

Evaluasi Kinerja Portal New Student UIGM Berdasarkan Perspektif Mahasiswa Menggunakan Metode Use Questionnaire dan Importance Performance Analysis (IPA)

Muhammad Agung Juliansyah¹⁾, Terttiaavini²⁾, Agustina Heryati³⁾, Ahmad Sanmorino⁴⁾

^{1), 2), 3) 4)} Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri

Email : agungjuliansyah46z@gmail.com¹⁾, terttiavini@uigm.ac.id²⁾, agustina.heryati@uigm.ac.id³⁾, sanmorino@uigm.ac.id⁴⁾

ABSTRACT

This study evaluates the performance of the New Student Portal at Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) Palembang from the students' perspective. The respondents include 295 active students from the Faculty of Computer Science who have used the portal for at least one semester. A quantitative approach was used with Probability Sampling. Data were analyzed using path analysis with SmartPLS 4.0, based on the USE Questionnaire, which includes indicators of Usefulness, Ease of Learning, Ease of Use, and Satisfaction. Results show that usability scored 84.25%, information quality 84.45%, and service quality 81.33%, all of which significantly and positively influence user satisfaction. The study also offers recommendations to improve the portal's quality and serve as a reference for future research.

Keywords : Student Portal, USE Questionnaire, Performance Evaluation

ABSTRAK

Penelitian ini mengevaluasi kinerja Portal Mahasiswa Baru di Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) Palembang dari sudut pandang mahasiswa. Responden terdiri dari 295 mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer yang telah menggunakan portal tersebut minimal satu semester. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik Probability Sampling. Analisis data dilakukan menggunakan path analysis melalui SmartPLS 4.0, dengan pendekatan USE Questionnaire yang mencakup indikator Usefulness, Ease of Learning, Ease of Use, dan Satisfaction. Hasil menunjukkan bahwa kualitas kegunaan portal sebesar 84,25%, kualitas informasi 84,45%, dan kualitas layanan 81,33%, yang semuanya berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Studi ini juga memberikan rekomendasi untuk peningkatan kualitas portal ke depannya.

Kata Kunci : Portal Mahasiswa, USE Questionnaire, Importance Performance Analysis (IPA)

1. Pendahuluan

Mengevaluasi kinerja sistem adalah salah satu dari banyak kegiatan yang dilakukan oleh implementasi sistem informasi saat ini. Evaluasi kinerja sistem adalah proses untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kualitas sistem, dan apakah sistem telah memenuhi harapan pengguna atau tidak. Proses evaluasi kinerja sistem dilakukan untuk menentukan kondisi yang ingin dijaga atau dipelihara, dengan mengetahui dan mengamati kondisi objek (Nasution & Harahap, 2025). Banyak organisasi, termasuk lembaga pendidikan di Indonesia, telah menggunakan sistem informasi dalam manajemen mereka. Banyak lembaga pendidikan telah menggunakan website mereka untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) menggunakan sistem informasi (Mardalena & Andryani, 2021).

Saat ini hampir semua sektor mengadopsi teknologi informasi (Sanmorino, 2019; Sanmorino & Isabella, 2017). Universitas Indo Global Mandiri adalah perguruan tinggi yang menggunakan teknologi informasi Portal New Student untuk membantu dan mendukung aktivitas mahasiswa. Portal New Student adalah sistem informasi mahasiswa yang memungkinkan mahasiswa mengakses informasi akademik, kartu hasil studi (KHS), kartu rencana studi (KRS), jadwal perkuliahan, mengambil mata kuliah, mengajukan izin dan permohonan, dan mendapatkan layanan keuangan (Sipayung & Susilo, 2022). Portal New Student juga merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengatur kegiatan akademis dan menyajikan informasi. Diharapkan dengan penggunaan perangkat lunak ini, kegiatan akademis dapat dikelola dengan baik dan informasi yang diperlukan dapat diperoleh dengan mudah dan cepat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa siswa yang menggunakan Portal New Student UIGM, masih ada beberapa masalah yang muncul. Misalnya, siswa masih kurang memahami cara menggunakan sistem Portal New Student, tampilan Portal New Student sulit dipahami membuat siswa bingung mencari informasi, dan terkadang Portal New Student tidak dapat diakses karena masalah server, terutama pada saat banyak orang menggunakan Portal New Student (Fahrul & Dewi, 2024). Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa siswa yang menggunakan Portal New Student UIGM, masih ada beberapa masalah yang muncul. Misalnya, siswa masih kurang memahami cara menggunakan sistem Portal New Student, tampilan Portal New Student sulit dipahami membuat siswa bingung mencari informasi, dan terkadang Portal New Student tidak dapat diakses karena masalah server, terutama pada saat banyak orang menggunakan Portal New Student.

