

**ANALYSIS OF E-CLEARANCE CARE (SIERA) APPLICATION
USING THE USABILITY TESTING METHOD AT CLASS I
IMMIGRATION OFFICE TPI TANJUNG PERAK**

**ANALISIS APLIKASI E-CLEARANCE CARE (SIERA)
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DI KANTOR
IMIGRASI KELAS I TPI TANJUNG PERAK**

DOI:10.52617/tematics.v4i2.383

Wilsonotomo¹, Priati Assiroj², A.A Wibowo³

Politeknik Imigrasi
Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI

Email: , wilo@poltekim.ac.id¹, priati.assiroj@poltekim.ac.id² ,
athallahalvinurwibowo@gmail.com³

Abstract (In English). Tanjung Perak Immigration Office, in the development of digitalization, launched an innovation called E-Clearance Care (SIERA) which aims to simplify the service process, especially at sea immigration checkpoints. E-Clearance care is an information system to support the licensing process and collect information on the passage of people entering or leaving Indonesian territory from vehicles along with those in charge and crew of transportation equipment. Through the e-clearance application, notifications of ship arrival or departure can be submitted electronically, it can reduce inspection time at immigration checkpoints. This research was conducted to analyze e-clearance care applications using indicators of usability, namely learnability, efficiency, memorability, error, and satisfaction. The results of the assessment of this application for each usability variable still need additions to the notification menu to make it easier for officers to monitor each arrival or departure of ships. Apart from that there is a need for improvements to the display menu to make it more attractive and increase network speed in the building where immigration checks are to minimize disturbance.

Keywords: analysis, e-clearance care, usability testing.

Abstrak. Kanim Perak dalam perkembangan digitalisasi meluncurkan sebuah inovasi yang disebut dengan E-Clearance Care (SIERA) yang bertujuan untuk mempermudah proses pelayanan, khususnya di tempat pemeriksaan imigrasi laut. E-Clearance care merupakan sistem informasi guna mendukung proses perizinan dan mengumpulkan data informasi perlintasan orang yang masuk atau keluar wilayah indonesia dari alat angkut beserta penanggung jawab dan awak alat angkut. Melalui aplikasi e-clearance pemberitahuan kedatangan atau keberangkatan kapal dapat disampaikan secara elektronik, sehingga dapat memangkas waktu pemeriksaan keimigrasian pada tempat pemeriksaan imigrasi.



Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis aplikasi e-clearance care menggunakan indikator dari usability yakni learnability, efficiency, memorability, error dan satisfaction. Hasil penilaian terhadap aplikasi ini pada setiap variabel usability masih diperlukan penambahan pada menu pemberitahuan untuk memudahkan petugas dalam memonitor setiap kedatangan atau keberangkatan kapal, selain hal itu perlunya pengembangan pada menu tampilan agar lebih menarik dan penambahan kecepatan jaringan pada gedung tempat pemeriksaan imigrasi agar meminimalisir adanya gangguan.

Keywords: analysis, e-clearance care, usability testing.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi dalam hal ini dapat menunjang manusia dalam membuat kebijakan yang memungkinkan dapat mempermudah pekerjaan di dalam organisasi secara singkat, efektif, dan akurat. Teknologi dimanfaatkan sebagai sistem untuk pengolah data, memproses data, dan mendapatkan, serta memanipulasi data dengan berbagai hal guna mendapatkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang up to date, terpercaya dan efektif, yang dapat diolah bisnis, keperluan pribadi, serta pemerintahan dan merupakan informasi yang akurat untuk pengambilan data (Utami, 2020).

Teknologi secara garis besar bertujuan untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia agar bisa terselesaikan dengan waktu yang singkat, sehingga keinginan seseorang untuk menggunakan dan mengembangkan teknologi menjadi semakin banyak. Di era sekarang ini penggunaan teknologi menjadi hal yang wajib dalam membantu pekerjaan manusia, seperti mencari informasi, berkomunikasi, keperluan pribadi, bisnis, dan pengambilan keputusan. Informasi didefinisikan sebagai pengolahan dan pemanfaatan data sehingga informasi yang didapatkan itu dapat disimpan didalam suatu database dengan resiko yang lebih sedikit melalui suatu jaringan komunikasi, selain itu informasi juga didapat dari beberapa sumber seperti halnya informan, dan informasi berupa tempat, benda dan beberapa hal lainnya. Adanya teknologi dapat mempercepat kita dalam mencari informasi secara akurat dan efektif. Pada pemerintahan kita mengenal adanya e-government dimana teknologi dan sistem informasi menjadi penunjang dalam menjalankan fungsi fungsi.

