

Penerapan Sistem Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Website di STMIK Jakarta STI&K

Nada Kamilia¹, Ire Puspa Wardhani

¹Magister Teknologi Informasi, STMIK Jakarta STI&K
Jl. BRI No.17, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140
nadakamilia6498@gmail.com, irepuspa@gmail.com

Abstrak

Di masa sekarang adanya program Kampus Merdeka dengan adanya program Kampus Merdeka bertujuan agar mendorong mahasiswa menguasai kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat mereka di dunia kerja sebagai langkah persiapan karier. Dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini STMIK Jakarta STI&K berusaha semaksimal mungkin menyediakan fasilitas perkuliahan kuliah online. Namun tidak semua e-learning dapat digunakan secara efektif dan juga efisien dalam memfasilitaskan mahasiswanya ketika menjalankan kuliah online. Penulis menggunakan metode evaluasi heuristik untuk mengevaluasi desain antar muka website e-learning STMIK Jakarta STI&K untuk mengembangkan website e-learning.

Kata kunci : HCI, evaluasi heuristik

Pendahuluan

Kuliah online atau offline disebut dengan pembelajaran elektronik (e-learning) merupakan suatu mekanisme pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan semua orang dapat terhubung dalam suatu sistem tanpa melihat ruang dan waktu. Pembelajaran ini merupakan media belajar yang bersifat fleksibel namun tetap efektif dan juga menghemat waktu.

STMIK Jakarta STI&K adalah sekolah perguruan tinggi swasta yang berlokasi di Jalan BRI Radio Dalam No.17, RT 014 RW 003, Gandaria Utara, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12140.

STMIK Jakarta STI&K didirikan awalnya pada tahun 1978 dengan nama Institut Ilmu Komputer (IIK). Dan pada tahun 1990 Institusi Ilmu Komputer resmi berubah nama menjadi STMIK Jakarta STI&K. Pada saat ini, STMIK Jakarta STI&K menyediakan empat program studi yaitu ada : D3 Jurusan Manajemen Informatika, S1 Jurusan Sistem Informasi, S1 Jurusan Sistem Komputer, dan S2 Jurusan Teknologi Informasi.

STMIK Jakarta STI&K memiliki sebuah aplikasi berbasis web yang dikembangkan dan dikelola oleh BAPPSI STMIK Jakarta STI&K Bernama Mahasiswa App. Aplikasi dibuat dan juga dikembangkan untuk memudahkan mahasiswa agar mudah memonitoring aktivitas perkuliahan secara daring. Aplikasi berbasis web ini merupakan salah satu bentuk dari transformasi digital yang sedang menjadi tren saat ini.

Tinjauan Pustaka

Teknologi informasi merupakan sarana dalam proses Pendidikan, menunjang proses belajar mengajar, yang juga sebagai pencarian referensi dan sumber informasi [1]. Pemanfaatan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi STMIK Jakarta STI&K berusaha untuk menyediakan fasilitas perkuliahan online untuk program Kampus Merdeka.

Website merupakan kumpulan dari halaman web. Website bisa bersifat statis ataupun dinamis. Perbedaannya terletak pada konten informasi yang disampaikan. Untuk website statis biasanya untuk konten memberikan informasi yang relatif tetap. Artinya tidak jauh dari kategori yang diambil. Semisal website pendidikan maka hanya akan berisi informasi seputar pendidikan. Sedangkan untuk website dinamis merupakan kebalikan dari website statis yaitu informasi yang diberikan relatif berubah-ubah. Seperti halnya website pribadi yang lebih dominan berisi hal-hal yang ingin dibagikan oleh penulis [2].

Sedangkan E-learning atau elektronik learning merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara online. E-learning membawa perubahan dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran jarak jauh menyajikan materi namun mempertimbangkan secara logis prinsip pembelajaran. Keuntungan dari E-learning yaitu kesempatan belajar yang lebih fleksibel, menghemat waktu dan menghemat biaya.

Pengembang sistem wajib memperhatikan faktor interaksi manusia dan komputer, karena sistem

informasi didesain oleh dan untuk manusia [3].

Tidak hanya memperkenalkan teknologi baru dalam pembelajaran e-learning juga memperkenalkan cara belajar baru guna membentuk pola pikir dengan luasnya informasi. Sistem pembelajaran jarak jauh (konvensional) tidak hanya menyajikan materi namun juga mempertimbangkan secara logis mengenai prinsip pembelajaran [4].