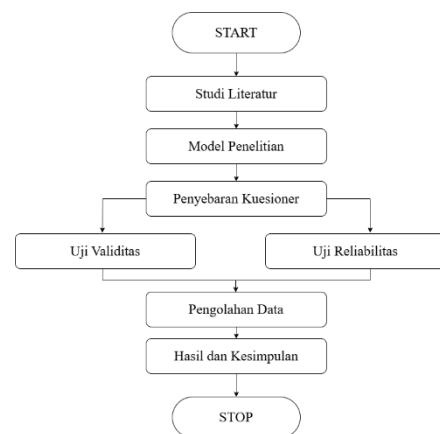
Penelitian ini akan menyebarkan kuesioner ke mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi

Sistem Informasi, Sistem Komputer, dan Teknik Informatika. Kuesioner Usefulness, Satisfaction, dan Ease of use (USE) dan Importance Performance Analysis (IPA) digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengalaman dan kepuasan pengguna di Portal New Student UIGM (Trisya et al., 2024). Metode Analisis Kinerja Importance (IPA) digunakan untuk menilai perbedaan antara kinerja sistem yang sebenarnya dan harapan pengguna.

2. Metodologi Penelitian

2.1 Tahapan Penelitian

Metodologi memiliki penjelasan tahapan penelitian yang dilakukan dari awal sampai akhir penelitian. Metodologi menguraikan seluruh kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan penelitian.



Gambar 2.1 Tahapan Penelitian

Gambar 3.1 menunjukkan langkah-langkah yang akan diambil penulis dalam melakukan penelitian. Pertama, mereka akan melakukan penelitian literatur, mengumpulkan referensi atau studi literatur mengenai penelitian yang terkait, menemukan model penelitian yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini, dan setelah kuisisioner dikirim, penulis akan memulai proses pengumpulan data dengan menyebarkan kuisisioner (Jumaryadi et al., 2022). Setelah kuisisioner dikumpulkan, data akan dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan Metode USE *Questionnaire* dan IPA (Journal et al., 2024).

2.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan 1132 mahasiswa aktif di Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Sistem Komputer di Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) pada tahun akademik 2024/2025. Metode pengambilan sampel menggunakan probabilitas sampel, yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap elemen atau anggota populasi untuk diambil sebagai sampel. Metode pengambilan sampel ini menggunakan teknik simple

rangkap (Ellyusman & Hutami, 2020). Rumus Slovin digunakan untuk menghitung jumlah sampel.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \dots\dots\dots(1)$$

$$n = \frac{1132}{1+1132(0,05)^2}$$

$$n = \frac{1132}{1+1132(0,0025)} \dots\dots\dots(2)$$

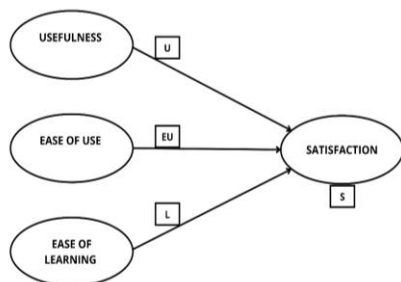
$$n = \frac{1132}{3,83}$$

$$n = 295,56$$

Dari hasil perhitungan diatas jumlah sampel menghasilkan sebanyak 295 sampel, Maka sample pada penelitian ini sebanyak 295 sampel.

