya antara dosen dan mahasiswa, tetapi juga seluruh civitas akademik yang berada di UIN Syarif Hidayatullah [1]. Di dalam Academic Information System (AIS) terdapat berbagai sub sistem informasi seperti sistem informasi kartu hasil studi (KHS), sistem informasi beasiswa, Sistem Informasi Kartu Rencana Studi (KRS) dan sistem informasi lainnya guna memperlancar berbagai bentuk kegiatan akademik, keuangan dan administrasi lainnya.

Dengan adanya Sistem Informasi KRS secara online hal ini sangat membantu mahasiswa untuk melakukan proses penyusunan KRS karena sudah dapat diakses dari jarak jauh sehingga dapat membantu mahasiswa dalam melakukan penyusunan KRS di manapun dan kapanpun tanpa harus datang langsung ke kampus.

Usability yang baik merupakan salah satu bagian yang penting dalam membangun sebuah sistem yang baik. Hal yang berperan penting dalam pembangunan sebuah sistem, salah satunya adalah *user experience*, *user experience* berhubungan erat dengan *usability* karena *user experience* dapat memperlihatkan kemudahan yang dirasakan pengguna dan memperlihatkan kemudahan yang dirasakan pengguna, serta efisiensi melalui pengalaman dari pengguna dalam menggunakan sistem tersebut, terlebih dalam sistem KRS-Online.

Usability merupakan suatu proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dilakukan secara interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada sistem tersebut dengan lebih baik [2].

Dalam penelitiannya, Laundauer [3] menyebutkan bahwa sebagian besar total biaya pengembangan perangkat lunak digunakan untuk perawatan karena adanya permasalahan interaksi (*usability*) pengguna dengan sistem, dan bukan merupakan suatu permasalahan teknis. Dari situasi tadi dapat diketahui bahwa analisis *usability* memiliki peranan yang penting dalam mempertegas kebutuhan terhadap pengembangan sistem, sebelum, pada saat, dan sesudah proses pengembangan perangkat lunak [4].

Penelitian lainnya, Nilesen [5] menyebutkan *usability* sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sampai pengguna dapat mengoperasikannya secara mudah dan cepat. Nielsen [5] juga menyebutkan beberapa faktor yang menjadi penyebab pentingnya sistem memiliki aspek *usability*, diantaranya adalah kebiasaan atau perilaku pengguna yang menggunakan sistem tersebut. Tidak sedikit pengguna yang tidak menerima design sistem yang buruk dan tidak mau meluangkan waktu untuk mempelajarinya atau pengguna ingin segera mengerti dengan seketika, atas apa yang disajikan dalam suatu sistem.

Setelah dilakukan kajian mengenai *usability* secara umum, maka selanjutnya adalah melakukan kajian mengenai bagaimana cara melakukan pengukuran *usability* terhadap suatu sistem. Secara umum salah satu kriteria yang menentukan bahwa suatu sistem usable (memiliki tingkat *usability* yang tinggi) adalah apabila pengguna bisa menemukan atau memperoleh apa yang mereka butuhkan dan mengerti dengan sistem yang digunakan [6].

Pengukuran terhadap keberhasilan dari implementasi sebuah sistem dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan dari penggunaan sistem dapat tercapai, yaitu dengan melihat

kemampuan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut dapat tergambarkan secara empiris melalui pengukuran tadi.

Pengukuran *usability* dapat dilakukan dengan menggunakan serangkain kuesioner yang dapat mengolah data yang berhubungan dengan efektifitas, efesiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi [7]. USE merupakan salah satu paket kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability*, karena dapat mencakup tiga dimensi pengukuran *usability* menurut ISO yaitu efisiensi, efektifitas dan kepuasan [8].