Keuntungan dari E-learning antara lain kesempatan belajar yang fleksibel [5]. Dalam Perguruan Tinggi (Universitas) sebuah website e-learning sangat diperlukan sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen[6].

Dalam Perguruan Tinggi (Universitas) sebuah website e-learning sangat diperlukan sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen [7]. Sebuah website e-learning dapat berfungsi dengan baik, efektif dan efisien dalam penggunaannya tidak lepas dari faktor IMK. IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) ialah suatu hal yang harus diperhatikan dalam membangun sebuah website. "IMK adalah disiplin ilmu yang mengeksplorasi desain, implementasi, serta evaluasi dari berbagai sudut"[8].

Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu metode evaluasi heuristic untuk mengevaluasi desain antarmuka website e-learning STMIK Jakarta STI&K untuk mengembangkan website e-learning. Dengan adanya evaluasi desain antarmuka, diharapkan hasil dari evaluasi dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan desain antarmuka website e-learning agar lebih menarik dan baik.

Metode evaluasi heuristic dalam penelitian ini mengarah pada umpan balik dari user kepada pengembang sistem mengenai interface agar sesuai dengan kebutuhan para user. Metode heuristic dipergunakan untuk membantu mengenali masalah usability pada rancangan antarmuka dan bertujuan untuk memperbaiki perancangan serta sebagai teknik evaluasi desain.

Ussability merupakan kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu penggunaannya dalam menyelesaikan sebuah tugas. IMK yang baik salah satunya yaitu Ussability yang tinggi. Ussability ialah kemudahan user untuk menggunakan suatu indera eksklusif ataupun objek buatan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu [9].

Ussability satah satu ketentuan penting sebuah website dapat bertahan dalam waktu yang lama. Dengan Ussability tinggi website berpeluang sering dikunjungi oleh para pengguna internet. Menurut Preece (2002) secara spesifik tujuan Ussability sebagai [10]:

1. Efektivitas penggunaan,
2. Efisiensi penggunaan,
3. Keamanan,

4. Utilitas yang baik,
5. Penggunaan yang mudah dipelajari,
6. Penggunaan yang mudah diingat,
7. Kemudahan dalam mengakses,
8. Peringatan kesalahan,
9. Visibility atau jarak pandang.

Secara umum user menginginkan kemudahan dalam mendapatkan informasi dengan waktu yang singkat serta informasi yang tepat sesuai dengan apa yang user inginkan. Dalam penggunaan website, tidak sedikit user yang kerap mencoba berbagai menu yang ada dalam website tersebut apalagi bagi user baru.

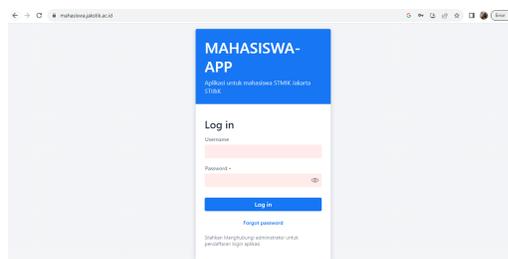
HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Hasil Evaluasi Desain Interface

Pengguna dapat akses melalui smartphone ataupun PC selama terhubung dengan jaringan internet. Berikut hasil penelitian mengenai penerapan interaksi manusia dan computer pada website STMIK Jakarta STI&K mengenai desain antarmuka website.

a. Informasi tentang status sistem saat ini

Pada Gambar 1., menampilkan halaman login, user harus mengisikan username dan juga password yang sudah terdaftar.



Gambar 1: Halaman Login

b. Fungsi Menu

Mahasiswa App terdiri beberapa menu yang dapat diakses yaitu, sebagai berikut:

1. Beranda : beranda atau home page merupakan tampilan awal yang berisi nama mahasiswa, pengumuman daftar ulang dan informasi login.
2. Update Biodata : berisi data diri mahasiswa, pada menu ini mahasiswa juga dapat memperbaiki kesalahan data, sehingga data tersebut dapat diUpdate kapan saja.

3. Blanko / Invoice : berisi tentang informasi keuangan mahasiswa, informasi tersebut didapat dari bagian keuangan STMIK Jakarta STI&K.

4. Daftar Ulang: berisi tentang informasi jumlah sks yang telah diambil.

5. KRS : berisi tentang mata kuliah yang telah diambil sesuai dengan sks, selain itu mahasiswa dapat membatalkan, menambah dan mengulang suatu mata kuliah.