2.3 Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan kerangka penelitian yang dirumuskan oleh penulis dalam penelitian kali ini :



Gambar 2.3 Kerangka Penelitian

Pada gambar 2.3 Kerangka pemikiran, Maka terbentuklah hipotesis penelitian yaitu :

1. H1 Seberapa besar pengaruh kegunaan (Usefulness) pada Portal New Student UIGM terhadap Kepuasan Pengguna/Mahasiswa (Satisfaction).
2. H2 Seberapa besar pengaruh kemudahan pengguna (Ease Of Use) pada Portal New Student UIGM terhadap Kepuasan Pengguna/Mahasiswa (Satisfaction).
3. H3 Seberapa besar pengaruh kemudahan belajar (Ease of Learning) pada Portal New Student UIGM terhadap Kepuasan Pengguna/Mahasiswa (Satisfaction).

2.4 Variabel dan Indikator Penelitian

Tabel berikut menunjukkan ringkasan variabel dan indikator pernyataan yang dibuat untuk penelitian yang dilakukan menggunakan metode USE Questionnaire: kegunaan (Usefulness), kemudahan pengguna (Ease Of Use), kemudahan belajar (Ease Of Learning), dan kepuasan (Satisfaction) (Sipayung & Susilo, 2022).

Tabel 2.1 Kegunaan (Usefulness)

Variabel	Indikator	Pernyataan
Kegunaan	U1	Portal New Student UIGM membantu saya dalam mendapatkan informasi yang saya butuhkan.
	U2	Saya merasa fitur-fitur dari sistem Portal New Student UIGM berjalan dengan semestinya.
	U3	Saya akan sering menggunakan atau mengunjungi Portal New Student UIGM
	U4	Saya dapat dengan mudah menemukan fitur yang saya butuhkan.
	U5	Portal New Student UIGM ini memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Tabel 2.2 Kemudahan Pengguna (Ease of Use)

Variabel	Indikator	Pernyataan
Kemudahan Pengguna	EU 1	Saya merasa mudah untuk menggunakan Portal New Student UIGM.
	EU 2	Tampilan portal ini sederhana dan mudah di mengerti.
	EU 3	Saya tidak mengalami kesulitan saat mencari informasi di portal ini.
	EU 4	Fitur-fitur yang tersedia di Portal New Student UIGM mudah diakses tanpa kesulitan.
	EU 5	Saya butuh belajar beberapa hal sebelum mengunjungi Portal New Student UIGM dengan baik.
	EU 6	Navigasi dalam Portal New Student UIGM ini intuitif dan mudah diikuti.

Tabel 2.3 Kemudahan Belajar (Ease of Learning)

Variabel	Indikator	Pernyataan
Kemudahan Belajar	L 1	Saya bisa dengan cepat belajar cara menggunakan portal New Student UIGM
	L 2	Petunjuk yang ada di Portal New Student UIGM ini jelas dan membantu saya.
	L 3	Saya tidak perlu waktu lama untuk memahami cara menggunakan Portal New Student UIGM ini
	L 4	Setelah beberapa kali menggunakan Portal New Student UIGM, saya bisa menemukan informasi dengan mudah.
	L 5	Tutorial dalam Portal New Student ini sangat membantu saya untuk mempelajari cara penggunaan.

Tabel 2.4 Kepuasan (Satisfaction)

Variabel	Indikator	Pernyataan
	S 1	Secara keseluruhan, saya puas dengan pengalaman menggunakan Portal New Student UIGM.

Kepuasan	S 2	Portal <i>New Student</i> UIGM ini memenuhi harapan saya sebagai mahasiswa.
	S 3	Jika saya mengalami masalah, saya yakin dukungan teknis akan membantu saya.
	S 4	Saya akan merekomendasikan Portal <i>New Student</i> UIGM ini kepada teman-teman saya.
	S 5	Tutorial yang disediakan oleh Portal <i>New Student</i> UIGM ini sesuai dengan kebutuhan saya.

