

# ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP TAMPILAN ANTARMUKA UI/UX PADA WEB SIAKAD UNISM

Syarifuddin<sup>✉</sup>, Nor Annisa

Sains dan Teknologi, Universitas Sari Mulia, Banjarmasin, Indonesia

Email: [syarifuddin@student.unism.ac.id](mailto:syarifuddin@student.unism.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol16No1.pp56-62>

## ABSTRACT

*The Academic Information System (SIKAD) is a vital component that supports academic activities at Sari Mulia University (UNISM). This study aims to quantitatively analyze student perceptions of the current quality of SIKAD's User Interface (UI) and User Experience (UX), particularly in the context of the shift to mobile device usage. The method used was a descriptive survey based on a 5-point Likert Scale questionnaire of 70 active students from various faculties. Crucial results revealed that 94% of students access SIKAD via smartphones, but the findings show a significant gap between visual quality and technical performance. Basic UI aspects (readability and color) were rated "Good" (71-85%), but Mobile Responsiveness was a weak point, only in the "Sufficient/Poor" category (65%). The biggest disruption lies in the UX dimension, where Loading Speed and System Stability were rated "Poor" (52% and 48%, respectively), characterized by frequent short session timeouts and server errors. Furthermore, 3 main features (SKKM, Organization, Evados) were found to be non-functional, as well as defects in the business logic flow (failure of scholarship billing automation). This study recommends prioritizing improvements to the Mobile-First Redesign and drastically improving backend performance and system availability to address student frustration and academic inefficiency.*

**Keyword:** User Interface, User Experience, SIKAD, Sari Mulia University, Mobile Responsiveness.

## ABSTRAK

*Sistem Informasi Akademik (SIKAD) adalah komponen vital yang menunjang aktivitas akademik di Universitas Sari Mulia (UNISM). Penelitian ini bertujuan menganalisis secara kuantitatif persepsi mahasiswa terhadap kualitas User Interface (UI) dan User Experience (UX) SIKAD saat ini, khususnya dalam konteks pergeseran ke penggunaan perangkat seluler. Metode yang digunakan adalah survei deskriptif berbasis kuesioner Skala Likert 5 poin terhadap 70 mahasiswa aktif dari berbagai fakultas. Hasil krusial mengungkapkan bahwa 94% mahasiswa mengakses SIKAD melalui smartphone, namun temuan menunjukkan celah signifikan antara kualitas visual dan performa teknis. Aspek UI dasar (keterbacaan dan warna) dinilai "Baik" (71-85%, namun Responsivitas Mobile merupakan titik lemah, hanya berada pada kategori "Cukup/Kurang" (65%). Disrupsi terbesar terletak pada dimensi UX, di mana Kecepatan Loading dan Kestabilan Sistem dinilai "Kurang" (masing-masing 52% dan 48%), ditandai dengan seringnya session timeout singkat dan server error. Lebih lanjut, ditemukan 3 fitur utama (SKKM, Organisasi, Evados) yang non-fungsional, serta cacat pada alur logika bisnis (kegagalan otomasi tagihan beasiswa). Penelitian ini merekomendasikan perbaikan prioritas pada Redesign Mobile-First dan peningkatan drastis performa backend dan availability sistem untuk mengatasi tingkat frustrasi dan inefisiensi akademik mahasiswa.*

## PENDAHULUAN

Era digitalisasi telah mengukuhkan sistem informasi akademik (SIAKAD) sebagai komponen strategis yang tak terpisahkan dari operasional harian institusi pendidikan tinggi (Tetikay & Mailoa, 2025a). Di Universitas Sari Mulia (UNISM), SIAKAD berfungsi sebagai jantung operasional akademik, menjadi sarana utama bagi mahasiswa untuk melaksanakan fungsi-fungsi kritikal seperti pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), mengakses Kartu Hasil Studi (KHS), informasi tagihan, dan jadwal kuliah. Keandalan dan efektivitas SIAKAD tidak hanya menentukan efisiensi birokrasi, tetapi juga secara langsung memengaruhi kualitas layanan akademik yang dirasakan oleh mahasiswa (Bachtiar et al., 2020).