6. Jadwal : berisi informasi tentang jadwal perkuliahan sesuai mata kuliah yang telah diambil, Mahasiswa juga dapat melakukan absensi.

7. Nilai : berisi tentang nilai semester dari masing-masing mata kuliah serta jumlah nilai IPS.

c. Komunikasi dengan user

Beranda atau tampilan utama adalah halaman pertama kali yang muncul saat aplikasi mahasiswa dijalankan. Tampilan Beranda berisi nama mahasiswa, histori login, pengu-muman dan kontak yang dapat dihubungi, seperti pada gambar 2.

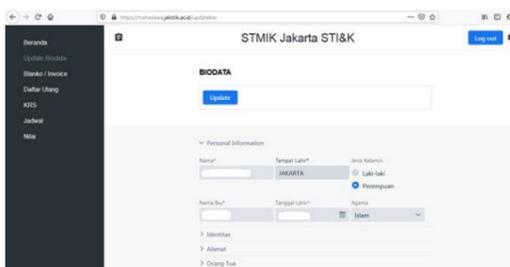


Gambar 2: .Halaman Beranda

d. Menu Update Biodata

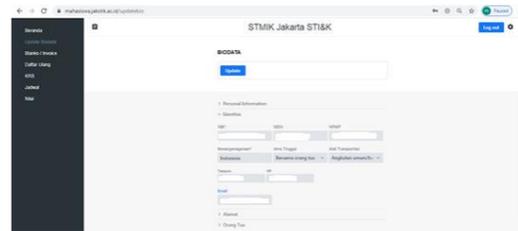
Update biodata merupakan menu yang berisi data diri mahasiswa, menu Update Biodata terdiri dari:

(a) Personal information : berisi tentang data diri singkat mahasiswa dan orang tua.



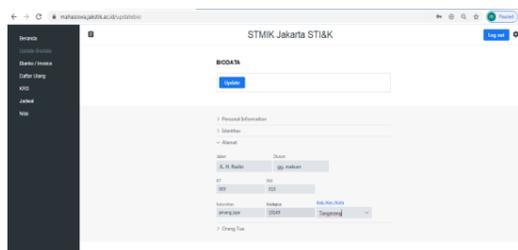
Gambar 3: Tampilan Personal Information

(b) Identitas : berisi tentang data diri lengkap mahasiswa seperti NIK, NISN, No. HP dan lainnya.



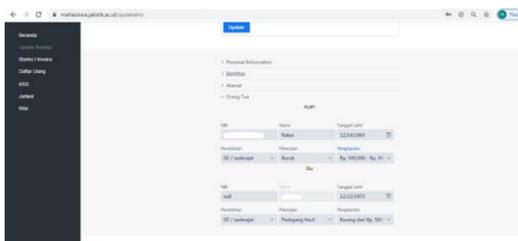
Gambar 4: Tampilan Identitas

(c) Alamat : berisi tentang alamat tempat tinggal mahasiswa



Gambar 5: Tampilan Alamat

(d) Orang tua : berisi tentang data diri lengkap orang tua/wali mahasiswa

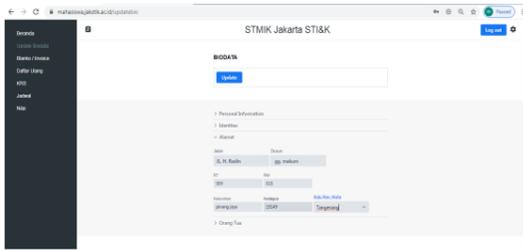


Gambar 6: Tampilan Identitas

pada menu ini mahasiswa juga dapat memperbaiki kesalahan data yang terlanjur dimasukan mahasiswa cukup klik kolom dan mengubah data tersebut jika data sudah benar klik tombol "Update", sehingga data tersebut dapat diperbarui.

e. Menu Blanko / Invoice

Blanko merupakan menu yang berisi rincian pembayaran kuliah mahasiswa, blanko tersebut sebelumnya telah divalidasi oleh bagian keuangan. Blanko pembayaran akan secara otomatis muncul sesuai dengan periode semester perkuliahan, seperti pada gambar di bawah.