Perkembangan era globalisasi pada saat ini menuntut untuk kemajuan pada teknologi dan sistem informasi pada setiap lini dan menyebabkan perubahan yang sangat berarti di setiap aspek kehidupan manusia. Penerapan sistem informasi pemerintahan, pendidikan, dan industri serta bidang lainnya semakin banyak dilakukan. Pada hal ini menuntut setiap lini pemerintahan dan non pemerintahan untuk turut serta dalam pengembangan sistemnya, perkembangan teknologi dan sistem informasi yang semakin pesat mendukung adanya penyebaran informasi yang semakin mudah dan cepat. Perkembangan sistem informasi dalam hal ini dapat menunjang manusia dalam membuat kebijakan yang memungkinkan dapat mempermudah pekerjaan di dalam organisasi secara singkat, efektif, dan akurat. Teknologi dimanfaatkan sebagai sistem untuk pengolah data, memproses data, dan mendapatkan, serta memanipulasi data dengan berbagai hal guna mendapatkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang up to date, terpercaya dan efektif, yang dapat diolah bisnis,

keperluan pribadi, serta pemerintahan dan merupakan informasi yang akurat untuk pengambilan data (Utami, 2020).

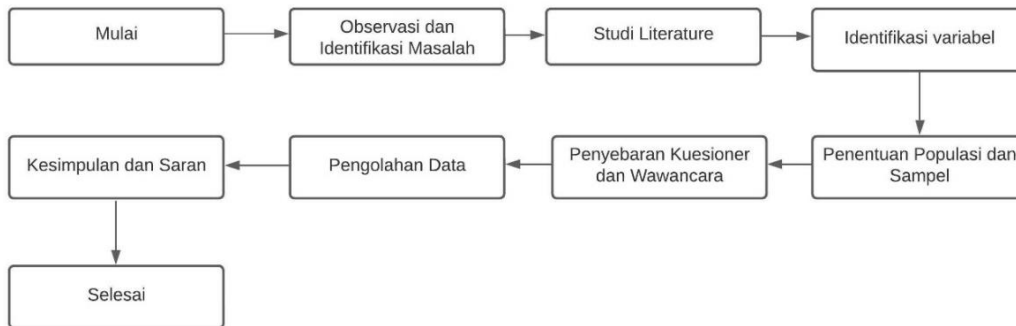
Teknologi secara garis besar bertujuan untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia agar bisa terselesaikan dengan waktu yang singkat, sehingga keinginan seseorang untuk menggunakan dan mengembangkan teknologi menjadi semakin banyak. Di era sekarang ini penggunaan teknologi menjadi hal yang wajib dalam membantu pekerjaan manusia, seperti mencari informasi, berkomunikasi, keperluan pribadi, bisnis, dan pengambilan keputusan. Informasi didefinisikan sebagai pengolahan dan pemanfaatan data sehingga informasi yang didapatkan itu dapat disimpan didalam suatu database dengan resiko yang lebih sedikit melalui suatu jaringan komunikasi, selain itu informasi juga didapat dari beberapa sumber seperti halnya informan, dan informasi berupa tempat, benda dan beberapa hal lainnya. Adanya teknologi dapat mempercepat kita dalam mencari informasi secara akurat dan efektif.