Keberhasilan implementasi sistem informasi modern tidak lagi semata diukur dari kelengkapan fitur (fungsi), melainkan dari bagaimana pengguna akhir (mahasiswa) berinteraksi dan mendapatkan pengalaman saat menggunakannya. Penelitian dalam bidang *Human-Computer Interaction* (HCI) secara konsisten menunjukkan bahwa tampilan antarmuka (*User Interface* - UI) yang intuitif dan pengalaman pengguna (*User Experience* - UX) yang lancar adalah faktor kunci yang meningkatkan kepuasan, mengurangi kesalahan (*error rate*), dan meningkatkan adopsi sistem (Yahya & Prehanto, 2022).

Sebaliknya, UI/UX yang buruk – ditandai dengan navigasi yang membingungkan, kontras warna yang rendah, atau *error* yang sering terjadi – dapat menyebabkan frustrasi, inefisiensi kognitif, dan penghindaran sistem (*user resistance*) (Ayuni et al., 2023). Dalam konteks kompetisi pendidikan tinggi, kualitas pengalaman digital ini menjadi cerminan citra profesionalisme institusi (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan tren digital, terjadi pergeseran masif perilaku pengguna dari perangkat *desktop* ke perangkat *mobile*. Observasi awal di UNISM mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa (>90%) memiliki kecenderungan tinggi untuk

mengakses layanan SIAKAD melalui *smartphone*. Fakta ini menegaskan bahwa *Mobile Responsiveness* bukan lagi sekadar pilihan desain, melainkan persyaratan fundamental ketersediaan layanan. (Indra Oktavian & Edy Susena, 2025) menekankan bahwa kegagalan SIAKAD untuk tampil dan berfungsi optimal di layar kecil, diukur melalui metrik kinerja seperti *Core Web Vitals*, berpotensi mengecualikan sebagian besar pengguna dari layanan akademik vital.

Meskipun SIAKAD telah berjalan, evaluasi komprehensif yang berfokus pada persepsi subjektif mahasiswa khususnya terhadap kualitas UI/UX, kinerja *mobile*, dan kestabilan sistem masih belum terstruktur. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut (*research gap*), yaitu: Bagaimana mengukur secara kuantitatif tingkat kepuasan dan mengidentifikasi *bottleneck* spesifik pada UI/UX SIAKAD UNISM, terutama dalam konteks penggunaan *mobile device* yang dominan?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kuantitatif persepsi mahasiswa terhadap kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) Universitas Sari Mulia.

Secara spesifik, penelitian ini akan:

- Mengukur penilaian mahasiswa terhadap aspek visual SIAKAD (skema warna, tipografi, konsistensi) yang merupakan dimensi penting dari *Consistency and Standards*.
- Mengevaluasi kinerja non-fungsional SIAKAD dari perspektif UX, mencakup Kecepatan *Loading* dan Kestabilan Sistem (*lag/time-out*), karena faktor ini secara langsung memengaruhi persepsi pengguna terhadap *Service Quality* (Haeruddin, 2023).
- Mengidentifikasi cacat fungsional dan logika bisnis yang mendasar (*dead link* atau kegagalan otomasi) yang ditemukan selama pengujian heuristik berbasis observasi (Rose Irawati et al., 2020).
- Memberikan rekomendasi perbaikan yang terstruktur dan terprioritas tinggi berdasarkan hasil penilaian subjektif (survei menggunakan

skala terstandar seperti SUS) dan obyektif (observasi peneliti).