Gambar 7: Tampilan Invoice

Mahasiswa dapat mengetahui total bayar kuliah dengan cara menggeser anak panah ke kanan. Apabila rincian bayar kosong atau eror Mahasiswa diharapkan untuk melapor ke bagian BAPPSI untuk diperbaiki.

f. **Menu Daftar Ulang**

Daftar Ulang Merupakan prosedur administrasi yang wajib dijalani oleh setiap Mahasiswa yang bertujuan untuk memenuhi dan melengkapi seluruh Persyaratan akademik sebagai Mahasiswa aktif. Cara melakukan daftar ulang adalah sebagai berikut:

- (a) Langkah pertama klik menu “DAFTAR ULANG” setelah itu akan masuk ke tampilan daftar page yang berisi data mahasiswa.



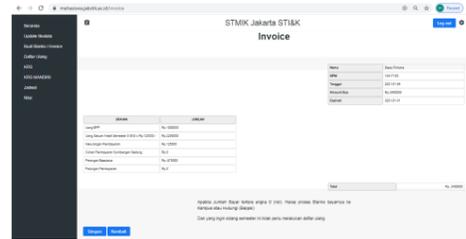
Gambar 8: Tampilan Daftar Ulang

- (b) Langkah kedua klik tombol “DAFTAR ULANG” setelah itu akan masuk ke tampilan Invoice yang berisi data diri mahasiswa, rincian pembayaran dan jumlah bayar yang telah dimasukkan sebelumnya. Klik tombol “Simpan”, seperti pada gambar9



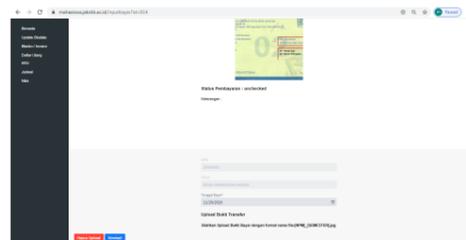
Gambar 9: Tampilan Rincian Pembayaran

Apabila tampilan invoice masih kosong Mahasiswa diharapkan untuk melapor ke bagian BAPPSI untuk memperbaiki data tersebut, namun apabila data terisi dengan benar lanjutkan langkah selanjutnya.



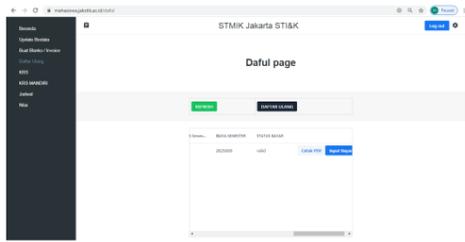
Gambar 10: Tampilan Rincian Pembayaran Setelah Update

- (c) Langkah ketiga, apabila rincian pembayaran pada invoice sudah sesuai dengan jumlah yang harus dibayar maka, langkah selanjutnya adalah menekan tombol “Simpan”. Setelah itu, menekan tombol “input bayar” dan mengisi tanggal bayar sesuai dengan resi bukti bayar. Lalu, Mahasiswa harus meng-Upload bukti bayar dengan cara menekan tombol “Upload file” lalu pilih foto pada file dengan format nama [NPM_semester].jpg, contoh: (20416001_9.jpg) dan menekan tombol “Simpan”, seperti pada gambar11.



Gambar 11: Tampilan Upload Bayar

- (d) Langkah keempat, setelah semua proses pembayaran tersimpan maka akan muncul nama, jumlah sks dan status mahasiswa, namun jika “status bayar” masih “unchecked” mahasiswa harus melakukan konfirmasi daftar ulang ke bagian keuangan untuk di validasi. Sehingga status bayar akan berubah menjadi “Valid” seperti pada gambar12



Gambar 12: Tampilan Daftar Ulang Yang Valid

Setelah itu mahasiswa dapat mencetak data daftar ulang pada tombol "cetak pdf" sebagai bukti bahwa telah menyelesaikan daftar ulang sehingga mahasiswa dapat mengisi dan mencetak KRS. Berikut adalah tata cara melakukan daftar ulang menggunakan Mahasiswa App.

g. **Menu KRS**

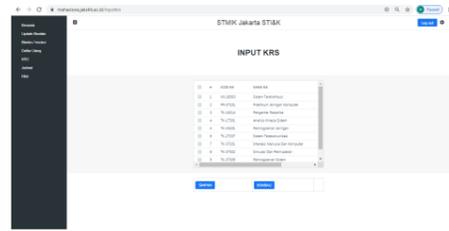
KRS adalah Kartu Rencana Studi yang berisi daftar mata kuliah yang akan mahasiswa ambil pada satu semester. Pengisian KRS biasanya dilakukan pada tiap semester dengan mengisi mata kuliah sesuai dengan SKS (Satuan Kredit Semester) yang diambil. Tampilan awal pada menu KRS terdiri dari data diri mahasiswa, kolom KRS yang berisi mata kuliah mahasiswa terdapat 4 tombol menu yang dapat diakses yaitu Input KRS, Mengulang dan mata kuliah Agama Kristen.