2.5 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden, angket dibagikan dalam bentuk link google form kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer UIGM Program Studi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Sistem Komputer dengan 21 pertanyaan yang berkaitan dengan Portal *New Student* UIGM.

2. Studi Literatur

Studi literatur berarti mencari literatur yang relevan dengan topik penelitian. Data dan informasi yang diperlukan dapat diperoleh dari jurnal, internet, atau studi sebelumnya.

2.6 Metode Analisis data

Smart-PLS (*Smart-Partial Least Squares*) merupakan proyek yang membantu analisis data dalam penelitian (Maulidiyah et al., 2022). Indikator dalam skala pengukuran ini menggunakan skala likert, di mana masing-masing respon berdasarkan angket diberi nilai atau skor jawaban, dengan ketentuan sebagai berikut ini :

Tabel 2.1 Skala Likert

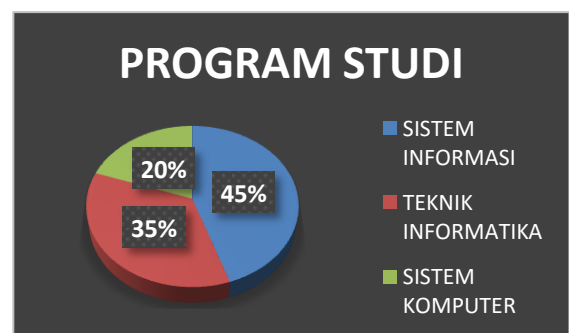
Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel diatas merupakan indikator penilaian instrument, terdapat indikator sangat setuju yang bernilai 5, indikator setuju yang bernilai 4, indikator netral yang bernilai 3, indikator tidak setuju yang bernilai 2, dan indikator sangat tidak setuju yang bernilai 1.

3. Pembahasan

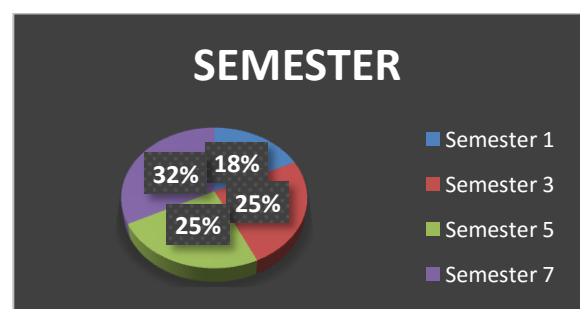
3.1 Profil Responden

Adapun data responden yang diteliti pada penelitian ini meliputi Nama, NPM, Semester, Fakultas, Program Studi, Jenis Kelamin, dan Umur. Responden pada penelitian ini yaitu Mahasiswa aktif Universitas IGM, jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 295 sampel. Berikut ini jumlah responden yang telah melakukan pengisian berdasarkan Prodi/Jurusan Mahasiswa.



Gambar 3.1 Jumlah Responden Berdasarkan Program Studi.

Jumlah responden Sistem Informasi (SI) adalah 132 (46 persen), Teknik Informatika (TI) adalah 105 (36 persen), dan Sistem Komputer (SK) adalah 58 (18 persen). Jumlah responden yang melakukan pengisian berdasarkan semester ditunjukkan dalam gambar 4.1.



Gambar 3.2 Jumlah Responden Berdasarkan Semester.

Gambar 3.2 menunjukkan jumlah responden berdasarkan semester: Semester 1 mencapai 54 responden (18 persen), Semester 3 mencapai 76 responden (25 persen), Semester 5 mencapai 74 responden (25 persen), dan Semester 7 mencapai 91 responden (32 %). Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden datang dari Semester 7 dalam penelitian ini.

3.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.2.1 Metode USE Questionnaire

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan pada model pengukuran luar Smart-PLS. Pengujian ini dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, data dimasukkan ke SEM-PLS. Kemudian, pilih menu perhitungan dengan bagian algoritma PLS dan tekan tombol start perhitungan. Data akan muncul di bagian bawah dengan beberapa pilihan menu setelah menunggu (Wijaya et al., 2021). Gambar berikut menunjukkan hasil penjabaran uji validitas dan reliabilitas.