Kanim Perak sebagai unit pelaksana keimigrasian yang melingkupi daerah palabuhan laut tanjung perak memiliki fungsi yaitu pada pengaturan lalu lintas orang yang masuk, keluar, atau tinggal dari dan ke dalam wilayah indonesia. Pengelolaan data perlintasan keimigrasian yang dalam hal ini adalah alat angkut dan penanggung jawab alat angkut dan awak alat angkut yang diatur dalam pasal 18 Undang-Undang No 6 Tahun 2011 tentang Keimigrasian. Pada pelaksanaannya masih terdapat beberapa permasalahan secara internal maupun eksternal salah satunya adalah Pelaporan data kedatangan dan keberangkatan kapal serta crew masih secara manual dan konvensional, belum adanya aplikasi pendukung dalam proses perizinan dan pengumpulan data informasi serta lamanya proses dalam penginformasian terhadap agen. Merespon dengan adanya permasalahan tersebut maka Kanim Perak dalam perkembangan digitalisasi meluncurkan sebuah inovasi yang disebut dengan E-Clearance Care (SIERA) yang bertujuan untuk mempermudah proses pelayanan, khususnya di tempat pemeriksaan imigrasi laut. E-Clearance care merupakan sistem informasi guna mendukung proses perizinan dan mengumpulkan data informasi perlintasan orang yang masuk atau keluar wilayah indonesia dari alat angkut beserta penanggung jawab dan awak alat angkut. Melalui aplikasi e-clearance pemberitahuan kedatangan atau keberangkatan kapal dapat disampaikan secara elektronik, sehingga dapat memangkas waktu pemeriksaan keimigrasian pada tempat pemeriksaan imigrasi. Penerapan aplikasi yang sesuai memerlukan kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pada penerapan sistem salah satunya yaitu perlu mengutamakan aspek usability (Nurhadryani, Sianturi, Hermadi, & Khotimah, 2013). Penerapan sistem E-Clearance selama ini belum pernah dilakukan pengujian berdasarkan aspek usability. Dalam pengujian usability terdapat beberapa model dengan atribut penilaian yang berbeda-beda, salah satunya adalah dari model Nielson 1993 yang memiliki 5 variabel yaitu : (1) Learnability, seberapa mudah aplikasi tersebut dipelajari dilihat dari pengguna dalam mengoperasikannya dan menyelesaikan tugasnya menggunakan aplikasi tersebut, (2) Efficiency, setelah pengguna dapat menyelesaikan tugasnya maka aspek ini dilihat dari seberapa cepat pengguna dalam menyelesaikan tugas tersebut, (3) Memorability, aspek ini dapat dilihat setelah pengguna tidak lagi menggunakan aplikasi tersebut, dan seberapa ingat pengguna tersebut dalam menemukan website tersebut, (4) Errorss, seberapa parah kesalahan yang dibuat oleh pengguna dan bagaimana mereka

memperbaiki kesalahan tersebut, dan (5) satisfaction, aspek ini dilihat dari seberapa puaskah pengguna dalam melihat desain website ini, dan seberapa puaskah pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini (Yumarlin, 2016). Maka dalam penelitian ini perlunya pengujian usability guna mengetahui sejauh mana kemudahan pengguna dalam mempelajari, menggunakan, kepuasan, efisiensi, dan seberapa banyak kesalahan dalam pengoperasian aplikasi ini. Hasil dari penilaian usability testing ini dapat menganalisis serta memberikan masukan untuk pengembangan dari Aplikasi atau website agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi, selain itu juga dapat menjadi pertimbangan bagi Kanim Perak dalam pengembangan sistemnya serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

2.

METODE



Gambar 1. Prosedur penelitian

1. Observasi dan Identifikasi Masalah

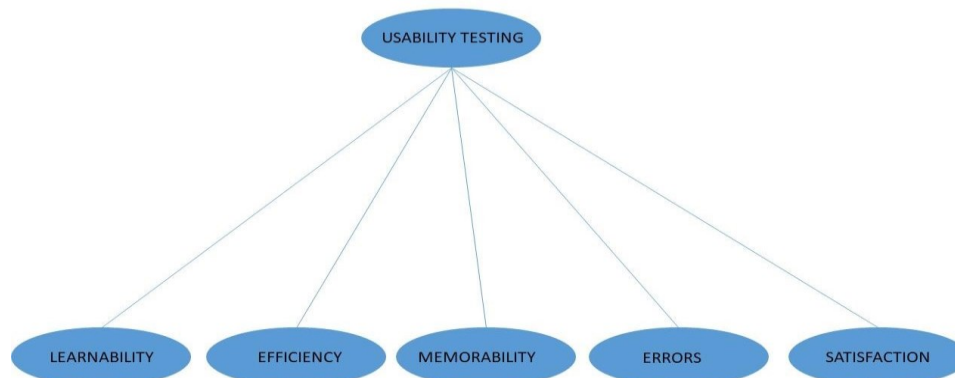
Pada tahap Observasi dan Penyebaran kuesioner ini dilakukan langsung ke Kantor Imigrasi Kelas I TPI Tanjung Perak khususnya di seksi Tempat Pemeriksaan Imigrasi dan seksi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mengetahui proses dan alur pikir e-clearance dan mengidentifikasi masalah yang ada, serta dengan mengidentifikasi masalah yang ada.