Gambar 13: Tampilan KRS

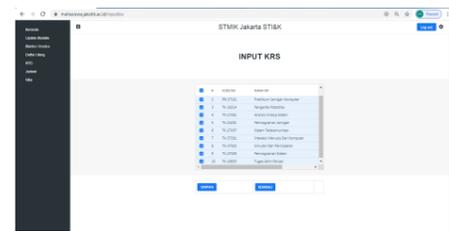
(a) **Menu Input KRS**

Setelah melakukan daftar ulang mahasiswa wajib mengambil mata kuliah sesuai dengan jumlah SKS yang diambil. Cara input KRS adalah dengan menekan tombol "Input KRS" setelah itu akan muncul tampilan seperti pada gambar 14.



Gambar 14: Tampilan Input KRS

Terdapat beberapa mata kuliah yang telah tersedia mahasiswa dapat memilih mata kuliah dengan cara menceklis pada masing-masing mata kuliah. Apabila mahasiswa telah memilih mata kuliah dengan benar klik tombol "Simpan", seperti pada gambar 15.



Gambar 15: Tampilan Edit KRS

(b) **Mengulang Mata Kuliah**

i. Mahasiswa dapat mengulang mata kuliah jika nilai sebelumnya kurang baik, mahasiswa App menyediakan layanan mengulang mata kuliah yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa memperbaiki nilai mata kuliah sebelumnya.

ii. Langkah pertama mengakses menu Mengulang adalah dengan cara menekan Tombol "Mengulang" pada menu KRS maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 16.



Gambar 16: Tampilan Edit KRS

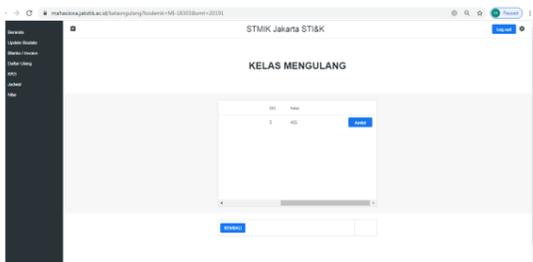
iii. Langkah kedua adalah mahasiswa memilih semester sesuai dengan mata kuliah yang ingin diulang maka akan muncul kode MK, nama MK ,

SKS, Kelas dan Nilai, seperti pada gambar17.



Gambar 17: Tampilan Data Mengulang Setelah Di-input

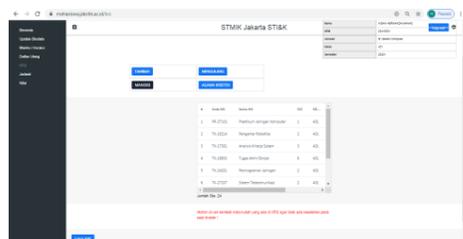
- iv. Langkah ketiga geser kotak kolom dan menekan tombol pilih, seperti pada gambar dibawah.
- v. Langkah keempat akan muncul tampilan kelas mengulang yang terdiri dari kode MK, nama MK, SKS dan Kelas lalu menekan tombol "Ambil", seperti pada gambar dibawah.



Gambar 18: Tampilan Kelas Mengulang

(c) **Cetak KRS**

Cetak KRS adalah prosedur terakhir dalam mengakses KRS, apabila mahasiswa telah menginput mata kuliah dan SKS dengan benar maka mahasiswa perlu mencetak KRS sebagai bukti bahwa mahasiswa tersebut aktif. Cara mencetak KRS adalah dengan menekan tombol "Cetak KRS" pada menu KRS, seperti pada gambar19.



Gambar 19: Tampilan KRS Setelah Update

Setelah akan muncul tampilan dimana

mahasiswa diharuskan untuk meng-Upload foto, seperti pada gambar20.