Tabel 3.1 Hasil Validitas Konvergen

Variabel (Konstruk)	Kode	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
Kegunaan (Usefulness)	U1	0,817	0,7	Valid
	U2	0,872	0,7	
	U3	0,875	0,7	
	U4	0,889	0,7	
	U5	0,893	0,7	
Kemudahan Pengguna (Ease Of Use)	EU1	0,876	0,7	Valid
	EU2	0,874	0,7	
	EU3	0,870	0,7	
	EU4	0,865	0,7	
	EU5	0,810	0,7	
	EU6	0,879	0,7	
Kemudahan Belajar (Ease Of Learning)	L1	0,903	0,7	Valid
	L2	0,879	0,7	
	L3	0,906	0,7	
	L4	0,902	0,7	
	L5	0,904	0,7	
Kepuasan (Satisfaction)	S1	0,890	0,7	Valid
	S2	0,904	0,7	
	S3	0,886	0,7	
	S4	0,909	0,7	
	S5	0,904	0,7	

Tabel di atas menunjukkan bahwa masing-masing indikator variabel memiliki nilai beban luar > 0,7, yang berarti bahwa indikator-indikator tersebut dapat digunakan pada tahap penelitian berikutnya.

Discriminant validity merupakan tingkat diferensi suatu indikator dalam mengukur konstruk instrumen. Penelitian ini mengevaluasi validitas diskriminan dengan menggunakan pendekatan dominan yaitu kriteria Fornell-Larcker.

Tabel 3.2 Validitas Diskriminan

Variabel	Kegunaan	Kemudahan Belajar	Kemudahan Pengguna	Kepuasan
----------	----------	-------------------	--------------------	----------

			a	
Kegunaan (Usefulness)	0,870			
Kemudahan Belajar (Ease Of Learning)	0,913	0,899		
Kemudahan Pengguna (Ease Of Use)	0,909	0,906	0,863	
Kepuasan (Satisfaction)	0,907	0,929	0,910	0,899

Berdasarkan pendekatan Fornell-Larcker, tabel menunjukkan bahwa validitas diskriminan telah terpenuhi karena nilai akar kuadrat AVE pada diagonal lebih besar daripada nilai korelasi antar konstruk. Ini menunjukkan bahwa dalam model pengukuran ini, masing-masing konstruk unik dan berbeda satu sama lain.

Tabel pengujian reliabilitas aplikasi Smart-PLS yang dibuat dengan metode USE Questionnaire ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 3.3 Reliabilitas

Konstruk	Cronbach's	rho _a	rho _c	AVE	Role of Thumb	Ket
<i>Usefulness</i>	0,919	0,920	0,939	0,757	>0,6	Reliabel
<i>Ease Of Learning</i>	0,941	0,941	0,955	0,808		Reliabel
<i>Ease Of Use</i>	0,931	0,933	0,946	0,744		Reliabel
<i>Satisfaction</i>	0,940	0,941	0,955	0,808		Reliabel

Tabel yang berisi hasil analisis reliabilitas dan validitas konstruk penelitian ditampilkan pada Gambar 4.6. Empat konstruk yang diuji ditunjukkan dalam tabel "Construct reliability and validity—Overview": Kegunaan (Usefulness), Kemudahan Belajar (Ease of Learning), Kemudahan Pengguna (Ease of Use), dan Kepuasan (Satisfaction). Konstruk diuji dengan beberapa indikator validitas dan reliabilitas, seperti :

1. Cronbach's Alpha: ukuran reliabilitas internal yang digunakan untuk mengukur seberapa konsisten item dalam konstruk (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Tabel

menunjukkan reliabilitas yang sangat baik dengan semua nilai di atas 0,9.

2. Ukuran reliabilitas komposit (ρ_a dan ρ_c) mengevaluasi konsistensi internal indikator dalam konstruk. Nilai ρ_c lebih besar dari ρ_a , menunjukkan bahwa konstruk memiliki konsistensi internal yang kuat.