Dari beberapa uraian di atas, hal tersebut mendorong dilakukannya sebuah penelitian untuk mengukur sejauh mana *usability* sebuah sistem yang diterapkan di sebuah intuisi pendidikan, dalam kasus ini yaitu sebuah sistem KRS-Online di AIS UIN Syarif Hidayatullah. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat (*rate*) *usability* berdasarkan *user experience* pada sistem KRS-Online UIN Syarif Hidayatullah dengan menggunakan keusioner USE.

TELAAH LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Usability

Menurut ISO 9241 – 11 (1998) , **Usability** adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisiensi dan pengguna menjadi puas dalam kontek penggunaan. Secara umum pengertian **Usability** adalah atribut dari kualitas yang digunakan untuk mengevaluasi bagaimana mudahnya sebuah antar muka digunakan.

User Experience

Menurut ISO 9241-210 (2009), **User Experience (UX)** adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk , sistem atau service. **User Experience** merupakan bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desain dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemanfaatan (*usability*) pada sistem KRS-Online UIN Syarif Hidayatullah. Penelitian ini merupakan suatu penelitian survei, yaitu penelitian yang mengambil sampel langsung dari populasi. Berdasarkan dari permasalahan yang diteliti penelitian ini adalah penelitian kasualitas, yang bertujuan untuk menganalisis hubungan dan pengaruh (sebab-akibat) dari dua atau lebih fenomena [9] melalui pengujian hipotesis.

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif UIN Syarif Hidayatullah yang sudah pernah menggunakan sistem informasi KRS-Online pada AIS UIN Syaried Hidayatullah. Penelitian ini dilakukan dalam waktu 1 bulan, yaitu pada bulan Juli 2019.

Cooper dan Schindler [10] menyebutkan bahwa penelitian yang mendasarkan pada teori atau hipotesis yang akan digunakan untuk menguji suatu fenomena yang terjadi digolongkan pada jenis penelitian eksplanatori (penjelasan). Pada penelitian eksplanatori dilakukan studi terhadap hubungan antara dua atau lebih variabel, kemudian berusaha untuk menjelaskan fenomena yang terjadi.

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [11]. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas (*independent*) adalah *usefulness*, *ease of use*, dan *ease of learning*, sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah *sastifaction*.

Sampel merupakan elemen populasi yang dipilih untuk mewakili populasi dalam penelitian [9]. Pada penelitian kali ini pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dan memberikan kesempatan yang sama untuk diambil kepada setiap elemen populasi. Metode ini juga memiliki kriteria untuk sampelnya, yaitu sampel haruslah mahasiswa aktif UIN Syarif Hidayatullah yang memiliki Nomor Induk Mahasiswa (NIM) berupa data login untuk masuk ke dalam AIS UIN Syarif Hidayatullah.

Cara pengumpulan data dilakukan dengan metode survei kuesioner pada pengguna sistem KRS-Online. Survei dilakukan untuk mendapatkan timbal balik berupa persepsi pengguna terhadap sistem. Sebagai parameter pengukuran *usability*, kuesioner yang disebar pada penelitian kali ini adalah kuesioner USE. Kuesioner USE merupakan paket kuesioner yang terdiri dari empat variabel penelitian, yaitu variabel *usefulness*, variabel *satisfaction*, variabel *ease of learning*, dan variabel *ease of use*. Pengukuran *usability* dengan kuesioner USE juga mencakup tiga pengukuran menurut ISO yaitu efisiensi, efektifitas, dan kepuasan [8].

Disusun beberapa hipotesis sesuai yang telah digambarkan dengan model konseptual, yaitu sebagai berikut..

H0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas, yaitu variabel *usefulness*, variabel *ease of use*, dan variabel *ease of learning* terhadap variabel terikat yaitu variabel *satisfaction* yang dilakukan secara simultan atau parsial.

H1 : Ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas yaitu variabel *usefulness*, variabel *ease of use*, dan variabel *ease of learning* terhadap variabel terikat yaitu variabel *satisfaction* yang dilakukan secara simultan.

H2 : Ada pengaruh yang signifikan antara variabel *usefulness* terhadap variabel terikat yaitu variabel *satisfaction*.