Signifikansi penelitian ini adalah memberikan basis data yang valid dan terperinci (*actionable insights*) bagi tim pengembang sistem dan manajemen universitas. Hal ini akan memungkinkan UNISM untuk melakukan perbaikan terfokus pada UI/UX, khususnya *mobile responsiveness* dan performa *backend*, demi meningkatkan efisiensi proses akademik dan kepuasan mahasiswa secara keseluruhan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah bagian visual dan interaktif dari sebuah sistem atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak. Fokus utama UI adalah pada elemen estetika, konsistensi visual, tata letak, skema warna, dan tipografi (Hidayat & Yuhana, 2023a). Tujuannya adalah untuk memfasilitasi interaksi pengguna seefisien dan sesederhana mungkin, menciptakan representasi visual dari fungsionalitas sistem (Fahreo Iddo Putera Dewangga et al., 2023).

### User Experience (UX)

User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman dan emosi pengguna saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. UX lebih luas dari UI; ini adalah tentang bagaimana pengguna merasakan kemudahan, efisiensi, efektivitas, dan kepuasan subjektif saat mencapai tujuan tertentu dalam sistem (Nurfaldini et al., 2024). Standar formalnya diatur oleh ISO 9241-210:2019, yang mendefinisikan UX sebagai "persepsi dan respons seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan/atau antisipasi penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan" (Prabowo & Suprpto, 2021).

### Sistem Informasi Akademik (SIKAD)

Sistem Informasi Akademik (SIKAD) adalah sistem terintegrasi yang dirancang untuk mengelola seluruh siklus data akademik di sebuah institusi pendidikan tinggi (Tetikay & Mailoa, 2025b). SIKAD memiliki peran ganda:

1. Efisiensi Operasional: Mengotomatisasi proses administratif yang sebelumnya manual,

sehingga meningkatkan kecepatan dan akurasi data.

2. Layanan Mahasiswa: Menyediakan *self-service portal* yang memungkinkan mahasiswa mengontrol dan memantau status akademik mereka secara mandiri (Bachtiar et al., 2020).

Kualitas SIKAD dievaluasi tidak hanya dari kelengkapan fiturnya (*functional suitability*), tetapi juga dari *service quality*-nya. Kegagalan pada SIKAD selama periode puncak (misalnya, *error* saat pengisian KRS atau *lag* pada saat *deadline*) dapat menyebabkan gangguan masif pada proses akademik dan merusak kredibilitas sistem (Lestari, 2024). Oleh karena itu, *Performance Efficiency* (kecepatan *loading* dan stabilitas *server*) adalah komponen kunci dari UX SIKAD, yang sering menjadi sumber keluhan mahasiswa (Cahyono & Kamarudin, 2024).

Persepsi adalah proses kognitif di mana individu memilih, mengatur, dan menafsirkan rangsangan atau informasi yang diterima dari lingkungan mereka untuk menciptakan gambaran dunia yang bermakna. Dalam konteks sistem informasi:

*"Persepsi pengguna adalah interpretasi subjektif mahasiswa terhadap atribut-atribut fungsional dan non-fungsional SIKAD (misalnya: seberapa mudah navigasinya, seberapa cepat waktu responsnya, seberapa modern tampilannya)."*

Pengukuran persepsi sangat penting dalam evaluasi UX karena (Anrahvi et al., 2024):

1. Sifat Subjektif UX: Kualitas UX adalah pengalaman personal. Apa yang dianggap mudah oleh satu pengguna belum tentu sama bagi yang lain. Survei persepsi (seperti yang menggunakan Skala Likert atau System Usability Scale/SUS) menangkap dimensi kepuasan subjektif ini (Hidayat & Yuhana, 2023b).

2. Mengidentifikasi Kesenjangan (*Gap*): Analisis persepsi membantu mengidentifikasi kesenjangan antara apa yang diinginkan pengguna (*ekspektasi*) dan apa yang disediakan sistem (*kenyataan*), yang secara langsung memengaruhi tingkat frustrasi dan *user adoption* (Yahya & Prehanto, 2022). Khususnya, persepsi terhadap kecepatan

dan kestabilan sistem berkorelasi erat dengan kepuasan keseluruhan.