Gambar 20: Tampilan Upload Foto KRS

Setelah itu mahasiswa menekan tombol pada kolom yang bertuliskan "Upload file" lalu, pilih foto pada file dengan format nama [NPM].jpg, contoh: (20416001.jpg) perlu dicatat foto yang diupload harus sesuai dengan ukuran 3x4 atau standard apabila mahasiswa meng-Upload foto dengan ukuran besar maka akan terjadi kesalahan pada foto ketika mencetak KRS , seperti pada gambar21.

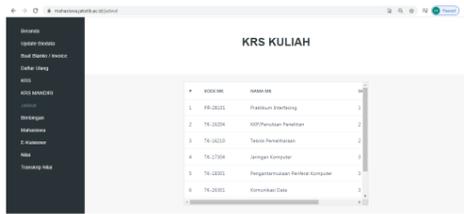


Gambar 21: Tampilan Foto Setelah Di Upload

Langkah selanjutnya, Mahasiswa menekan tombol "Cetak KRS" untuk mendapatkan softcopy KRS dan akan tampil rincian KRS dalam bentuk PDF mahasiswa dapat mendownload atau mencetak KRS tersebut

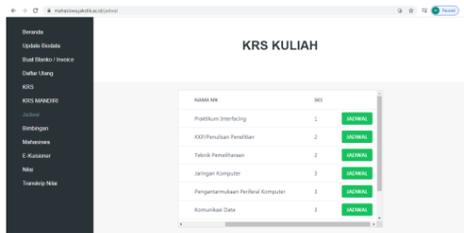
h. **Menu JADWAL**

Jadwal Perkuliahan adalah daftar yang memuat dosen pengampu, mata kuliah, kode mata kuliah, nama mata kuliah, waktu perkuliahan dan ruang perkuliahan. Jadwal Perkuliahan berfungsi untuk mengetahui kapan mata kuliah dilaksanakan dan mahasiswa dapat absen secara online, seperti pada gambar22.



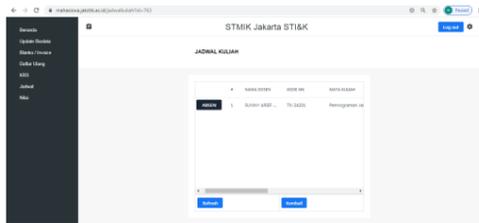
Gambar 22: Tampilan Menu Jadwal

Cara untuk mengakses jadwal adalah dengan menekan tombol “Jadwal” pada kolom, seperti pada gambar23.



Gambar 23: Tampilan Jadwal

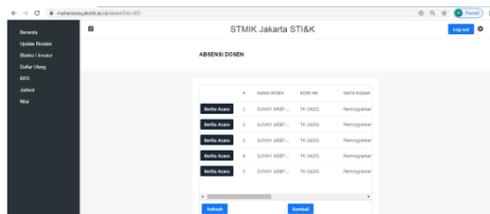
Setelah menekan tombol “Jadwal”, maka akan muncul dosen pengampu, mata kuliah, kode mata kuliah, nama mata kuliah, waktu perkuliahan dan ruang perkuliahan. Mahasiswa dapat melakukan absensi, Seperti pada gambar24.



Gambar 24: Tampilan Absensi

Langkah – langkah untuk melakukan absensi,sebagai berikut:

- (a) Langkah pertama yang dilakukan adalah menekan tombol “Absen” setelah itu akan muncul tampilan, seperti pada gambar25.



Gambar 25: Tampilan Berita Acara

- (b) Langkah kedua mahasiswa menekan tombol “Berita Acara” sehingga akan muncul tampilan, seperti pada gambar26.

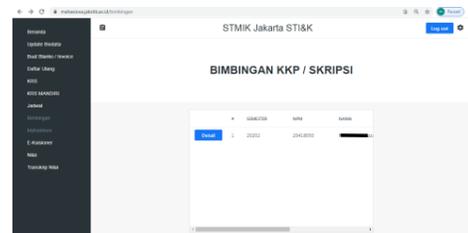


Gambar 26: Tampilan Presensi

- (c) 3. Langkah ketiga Mahasiswa dapat memilih jenis kehadiran sesuai dengan kondisi mahasiswa, setelah itu menekan tombol “ABSEN”. Perlu dicatat bahwa dalam melakukan absensi mahasiswa harus absen sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan, apabila mahasiswa melakukan absen melewati jam yang telah dijadwalkan maka akan muncul peringatan bahwa sesi perkuliahan telah berakhir.