2. Studi Literature

Pada tahap ini setelah melakukan identifikasi masalah maka perlu untuk mencari referensi yang berasal dari website, jurnal, buku dan artikel lainnya guna mengetahui apakah terdapat penelitian terdahulu yang sudah meneliti topik ini dan untuk menjadi referensi penulis dalam menganalisis topik ini.

3. Identifikasi Variabel

Pada tahap ini metode yang digunakan dalam analisis E-Clearance Care adalah Usability Testing, yang mana pada tahap ini terdapat 5 variabel yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Variabel usability testing

a. Learnability (Kemudahan)

Aspek Learnability didefinisikan sebagai seberapa cepat user dalam mengetahui dan menggunakan sistem serta mengukur tingkat kemudahan user dalam menjalankan suatu fungsi tertentu, sehingga apa yang diinginkan user dapat di jalankan dengan baik.

b. Efficiency (efisien)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengukur tingkat ke efisien suatu program yang dijalankan, serta berapa banyak alur yang dilalui guna menyelesaikan suatu tugas.

c. Memorability (mudah diingat)

Pada tahap ini menilai bagaimana user dalam mengingat suatu aplikasi serta fungsinya setelah pengguna itu tidak mengoperasiakannya selama beberapa waktu

d. Errorss (kesalahan dan gangguan)

Pada tahap ini didefinikasn sebagai berapa banyak kesalahan user yang terjadi dan menilai seberapa parah kesalahan tersbut serta bagaimana user menyelesaikannya, melihat ketidaksesuaian suatu fungsi dengan apa yang diharapkan user

e. Satisfaction (kepuasan)

Tahap ini menilai seberapa puaskah user dalam mengoperasikan website/aplikasi tersebut, dapat dinilai dari fungsi, interface, desain dan seberapa cepat dan mudahnya website tersebut dalam dioperasikan

4. Penentuan populasi dan sampel

Sebelum menyebarkan kuisisioner maka harus menentukan responden pengguna yang akan menjadi paetisipan pada pengujian ini. Populasi pada penelitian ini berdasarkan pengguna yang mana jumlah tidak dapat diketahui secara pastim namun dalam menentukan jumlah sampel maka diperlukan 30 responden, kuisisioner dalam penelitian ini dibuat berdasarkan variabel dari Usability Testing.

5. Penyebaran kuesioner dan wawancara

Kuesioner diambil menggunakan metode kuantitatif yang mana akan diberikan kepada stakeholder yang bersinggungan dengan sistem e-clearance, pada penyusunan kuesioner menggunakan aplikasi SPSS dalam membantu pengolahan data. sedangkan pada wawancara akan ditujukan kepada pihak terkait di Kanim perak

6. Pengolahan data

Pada proses pengumpulan data kuisisioner menggunakan software SPSS versi 24 untuk menjawab rumusan masalah 1 (satu), dalam pengolahan data kuisisioner mencari nilai normalitas, validitas dan reliabilitas, dan pada rumusan masalah 2 akan dilakukan wawancara terhadap stakeholder yang terkait.

7. Kesimpulan

Pada tahap ini menjelaskan hasil dari pengolahan data yang telah diujikan

berdasarkan variabel Usability Testing yang nantinya akan menghasilkan kesimpulan dari hasil variabel variabel yang telah diujikan, serta diharapkan dapat menjadi masukan dan saran kepada Kantor Imigrasi Kelas I TPI Tanjung Perak sebagai referensi untuk mengembangkan sistem, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan sampel dari polulasi Kantor Imigrasi Kelas I TPI Tanjung Perak. Penelitian ini menggunakan sampel yaitu Pegawai pada Seksi Lalu Lintas Keimigrasian, Seksi Teknologi Informasi dan Komunikasi dan beberapa agen yang pernah mengoperasikan aplikasi E-Clearance Care.

3.1 UJI VALIDITAS

Uji Validitas merupakan alat uji untuk mengukur atribut yang seharusnya diukur. Alat ukur yang dikatakan memiliki Validitas tinggi jika memungkinkan memiliki Errors yang lebih sedikit, artinya jika suatu atribut memiliki validitas yang tinggi maka setiap atribut yang digunakan tidak jauh beda dengan nilai yang sesungguhnya (Azwar, 2014).