Untuk memberikan landasan teoretis dalam menilai temuan kualitatif, penelitian ini menggunakan 10 Prinsip Heuristik Usabilitas Nielsen sebagai kerangka evaluasi (Septiandi et al., 2024). Prinsip-prinsip ini menjadi tolak ukur untuk menganalisis dan mengklasifikasikan keluhan mahasiswa, mengaitkan persepsi negatif dengan pelanggaran prinsip desain yang spesifik. Empat prinsip kunci yang relevan dengan SIAKAD adalah:

- *Visibility of System Status*: Apakah sistem selalu memberikan umpan balik yang tepat waktu, misalnya melalui notifikasi yang jelas jika KRS berhasil disimpan atau *loading indicator*?
- *Match between System and the Real World*: Apakah istilah akademik, simbol, dan alur kerja yang digunakan konsisten dengan yang dikenal mahasiswa dan dunia nyata?
- *User Control and Freedom*: Apakah pengguna dapat dengan mudah membatalkan atau mengulang proses, dan dapatkah mereka mengontrol interaksi?
- *Error Prevention*: Apakah sistem dirancang untuk mencegah pengguna membuat kesalahan yang merugikan, seperti *data loss* saat pengisian formulir yang panjang?
- *Aksesibilitas (Accessibility)*: Meskipun di luar 10 prinsip utama, aspek ini (berdasarkan pedoman WCAG) sangat penting dalam menilai *Usability* bagi semua pengguna, termasuk pada aspek *Mobile Responsiveness* (Septiandi et al., 2024).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran statistik mengenai persepsi pengguna terhadap kondisi UI/UX SIAKAD berdasarkan data numerik dari 70 responden mahasiswa aktif di universitas sari mulia yang diambil secara acak (*random sampling*) dari angkatan 2020 hingga 2025 yang berasal dari Fakultas Sains & Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner daring (Google Form) dengan validasi instrumen

terpisah. Instrumen dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Profil Responden: Angkatan, Fakultas, Perangkat Akses.
2. Penilaian Kualitas UI & UX: Menggunakan Skala Likert 5 poin (1: Sangat Tidak Setuju s.d 5: Sangat Setuju) untuk mengukur dimensi visual dan performa/fungsional.
3. Umpan Balik Terbuka: Pertanyaan isian (*open-ended questions*) untuk mengidentifikasi kendala utama dan saran perbaikan spesifik.

Dan untuk data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan persentase skor rata-rata:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Total Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100\%$$

**Gambar 1.** Rumus Perhitungan

Hasil persentase kemudian dikategorikan untuk interpretasi:

**Tabel 1.** Kategori Hasil Persentase

Persentase Skor (%)	Kategori Penilaian
>40%	Sangat Kurang
41% - 55%	Kurang
56% - 70%	Cukup
71% - 85%	Baik
86% - 100%	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 70 responden, ditemukan fakta dominasi akses seluler yang signifikan:

- Smartphone: 94% (66 Responden)
- Laptop/PC: 6%(4Responden)

Dominasi 94% akses *mobile* menunjukkan bahwa SIAKAD UNISM harus diperlakukan sebagai aplikasi *Mobile-First*. Tingginya akses melalui *smartphone* menegaskan bahwa kompatibilitas *mobile* bukan lagi fitur tambahan, melainkan kebutuhan primer bagi mahasiswa. Kegagalan dalam *Mobile Responsiveness* akan berdampak langsung pada hampir seluruh populasi pengguna.