3. Variansi Rata-rata Diekstraksi (AVE): Ukuran validitas konvergen yang menunjukkan seberapa besar varians yang dijelaskan oleh konstruk dibandingkan dengan varians yang disebabkan oleh kesalahan pengukuran. Setiap konstruksi memiliki validitas konvergen yang baik, karena semua nilai AVE lebih dari 0,7 (Wijaya et al., 2021).

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa keempat konstruk penelitian memiliki reliabilitas dan validitas yang sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa konstruk-konstruk ini dapat dievaluasi lebih lanjut.

3.2.2 Metode Importance Performance Analysis (IPA)

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, nilai rata-rata untuk kinerja (X), harapan (Y), dan kesesuaian (C) dihasilkan (Mardalena & Andryani, 2021), yang dapat dilihat di tabel 4.8 di bawah ini.

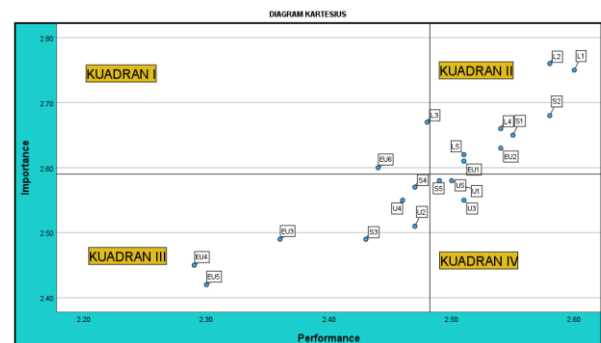
Tabel 3.4 Kinerja, Harapan dan Kesesuaian

No	Dimensi	$(\bar{X}_i)$	$(\bar{Y}_i)$	$(\bar{C}_i)$
1	U1	743	760	97,8
2	U2	730	741	98,5
3	U3	743	754	98,5
4	U4	727	753	96,5
5	U5	739	763	96,9
6	EU1	741	771	96,1
7	EU2	752	778	96,7
8	EU3	698	735	95,0
9	EU4	676	725	93,2
10	EU5	680	714	95,2
11	EU6	722	767	94,1
12	L1	767	813	94,3
13	L2	762	815	93,5

14	L3	733	790	92,8
15	L4	751	786	95,5
16	L5	742	774	95,9
17	S1	755	783	96,4
18	S2	762	791	96,3
19	S3	719	735	97,8
20	S4	730	759	96,2
21	S5	736	762	96,6

Dengan Nilai : $(\bar{X}) = 733,7$; $(\bar{Y}) = 765,2$ dan $(\bar{C}) = 95,9$

Hubungan antara variabel atau dua dimensi dapat digambarkan dan dipahami dengan menggunakan grafik kuadran. Nilai rata-rata kinerja (kinerja) dan nilai rata-rata kepentingan (kepentingan) digambarkan dalam grafik, di mana sumbu X menunjukkan kinerja. Grafik terdiri dari empat kuadran: Kuadran I menunjukkan kebaikan, Kuadran II menunjukkan keadilan, Kuadran III menunjukkan prioritas yang rendah, dan Kuadran IV menunjukkan kemungkinan overkill. Pembagian variabel pada grafik kuadran IPA (lihat Gambar 4.4) membantu kita memahami posisi relatif setiap variabel dalam kaitannya dengan kepentingan dan kinerja. Diagram Kartesius untuk Metode Analisis Kinerja Importance (IPA) disajikan di bawah ini.



Gambar 3.3 Diagram Kartesius

A. Kuadran I: Prioritas Utama

Indikator: EU6 (Kemudahan Penggunaan), L3 (Kemudahan Belajar)

Analisis:

a. Atribut yang berada di Kuadran I sangat krusial bagi pengguna, namun performanya masih belum memuaskan.

b. EU6 (Kemudahan Penggunaan): Pengguna merasa bahwa aspek tertentu dari kemudahan penggunaan belum optimal, meskipun dianggap sangat penting.

c. L3 (Kemudahan Belajar): Terdapat kesulitan dalam memahami fitur atau layanan tertentu, padahal pengguna

menganggap kemudahan belajar sangat esensial untuk pengalaman penggunaan.