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang valid atau tidak, atribut dapat dikatan valid apabila atribut tersebut dapat diukur. Uji validitas ini bertujuan untuk mengukur atribut kuesioner tersebut valid dengan penilaian skor total (pearson correlation). Penilaian valid nya suatu atribut memiliki perhitungan yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$, begitupun sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka hasil tersebut tidak valid.

a. Learnability (X1)

Tabel 1. Validitas learnability

Variabel	Kode Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
<i>Learnability (X1)</i>	X1.1	0,612	Valid
	X1.2	0,794	Valid
	X1.3	0,618	Valid
	X1.4	0,655	Valid
	X1.5	0,650	Valid
Total Data			30

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah seluruh data N adalah 30 maka R tabel 0,312 maka dengan menggunakan bantuan peogram SPSS versi 24, menunjukan bahwa artibut *Learnability* X1.1, X1.2, X1.3, X1.4, dan X1.5 melebihi nilai r tabel dan dapat dinyatakan setiap atribut memiliki nilai yang valid.

b. Efficiency (X2)

Tabel 2. Validitas efficiency

Variabel	Kode Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
Efficiency (X2)	X2.1	0,538	Valid
	X2.2	0,634	Valid
	X2.3	0,833	Valid
	X2.4	0,607	Valid
	X2.5	0,530	Valid
Total Data			30

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah seluruh data N adalah 30 maka R tabel 0,312 maka dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24, menunjukkan bahwa atribut Efficiency X2.1, X2.2, X2.3, X2.4, dan X2.5 melebihi nilai r tabel dan dapat dinyatakan setiap atribut memiliki nilai yang valid.

c. Memorability (X3)

Tabel 3. Validitas memorability

Variabel	Kode Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
Errors (X3)	X3.1	0,387	Valid
	X3.2	0,700	Valid
	X3.3	0,847	Valid
	X3.4	0,772	Valid
	X3.5	0,635	Valid
Total Data			30

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah seluruh data N adalah 30 maka R tabel 0,312 maka dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24, menunjukkan bahwa atribut Memorability X3.1, X3.2, X3.3, X3.4, dan X3.5 melebihi nilai r tabel dan dapat dinyatakan setiap atribut memiliki nilai yang valid.

d. Errors (X4)

Tabel 4. Validitas errors

Variabel	Kode Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
Errors (X4)	X4.1	0,522	Valid
	X4.2	0,602	Valid
	X4.3	0,724	Valid
	X4.4	0,731	Valid

	X4.5	0,605	Valid
Total Data			30

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah seluruh data N adalah 30 maka R tabel 0,312 maka dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24, menunjukkan bahwa atribut Errors X4.1, X4.2, X4.3, X4.4, dan X4.5 melebihi nilai r tabel dan dapat dinyatakan setiap atribut memiliki nilai yang valid.

e. Satisfaction (X5)

Table 5. Validitas satisfaction

Variable	Kode instrument	Koefisien korelasi	Keterangan
Errors (X5)	X5.1	0,718	Valid
	X5.2	0,625	Valid
	X5.3	0,492	Valid
	X5.4	0,731	Valid
	X5.5	0,663	Valid
Total Data			30

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah seluruh data N adalah 30 maka R tabel 0,312 maka dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24, menunjukkan bahwa atribut Errors X5.1, X5.2, X5.3, X5.4, dan X5.5 melebihi nilai r tabel dan dapat dinyatakan setiap atribut memiliki nilai yang valid.

3.2 UJI RELIABILITY

Uji Reliabilitas adalah uji yang memiliki tujuan untuk menilai kepercayaan suatu instrumen penelitian yang menilai seberapa tinggi kecermatan dalam pengukuran (Azwar, 2014). Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah rumus Alpha Cronbach. Uji kuesioner dilakukan terhadap 30 orang responden, kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai reliabilitas crochback alpha > 0,60.