Berdasarkan analisis data kuesioner, aspek visual User Interface (UI) antara Estetika vs Responsivitas mendapatkan penilaian yang bervariasi, yaitu:

**Tabel 2.** Aspek Visual UI

Indikator UI	Skor Persentase	Kategori Penilaian	Temuan Kritis
Keterbacaan & Warna	87%	Sangat Baik	Kombinasi warna nyaman dan ukuran <i>font</i> mudah dibaca.
Ikon & Simbol	78%	Baik	Penggunaan ikon cukup representatif dan mudah dipahami.
Responsivitas Mobile	65%	Cukup/Kurang	Titik lemah UI. Tampilan <i>dashboard</i> berantakan, dan <i>scrolling</i> sulit di HP.
Estetika (Modernitas)	68%	Cukup	Tampilan kaku, perlu penyegaran desain.

Meskipun aspek visual dasar (warna/tipografi) sudah memuaskan, penilaian Responsivitas Mobile yang hanya 65% (Cukup/Kurang) adalah temuan yang paling kontradiktif dengan data penggunaan (text94% mobile). Hal ini menunjukkan adanya masalah CSS coding yang menyebabkan elemen antarmuka tumpang tindih (overlap) atau tidak dapat digeser pada layar kecil.

Secara statistik, kepuasan mahasiswa User Experience (UX) dan Performa Sistem memiliki angka yang lumayan tinggi, yaitu:

**Tabel 3.** Aspek Kepuasan UX

Indikator UX	Skor Persentase	Kategori Penilaian	Temuan Kritis
Navigasi Menu	75%	Baik	Struktur menu mudah dipahami; mahasiswa cepat menemukan menu KRS/KHS.
Akurasi Informasi	82%	Baik	Data nilai dan jadwal dianggap akurat.
Kecepatan Loading	52%	Kurang	Sering terjadi <i>lag</i> atau <i>loading</i> lama, terutama saat <i>traffic</i> tinggi (pengisian KRS/Absen).
Kestabilan Sistem	48%	Kurang	Masalah <i>session time-out</i> yang terlalu singkat dan <i>error server</i> mendadak.

Keluhan terbesar terletak pada performa teknis, yang merupakan dimensi Performance Efficiency. Skor Kurang pada Kecepatan Loading

dan Kestabilan Sistem (masing-masing 52% dan 48%) mengindikasikan masalah pada arsitektur backend dan hosting server. Keluhan "Sering logout sendiri saat web ditinggal sebentar" adalah bukti pelanggaran prinsip Minimize Memory Load dan secara kritis melanggar kriteria availability dan session management.

Selain data survei, penelitian ini melakukan observasi langsung dan verifikasi terhadap fungsionalitas sistem. Ditemukan beberapa kegagalan sistem (*system failure*) yang bersifat krusial namun tidak terdeteksi oleh seluruh responden (karena jarang diakses), tetapi sangat fatal bagi pengguna yang membutuhkannya. Berdasarkan pengujian langsung terhadap menu-menu yang tersedia di *dashboard* SIAKAD, ditemukan bahwa beberapa fitur utama tidak dapat diakses (non-fungsional). Jika pengguna menekan menu tersebut, sistem langsung menampilkan pesan *error* atau halaman tidak ditemukan (*Not Found*).

Setelah dilakukan analisis dari data kualitatif dan pengujian fungsional peneliti mengkonfirmasi beberapa cacat dengan tingkat *severity* tinggi, yaitu:

**Tabel 4.** Temuan Cacat

ID	Deskripsi Temuan Kritis	Kategori Pelanggaran	Implikasi Severity
F-01	3 Fitur Utama ( <i>SKKM, Organisasi, Evados</i> ) Non-Fungsional ( <i>Error/Not Found</i> ).	<i>Error Prevention / Functional Suitability</i>	CRITICAL
L-01	Prosedur Pembayaran Beasiswa Tidak Otomatis. Mahasiswa harus lapor manual ke Keuangan untuk penyesuaian tagihan.	<i>Logika Bisnis / Efisiensi</i>	MAJOR
L-02	Kendala Absensi & <i>Evados</i> : Absensi terkadang tidak terekam ( <i>bug</i> ) atau <i>reload</i> lama.	<i>Data Integrity / Fungsional</i>	MAJOR

- Fitur Mati (F-01): Keberadaan menu yang non-fungsional "mati" ini melanggar prinsip *Heuristic Evaluation* poin "Error Prevention". Menampilkan menu yang tidak berfungsi ini tentunya menurunkan kredibilitas sistem dan membingungkan pengguna yang ingin menginput data kegiatan non-akademik. Serta

juga memberikan *false promise* kepada pengguna.