H3 : Ada pengaruh yang signifikan antara variabel *ease of use* terhadap variabel terikat yaitu variabel *satisfaction*.

H4 : Ada pengaruh yang signifikan antara variabel *ease of learning* terhadap variabel terikat yaitu variabel *satisfaction*

Analisis hasil kuesioner yang telah disebar dilakukan setelah dilakukan pengolahan data terlebih dahulu. Pengolahan data dilakukan sesudah mendapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Pengolahan data tersebut dilakukan untuk mengukur nilai persentase kelayakan dan mengetahui hubungan antar variabel penelitian yang ada pada kuesioner USE. Bentuk paket kuesioner USE yang disebar dapat dilihat pada Tabel I.

Untuk keperluan analisis kuantitatif penelitian, maka responden akan mendapatkan lima alternatif jawaban dengan menggunakan skala pengukuran Likert, seperti yang ditunjukkan pada tabel II [12].

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Kuesioner USE

Kode	Kriteria
<i>Usefulness</i>	
U1	It helps me be more effective
U2	it helps me be more productive
U3	it helps me be more efficient
<i>Ease of Use</i>	
EOU1	Its is easy to use
EOU2	It is simple to use
EOU3	It is user friendly
<i>Ease of Learning</i>	
EOL1	I learned to use it quickly
EOL2	It is easy to learn to use it

Kode	Kriteria
	Satisfaction
S1	I am satisfied with it
S2	It is pleasant to use
S3	it is fun to use

Tabel 2. Kriteria Pengukuran Skala Likert

Skor	Kriteria Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data primer yang telah didapatkan dari sampel adalah metoda perhitungan statistik, yaitu metode regresi linier berganda, yang terdiri dari uji korelasi regresi secara simultan (Uji F) dan uji koefisien regresi secara individu (Uji t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi terhadap teknologi informasi dapat menjadi komponen yang dapat meningkatkan kualitas dan memperlancar kegiatan akademik di sebuah perguruan tinggi, salah satunya adalah dengan menerapkan sistem KRS-Online untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan proses penyusunan KRS secara online. Untuk melakukan penyusunan KRS secara online, mahasiswa UIN Syarif Hidayatulllah diwajibkan membayar uang semester terlebih dahulu atau juga UKT (Uang Kuliah Tunggal) masing-masing mahasiswa, kemudian baru dapat memilih kelas dan mata kuliah yang akan di ambil untuk Kartu Rencana Studi mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan kuesioner USE sebagai parameter dalam pengukuran usability. Kuesioner USE merupakan paket kuesioner yang terdiri atas empat variabel penelitian yaitu variabel usefulness, variabel satisfaction, variabel ease of learning, dan variabel ease of use. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta bukti empiris tentang usability dari penggunaan sistem KRS-Online yang dapat menggambarkan sistem tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap pengguna atau belum.

Berdasarkan data deskriptif pada Tabel III yang menjelaskan distribusi jenis kelamin responden, dapat diketahui bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 21 orang dengan persentase 35,5%, sedangkan perempuan sebanyak 40 orang dengan persentase 65,5% dari jumlah keseluruhan responden sebanyak 61 orang. Persentase perempuan sebesar 65,5% menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah perempuan.

Sebagian besar responden adalah perempuan. Pembagian berdasarkan usia responden dapat dilihat melalui Tabel III Dari pembagian berdasarkan usia responden, diketahui bahwa usia responden yang terbanyak adalah 18 - 20 tahun dengan jumlah 48 responden yang berarti memiliki persentase 78,7% dari jumlah responden sebanyak 61 orang.

Tabel 3. Distribusi Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentasi
Laki – laki	21	65,5%
Perempuan	40	35,5%
Total	61	100%

Tabel 4. Distribusi Usia Responden

Usia	Jumlah	Presentasi
15 – 17	1	1,6%
18 – 20	48	78,7%
21 – 23	12	19,7%
Total	61	100%

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, usia dan jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap hasil penelitian.