Rekomendasi:

- Fokuskan perbaikan pada EU6 dan L3 dengan melakukan evaluasi menyeluruh untuk menemukan akar permasalahan.
- Tingkatkan antarmuka pengguna, dokumentasi, dan panduan agar lebih mudah dipahami dan digunakan.

B. Kuadran II: Pertahankan Prestasi

Indikator: L1, L2, L4, L5 (Kemudahan Belajar), S1, S2 (Kepuasan), EU1, EU2 (Kemudahan Penggunaan)

Analisis:

- Atribut pada Kuadran II memiliki tingkat kepentingan dan kinerja yang tinggi, menandakan bahwa harapan pengguna telah terpenuhi dan perlu dipertahankan.
- Kemudahan Belajar (L1, L2, L4, L5): Pengguna merasa proses pembelajaran terhadap fitur atau layanan sudah sangat memadai.
- Kepuasan (S1, S2): Pengguna merasa puas terhadap aspek-aspek yang dianggap penting.
- Kemudahan Penggunaan (EU1, EU2): Sistem atau layanan dinilai telah memberikan kemudahan yang sesuai ekspektasi.

Rekomendasi:

- Jaga kualitas kinerja pada atribut-attribut ini.
- Lakukan evaluasi berkala untuk memastikan performa tetap stabil dan memuaskan.

C. Kuadran III: Prioritas Rendah

Indikator: U2, U4 (Kegunaan), S3, S4 (Kepuasan), EU3, EU4, EU5 (Kemudahan Penggunaan)

Analisis:

- Atribut pada Kuadran III memiliki kepentingan dan kinerja yang rendah, sehingga tidak menjadi fokus utama pengguna.
- Kegunaan (U2, U4): Fitur-fitur ini dianggap kurang relevan atau tidak penting bagi pengguna.
- Kepuasan (S3, S4): Tingkat kepuasan rendah, namun aspek ini tidak dianggap kritis oleh pengguna.
- Kemudahan Penggunaan (EU3, EU4, EU5): Pengguna tidak terlalu memperhatikan kemudahan pada fitur-fitur ini.

Rekomendasi:

- Minimalkan alokasi sumber daya untuk atribut-attribut ini.
- Pertimbangkan pengembangan hanya jika diperlukan untuk mendukung elemen yang lebih penting.

D. Kuadran IV: Berlebihan

Indikator: U1, U3, U5 (Kegunaan), S5 (Kepuasan)

Analisis:

- Atribut dalam Kuadran IV menunjukkan performa tinggi meskipun tingkat kepentingannya rendah, menandakan adanya alokasi sumber daya yang kurang efisien.
- Kegunaan (U1, U3, U5): Meskipun hasilnya baik, pengguna tidak terlalu memperhatikan aspek-aspek ini.
- Kepuasan (S5): Pengguna merasa puas, namun pada aspek yang tidak terlalu penting.

Rekomendasi:

- Kurangi alokasi sumber daya untuk atribut-attribut ini dan alihkan ke area yang lebih prioritas seperti Kuadran I.
- Pertahankan performa di tingkat yang wajar tanpa pemborosan sumber daya.

Tabel 3.4 Korelasi Metode Importance Performance Analysis (IPA)

Kuadran	Kode	Pernyataan	Solusi
I	EU6	Navigasi dalam Portal New Student UIGM ini intuitif dan mudah diikuti	Perlu adanya panduan yang lebih jelas dalam penggunaan Portal New Student UIGM
	L3	Saya tidak perlu waktu lama untuk memahami cara menggunakan portal new student UIGM ini	Menyediakan fitur pop-up tutorial, FAQ yang lebih mudah diakses, serta demonstrasi video singkat tentang cara menggunakan portal.
II	L1	Saya bisa dengan cepat belajar cara menggunakan portal New Student UIGM	Pertahankan tampilan dan kemudahan penggunaan portal dengan melakukan uji coba pengalaman pengguna secara berkala.
	L2	Petunjuk yang ada di Portal New Student UIGM ini jelas dan membantu saya	Pastikan petunjuk tetap mudah ditemukan dan diperbarui secara berkala agar selalu relevan.
	L4	Setelah beberapa kali menggunakan portal New Student UIGM saya bisa menemukan informasi dengan mudah	Menyediakan fitur pencarian yang lebih optimal agar pengguna dapat menemukan informasi lebih cepat.
	L5	Tutorial dalam portal new student UIGM ini	Memperbarui tutorial secara berkala