- Kegagalan Otomasi (L-01): Temuan paling signifikan adalah adanya cacat logika pada alur pembayaran UKT bagi mahasiswa penerima beasiswa. Meskipun jumlah responden dari kalangan ini minoritas, namun masalah yang dihadapi memiliki tingkat keparahan (*severity*) yang tinggi. Sistem tidak secara otomatis menyesuaikan nominal tagihan sesuai dengan skema beasiswa. Mahasiswa penerima beasiswa diwajibkan melapor secara manual ke bagian keuangan setiap semester agar nominal tagihan diubah sebelum bisa melakukan pembayaran.

Hal ini menunjukkan kegagalan sistem dalam aspek Efisiensi dan Otomasi. Tujuan utama digitalisasi SIAKAD adalah memangkas birokrasi manual. Jika mahasiswa masih harus datang/lapor manual untuk proses yang seharusnya otomatis (berbasis *database* beasiswa), maka sistem gagal memenuhi fungsi utamanya sebagai alat bantu efisiensi akademik.

Jika dihubungkan antara keluhan responden (survei) dengan temuan observasi peneliti, terlihat pola masalah yang jelas:

1. Keluhan "Error/Bug" pada survei terkonfirmasi oleh adanya fitur SKKM/Organisasi yang tidak bisa dibuka.
2. Keluhan "Ribet/Manual" terkonfirmasi oleh prosedur pembayaran beasiswa yang tidak otomatis.
3. Keluhan "Tampilan Berantakan" terkonfirmasi oleh pengujian akses via *smartphone*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis persepsi mahasiswa terhadap SIAKAD UNISM yang diambil dari hasil survei terhadap 70 mahasiswa dan observasi langsung terhadap sistem SIAKAD Universitas Sari Mulia, disimpulkan bahwa:

1. Kualitas Visual: Tampilan UI sudah baik dari segi warna dan keterbacaan, namun gagal dalam aspek responsivitas (tampilan *mobile*).
2. Inkonsistensi Fungsional: Terdapat fitur-fitur yang ditampilkan di menu utama (SKKM, Organisasi, Evados) namun tidak berfungsi (*broken/error*) saat diakses, yang

mengindikasikan kurangnya pemeliharaan (*maintenance*).

3. Inefisiensi Alur Kerja: Sistem belum mendukung otomasi penuh, dibuktikan dengan kasus mahasiswa beasiswa yang harus melakukan validasi manual ke bagian keuangan untuk perbaikan nominal tagihan. Hal ini mencederai prinsip efisiensi sistem informasi.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini, maka disimpulkan beberapa saran perbaikan untuk kedepannya, yaitu:

1. Rekomendasi *Backend* dan Logika Bisnis (Prioritas Teknis):
  - Otomasi Beasiswa (L-01): Tim IT harus segera memperbaiki logika *database* pembayaran agar tagihan mahasiswa beasiswa terpotong otomatis, menghilangkan kebutuhan lapor manual.
  - Optimasi Server & *Session* (UX): Tingkatkan kapasitas *hosting* untuk mempercepat *loading* dan perpanjang durasi *session login* (misalnya, menjadi 30-60 menit) untuk mengurangi *user frustration*.
  - Perbaiki *Data Integrity* (L-02): Perbaiki *bug* pada fitur Absensi dan *Evados* yang menyebabkan data tidak terekam secara konsisten.
2. Rekomendasi *Frontend* dan Desain (Prioritas *Mobile*):
  - *Redesign Mobile-First* (UI Responsivitas): Lakukan *refactoring CSS* dan *coding* tampilan agar 100% responsif terhadap layar *smartphone*, memastikan semua menu dan konten dapat diakses tanpa *scrolling* horizontal atau *overlap*.
  - Modernisasi Tampilan: Lakukan penyegaran desain antarmuka agar terlihat lebih modern, *clean*, dan intuitif.
3. Rekomendasi Fungsional (*Maintenance*):
  - Perbaikan/Penyembunyian Fitur Mati (F-01): Segera perbaiki atau sembunyikan sementara 3 fitur yang rusak (SKKM, Organisasi, Evados) untuk menjaga integritas dan kredibilitas sistem (*Error Prevention*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Anrahvi, R., Pratama, N., & Stevani, S. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) dalam Mengukur Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Direktori Akademik. *Indonesian Journal of Business Economics and Management*, 3(2), 74-80.
- Ayuni, R., Khairil Ahsyar, T., & Hamzah, M. L. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Beasiswa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Think Aloud. *Media Online*, 3(6), 737-745. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.873>
- Bachtiar, R., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Akademik menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: STIE Widya Gama Lumajang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(11), 3963-3971.
- Cahyono, N., & Kamarudin. (2024). Perbandingan Gtmetrix, Lighthouse, Pingdom dan Pagespeed Insight dalam evaluasi Performa Website. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(2), 201-210. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.2.1901>
- Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, & Dhian Satria Yudha Kartika. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 21-32. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Haeruddin, N. Q., Faizal, M. R., & Baharuddin, S. H. (2023). Analisis Kinerja Website Parama Pelindo Menggunakan Pingdom Tools Dan Pagespeed Insights. *Jurnal Informatika Progres*, 15(1), 33-40.
- Hidayat, A. N., & Yuhana, U. L. (2023a). Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Rekayasa Industri (JRI)*, 5(2).
- Hidayat, A. N., & Yuhana, U. L. (2023b). Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Rekayasa Industri (JRI)*, 5(2).
- Indra, O., & Edy, S. (2025). Pengembangan Sistem E-Commerce Berbasis Web untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM di Pasar Digital. *Switch : Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(4), 53-61. <https://doi.org/10.62951/switch.v3i4.516>
- Lestari, T. A., & Lawita, N. F. (2024). Pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan terhadap penggunaan dan kepuasan pengguna. *Simposium Nasional Akuntansi Vokasi (SNAV) XII*, 12, 110-119.
- Nurfaldini, S. I., Alfarizi, M. F. R., & Kuncoro, P. D. H. (2024). Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Teknomatika: Jurnal Informatika Dan Komputer*, 17(1), 48-55. <https://doi.org/10.30989/teknomatika.v17i1.1288>
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. In *JANUARI* (Vol. 6, Number 1).
- Rose Irawati, A., Kurniawan, D., Aflaza Arba, R., Studi Ilmu Komputer, P., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2020). Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi User Interface dan User Experience. In *Jurnal Pepadun* (Number 1).
- Septiandi, D. I., Riskiana, R. R., & Hadikusuma, A. (2024). Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Usability Heuristic (Studi Kasus: Climatebase Job Board). *LOGIC: Jurnal Penelitian Informatika*, 2(1), 6-11. <https://doi.org/10.25124/logic.v2i1.7434>
- Tetikay, A. S., & Mailoa, E. (2025b). Analisis Kualitas Sistem Informasi Akademik Berdasarkan ISO 25010 Dengan Metode Profile Matching. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(1), 507-518. <https://doi.org/10.29100/jupi.v10i1.5907>
- Yahya, A. I. N., & Prehanto, D. R. (2022). Analisis user interface dan user experience menggunakan metode heuristic evaluation pada aplikasi My FirstMedia. *Journal Of Emerging Information Systems And Business Intelligence*, 3(3), 61-70.