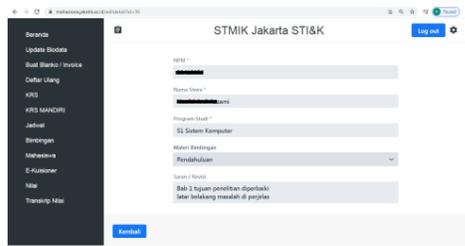
i. Bimbingan Mahasiswa

Bimbingan Mahasiswa merupakan proses bimbingan dalam pembuatan suatu karya tulisan ilmiah seperti skripsi atau kuliah kerja praktek (KKP), dimana mahasiswa melakukan penelaahan dan penelitian suatu objek yang dibimbing oleh dosen pembimbing. Pada menu ini mahasiswa dapat mengetahui nama dosen pembimbing, judul materi bimbingan dan catatan revisi penulisan. Cara mengakses menu bimbingan mahasiswa adalah dengan menekan tombol detail Setelah itu, tekan tombol “Lihat” pada kolom, seperti pada gambar27 .



Gambar 27: Tampilan Bimbingan KKP/Skripsi

Maka akan muncul detail bimbingan mahasiswa seperti NPM, nama mahasiswa,program studi, dan materi bimbingan. Materi dan revisi bimbingan akan muncul secara otomatis setiap mahasiswa melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing baik secara daring atau tatap muka..



Gambar 28: Tampilan Bimbingan Mahasiswa

j. **E-Kuisisioner**

E-Kuisisioner ini antara lain digunakan untuk mengetahui pemahaman civitas akademika STMik Jakarta STI&K pada Visi, Misi dan Tujuan Institusi dan Program Studi. Fungsi kuisisioner dosen ini adalah untuk memudahkan pihak kampus melakukan survey mengenai kepuasan mahasiswa terhadap dosen dan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak kampus. Cara mengakses menu E-kuisisioner pilih menu “Kuisisioner Dosen”, seperti pada gambar29.



Gambar 29: Tampilan Beranda E-Kuisisioner

setelah itu, muncul kolom KRS kuliah yang berisi mata kuliah yang telah mahasiswa ambil, lalu menekan tombol “Pilih” dan mahasiswa dapat mengisi survey kuisisioner dosen, seperti pada gambar30.

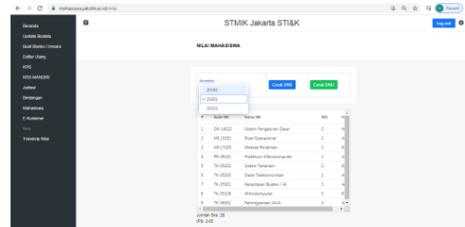


Gambar 30: Tampilan E-Kuisisioner Sesuai Matkul

k. **Nilai**

Nilai merupakan menu yang terdapat di Mahasiswa App yang berfungsi agar mahasiswa dapat mengetahui hasil nilai dari mata kuliah yang telah diambil. Pada menu ini terdapat kolom yang berisi kode MK, namaMK, jumlah SKS, hasil nilai tiaptiap mata kuliah dan jumlah IPS (indeks prestasi semester). Selain itu, mahasiswa juga dapat mencetak hasil nilai

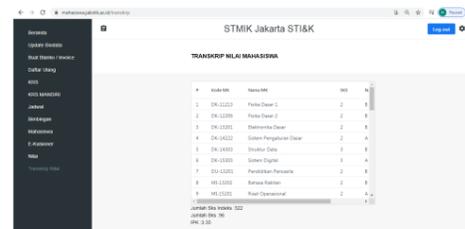
DNS dan DNU. Cara mengakses Nilai adalah mahasiswa cukup menekan tombol menu “Nilai” dan memilih semester maka akan muncul tampilan, seperti pada gambar31.



Gambar 31: Tampilan Menu Nilai

l. **Rangkuman Nilai**

Transkrip nilai merupakan kumpulan nilai dari seluruh mata kuliah mulai dari semester 1 hingga semester terakhir Perguruan Tinggi. Pada menu Transkrip Nilai berisi Jumlah Sks Indeks, Jumlah Sks dan jumlah IPK keseluruhan. Rangkuman nilai hanya dapat ditampilkan dan tidak dapat di cetak apabila mahasiswa ingin mencetak rangkuman nilai diharapkan untuk melapor ke kepala program studi terlebih dahulu, seperti pada gambar32.