Table 6. Uji reliability

Variable	Cronbach's Alpha Based On Standardized Items	Keterangan
<i>Learnability</i>	0,645	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,604	Reliabel
<i>Memorability</i>	0,671	Reliabel
<i>Errors</i>	0,639	Reliabel
<i>Satisfaction</i>	0,646	Reliable

Hasil dari uji Reliabilitas tabel tersebut menyatakan bahwa Variabel Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction memiliki nilai crochbach alpha > 0.60 yang berarti variabel Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction memiliki nilai dan terbukti yang Reliabel.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis aplikasi e-clearance care menggunakan metode usability testing. Pada metode Usability Testing terdapat variabel Learnability yang mendapatkan nilai rata-rata 4,5. Pada variabel Efficiency mendapatkan hasil rata-rata kuesioner dengan nilai 4,3, dikarenakan tujuan dari aplikasi ini memang untuk memudahkan proses Clearance kapal agar lebih efisien. Pada variabel Memorability dengan hasil rata-rata kuesioner 4,5. Pada variabel errors dengan hasil nilai rata-rata kuesioner 4,5, dan variable dengan hasil rata-rata kuesioner 3,7 dan terdapat satu indikator pernyataan yang kurang memenuhi standart yaitu pada kesesuaian menu pada aplikasi ini.

Rekomendasi terhadap aplikasi ini dinilai dengan setiap variabel pada usability testing bahwa diperlukannya penambahan pada menu pemberitahuan untuk memudahkan petugas dalam memonitor setiap kedatangan atau keberangkatan kapal, selain hal itu perlunya pengembahan pada menu tampilan agar lebih menarik dan penambahan kecepatan jaringan pada gedung tempat pemeriksaan imigrasi agar meminimalisir adanya gangguan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, L. (2010). Pengaruh kompetensi, independensi, akuntabilitas dan motivasi terhadap kualitas audit. *Majalah Ekonomi*, 20(3).
- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan upaya pustakawan mengidentifikasi informasi realitas. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2(1), 38–48.
- Dewi, N. L. P. Y. A., & Suwandana, I. G. M. (2016). Pengaruh kepuasan kerja terhadap organizational citizenship behavior (ocb) dengan komitmen organisasional sebagai variabel mediasi. Udayana University.
- Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method). Hidayatul Quran.
- KANIM TANJUNG PERAK MANTAP. (n.d.). Retrieved March 31, 2022, from <https://tanjungperak.imigrasi.go.id/statis-19-tugasdanfungsi.html>
- Mahendra, M. Y. P., Piarsa, I. N., & Githa, D. P. (2018). Geographic Information System of Public Complaint Testing Based On Mobile Web (Public Complaint). *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Inf*, 9(2), 95.
- Nopriandi, H. (2018). Perancangan sistem informasi registrasi mahasiswa. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 73–79.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian usability untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika*, 2(2), 83–93.
- Putera, R. (2014). SISTEM INFORMASI DOKUMEN SKRIPSI BERBASIS WEB TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK. Universitas Muhammadiyah Gresik.

- Rosaliena, F. (2014). APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN KACAMATA DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 2008 PADA OPTIK SRIWIJAYA EYE CENTER PALEMBANG. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Saleh, A. M., & Ismail, R. B. (2015). Usability evaluation frameworks of mobile application: a mini-systematic literature review. *Global Summit on Education GSE*.
- Sanjaya, C. B. (2015). Evaluasi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Berdasarkan Software Quality Model. *Explore IT!: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 7(2).
- Sappaile, B. I. (2007). Konsep instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(66), 1–7.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing.
- SPSS Software | IBM. (n.d.). Retrieved May 27, 2022, from <https://www.ibm.com/analytics/spss-statistics-software>
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode penelitian manajemen. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). INSTRUMEN PENELITIAN.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67.
- Sumedi, S. (2021). PENGUATAN LAYANAN KEIMIGRASIAN MELALUI APLIKASI SISTEM E-CLEARANCE PADA KANIM KELAS I TPI TANJUNG PERAK.
- Supriyo, E., & Kom, S. (2015). Sistem Informasi Desa Lalang Sembawa Banyuasin. *Jurnal Informatika*, 1, 39–56.
- Suseno, S. H., Tajul, A. Y., Nadiah, W. A., & Noor, A. F. (2012). Improved color properties on sardinella lemuru oil during adsorbent refining using magnesol xl.
- Susilo, E., WA, B. S., & Al Fatta, H. (2017). Evaluasi Aplikasi Mobile SSP (Secure System Of Payment) menggunakan Prinsip Usability. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 5(1), 2–6.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2011 Keimigrasian. (2011). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2011 Tentang Keimigrasian, 90.
- Utami, N. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Dan Dampaknya Terhadap Kualitas Informasi Akuntansi (Survei Pada Unit Akuntansi Keuangan Pada Bank BUMN Di Kota Bandung). Universitas Komputer Indonesia.
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek usability pada aplikasi Simalu menggunakan metode usability testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 113–124.
- Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.