Pengukuran usability dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari seluruh responden. Skor yang diobservasi didapatkan dari jumlah skor total seluruh jawaban dari 100 responden, yaitu sebesar 2689, sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan lalu dikalikan dengan jumlah responden, yaitu sebesar 3355.

Setelah diketahui hasil dari skor yang diobservasi dan skor yang diharapkan, maka diperoleh hasil pengukuran berdasarkan skor yang diobservasi dibagi skor yang diharapkan kemudian dikali 100%, maka hasilnya sebesar 80,149%. Jika hasil tersebut dihubungkan dengan interpretasi skor pada Tabel II, nilai persentase kelayakan sebesar 80,149% berada pada interval 61 sampai 80%, yang menunjukkan bahwa hasil pengukuran usability sistem KRS-Online memiliki nilai “layak”.

Tabel 5. Kelayakan

Angka	Klasifikasi
<21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Uji F atau uji simultan digunakan untuk melihat hubungan antara variabel bebas (variabel usefulness, variabel ease of use, dan ease of learning) terhadap variabel terikat (variabel satisfaction) secara bersama-sama. Hasil perhitungan uji F menggunakan SPSS dapat dilihat pada Tabel VI.

Tabel 6. Hasil Uji F

Model	Df	F	Sig.
Regression	3	27,437	,000 ^b
Residual	51		
Total	54		

Dari Tabel VI, diketahui nilai F hitung sebesar 27,437 dengan derajat bebas atau df (degree of freedom) pembilang sebesar 3 yang didapatkan dari jumlah variabel bebas yang digunakan. Maka diketahui nilai F tabel sebesar 2,14. Sedangkan nilai signifikansinya diketahui sebesar 0,000. Karena F hitung lebih besar dari F tabel ($27,437 > 2,14$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,1 ($0,000 < 0,1$), maka disimpulkan bahwa secara simultan, variabel usefulness, ease of use, dan ease of learning berpengaruh secara signifikan terhadap variabel satisfaction dalam hal penggunaan sistem KRS-Online UIN Syarif Hidayatullah.

Uji t atau uji parsial digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel usefulness, variabel ease of use, dan variabel ease of learning terhadap variabel satisfaction secara parsial.

Tabel 7. Hasil Uji t

Model	B	T	Sig.
(Constant)	-0,194	-0,423	0,674
US	0,514	4,047	0,000
EOU	0,304	2,704	0,009
EOL	0,189	1,997	0,051

Berdasarkan Tabel XI, maka model regresi tersebut dapat dianalisis berdasarkan koefisien-koefisiennya yaitu:

$$Y = -0,194 + 0,514X_1 + 0,304X_2 + 0,189X_3$$

dengan:

Y = Variabel Satisfaction

X1 = Variabel Usefulness

X2 = Variabel Ease of Use

X3 = Variabel Ease of Learning

Dari Tabel VII, didapatkan nilai t hitung untuk variabel usefulness sebesar 4,047, variabel ease of use sebesar 2,704 dan variabel ease of learning sebesar 1,997. Sedangkan nilai t tabel diperoleh dari tabel distribusi t dengan melihat nilai df dan taraf signifikansi dibagi dua. Nilai df diperoleh dari jumlah sampel dikurangi jumlah variabel bebas kemudian dikurangi satu, yaitu sebesar 57, dan taraf signifikansi dibagi dua, menjadi 0,05, sehingga diketahui nilai t tabel sebesar 1,664. Sedangkan nilai signifikansinya dari variabel usefulness sebesar 0,000, variabel ease of use sebesar 0,009 dan variabel ease of learning sebesar 0,051.