Gambar 32: Tampilan Rangkuman Nilai

m. **Request E-Form**

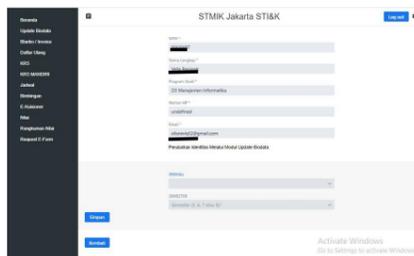
E-Form atau singkatan dari electronic formulir merupakan menu yang berisi formulir pengajuan mahasiswa. Formulir tersebut terdiri dari cetak rangkuman nilai, Surat Rekomendasi, Persyaratan Administrasi Sidang dan Persyaratan Administrasi Pengambilan Ijazah.



Gambar 33: Tampilan Menu E-Form

Langkah-langkah mengajukan e-form, sebagai berikut:

- (a) Klik tombol daftar, setelah itu cek data diri, seperti pada gambar34.



Gambar 34: Tampilan Pendaftaran E-Form

- (b) Langkah kedua, klik kolom perihal seperti pada gambar diatas, dan akan muncul jenis perihal, seperti pada gambar35.



Gambar 35: Tampilan Perihal

- (c) Langkah ketiga, pilih perihal sesuai dengan pengajuan yang mahasiswa butuhkan, lalu klik tombol “Simpan”. Setelah itu, akan muncul e-form yang telah dipilih, seperti pada gambar36.



Gambar 36: Tampilan Menu E-Form

Berikut adalah penjelasan tentang menu-menu dan langkah-langkah menggunakan aplikasi Mahasiswa App.

Penutup

Dari penelitian yang telah penulis lakukan di STMJK Jakarta STI&K, penulis menarik kesimpulan bahwa:

- a. Perancangan user interface pada website e-learning STMJK Jakarta STI&K sangat mudah dipahami terutama bagi pengguna (mahasiswa) baru karena beberapa fitur sistem disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna.
- b. Penerapan konsep Interaksi Manusia dan Komputer Pada website e-learning pada STMJK Jakarta STI&K, khususnya sisi user mahasiswa menunjukkan bahwa website e-learning STMJK Jakarta STI&K sudah menerapkan kriteria usability dengan baik.

Berdasarkan dari kesimpulan yang menyatakan bahwa website e-learning STMJK Jakarta STI&K sudah cukup baik dalam memfasilitasi perkuliahan online.

Daftar Pustaka

- [1] Sudarmawan and Dony Ariyus, Interaksi manusia dan komputer, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007.
- [2] N. Lailatul Khusniyah and L. Hakim, “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris,” J. Tatsqif, vol. 17, no. 1, pp. 19–33, 2019, doi: 10.20414/jtq.v17i1.667.
- [3] S. Haryoko, “Penerapan sistem,” pp. 1–8, 2012.
- [4] M. A. Rahman, R. Amarullah, and K. Hidayah, “Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran E-Learning pada Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil,” J. Borneo Adm., vol. 16, no. 1, pp. 101–116, 2020, doi: 10.24258/jba.v16i1.656.
- [5] A. A. Nugroho, “Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran,” Syria Stud., vol. 7, no. 1, pp. 37–72, 2015.
- [6] I. Purwandani and N. Oktaviani Syamsiah, “Analisis Kualitas Website Menggunakan Metode Webqual 4.0 MyBest E-learning System UBSI,” vol. 09, no. 3, pp. 300–306, 2021.
- [7] I. Purwandani and N. Oktaviani Syamsiah, “Analisis Kualitas Website Menggunakan Metode Webqual 4.0 MyBest E-learning System UBSI,” vol. 09, no. 3, pp. 300–306, 2021.
- [8] A. Suprpto M.Eng, “Dasar-dasar Interaksi Manusia dan Komputer,” Lemb. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy. Inst. Agama Islam Negeri Salatiga, 2021.
- [9] M. S. Hartawan, “Analisis User Experience Untuk User Interface Pada Website Fortis . Id,” J. Teknol. Inf. ESIT, vol. XIV, no. 01, pp. 51–56, 2019.

- [10] A. Qashim, R. Gernowo, and T. Prahasto, "Evaluasi Human Machine Interface Menggunakan Kriteria Usability Pada Sistem E-learning Perguruan Tinggi," J. Sist. Inf. Bisnis, vol. 02, 2014.