- 1) Pengujian Hipotesis 1: Untuk menguji kebenaran hipotesis 1, dilakukan uji F (uji simultan) yakni dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Apabila nilai F hitung lebih besar dari F tabel dan tingkat signifikansinya kurang dari 0,1, maka persamaan regresi dan koefisien korelasinya signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari uji F yang telah dilakukan, diperoleh fakta bahwa nilai F hitung adalah sebesar 27,437 dan F tabel sebesar 2,14, sehingga diketahui nilai F hitung lebih besar dari F tabel. Sedangkan taraf signifikansinya sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,1. Hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh secara signifikan antara variabel usefulness, variabel ease of use, dan variabel ease of learning terhadap variabel satisfaction yang dilakukan secara simultan (bersama-sama) dalam hal penggunaan sistem KRS-Online UMM.
- 2) Pengujian Hipotesis 2: Dari uji t yang telah dilakukan untuk membuktikan hipotesis 2, diperoleh fakta bahwa variabel X1 (usefulness) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel satisfaction secara parsial, karena nilai t hitung yang didapatkan, yaitu 4,047, lebih besar daripada t tabel, yaitu 1,664, dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,1. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_2 diterima.
- 3) Pengujian Hipotesis 3: Dari hasil pengujian secara parsial yang telah dilakukan untuk membuktikan hipotesis 3, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,704 dan t tabel sebesar 1,664. Sedangkan tingkat signifikansinya adalah 0,009. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_3 diterima yang berarti secara parsial variabel X2 (ease of use) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (satisfaction).

- 4) Pengujian Hipotesis 4: Dari hasil pengujian secara parsial, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 1,997 dan t tabel sebesar 1,664. Sedangkan tingkat signifikansinya adalah 0,051. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_4 ditolak yang berarti secara parsial variabel X_3 (ease of learning) tidak berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap variabel kepuasan (satisfaction), sehingga persamaan regresi menjadi (5). $Y = 2,784 + 0,224X_1 + 0,198X_2$ (5) Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa variabel ease of learning tidak dapat berdiri sendiri seperti variabel usefulness dan ease of use.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisa terhadap data yang diperoleh dari sampel, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pengukuran *usability* menghasilkan nilai persentase sebesar 80,149% yang berarti bahwa hasil pengukuran *usability* sistem KRS-Online UIN Syarif Hidayatullah memiliki nilai “layak. Kemudian terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas, yaitu variabel *usefulness*, variabel *ease of use*, dan variabel *ease of learning*, terhadap variabel terikat, yaitu variabel *satisfaction* yang dilakukan secara bersama-sama (simultan). Dapat disimpulkan pula bahwa secara parsial, variabel usefulness dan variabel ease of use berpengaruh secara signifikan terhadap variabel satisfaction. Sedangkan variabel ease of learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel satisfaction.

DAFTAR PUSTAKA

- Mailani, A. (2018). Pemanfaatan academic information system sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Syarif Hidayatullah (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2018).
- H.S. Sastramihardja, “Perancangan Kerja dalam Perangkat Lunak, Interaktif,” Jurnal Informatika ITB, vol.1, pp. 13-16, 1999.
- T.K. Landauer, *The Trouble with Computers: Usefulness, Usability, and Productivity*, MIT Press, Cambridge, 1995.
- P. Gonzalez, M.D. Lozano, & F. Montero, “A Usability and Accessibility Oriented Development Process” University of Castilla-La Mancha, Spain, 2004.
- J. Nielsen, *Guerrilla HCI: Using Discount Usability Engineering to Penetrate the Intimidation Barrier*, Usable Information Technology, http://www.useit.com/papers/guerrilla_hci.html, 1994, retrieved January 29, 2008.
- U.S. Department of Health & Human Services, *Usability Basics*, U.S. Government, <http://www.usability.gov>, retrieved November 13, 2009.
- Vivi Sahfitri dan Maria Ulfa, “Evaluasi Usability Sistem E-Learning sebagai Aplikasi Pendukung Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi Menggunakan USE Questionnaire”, *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 17 no. 1 pp. 53-66, 2015.