		sangat membantu saya untuk mempelajari cara penggunaanya	berdasarkan umpan balik pengguna untuk memastikan efektivitasnya.
	S1	Secara keseluruhan saya puas dengan pengalaman menggunakan portal new student UIGM	Melakukan survei kepuasan pengguna secara rutin untuk mempertahankan tingkat kepuasan yang tinggi.
	S2	Portal New Student UIGM ini memenuhi harapan saya sebagai mahasiswa	Mengidentifikasi fitur baru yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna agar tetap relevan dengan kebutuhan mahasiswa.
	EU1	Saya merasa mudah untuk menggunakan Portal New Student UIGM	Tetap menjaga antarmuka yang sederhana dan intuitif, serta menghindari perubahan drastis yang dapat membingungkan pengguna lama.
	EU2	Tampilan Portal ini sederhana dan mudah dimengerti	Melakukan pembaruan desain yang tetap konsisten dengan prinsip kesederhanaan dan kemudahan navigasi.
	U2	Saya merasa fitur dari sistem Portal New Student UIGM berjalan dengan semestinya	Evaluasi fitur yang dianggap kurang bermanfaat oleh pengguna dan pertimbangkan untuk melakukan optimalisasi.
	U4	Saya dapat dengan mudah menemukan fitur	Menambahkan fitur "favorit" atau
III		yang saya butuhkan	"bookmark" agar pengguna dapat menyimpan fitur yang sering digunakan.
	S3	Jika saya Mengalami Masalah, Saya Yakin dukungan Teknis akan membantu saya	Memastikan layanan dukungan teknis lebih responsif dengan menyediakan live chat atau chatbot untuk bantuan cepat.
	S4	Saya merekomendasikan Portal New Student UIGM ini kepada teman teman saya	Meningkatkan fitur berbagi pengalaman pengguna melalui testimoni atau forum diskusi di dalam portal.
	EU3	Saya tidak mengalami kesulitan saat mencari informasi di portal ini	Memperbaiki sistem pencarian agar lebih akurat dengan fitur pencarian prediktif atau kategori yang lebih jelas.
	EU4	Fitur-fitur yang tersedia di Portal New Student UIGM mudah diakses tanpa kesulitan	Menyediakan opsi personalisasi antarmuka agar pengguna dapat mengatur tampilan sesuai preferensi mereka.
	EU5	Saya butuh belajar beberapa hal sebelum mengunjungi Portal New Student UIGM dengan baik	Menambahkan panduan awal yang lebih komprehensif dengan format yang lebih menarik, seperti infografis atau video tutorial singkat.
	U1	Portal New Student UIGM membantu saya dalam mendapatkan informasi yang	Tetap pertahankan kualitas informasi dan pertimbangkan untuk

IV		saya butuhkan	meningkatkan fitur pencarian yang lebih interaktif.
	U3	Saya akan sering menggunakan atau mengunjungi Portal New Student UIGM	Mengupdate sistem secara berkala agar pengguna lebih sering mengakses portal.
	U5	Portal ini memberikan pengalaman pengguna yang baik	Memastikan agar pengalaman pengguna tetap optimal dengan uji coba UX secara berkala.
	S5	Tutorial yang disediakan oleh Portal New Student UIGM ini sesuai dengan kebutuhan saya	Melakukan pembaruan secara berkala terhadap tutorial agar selalu relevan dengan perubahan sistem atau fitur baru.

4. Kesimpulan

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) dengan total populasi 1.132 mahasiswa aktif dari Program Studi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Sistem Komputer. Sebanyak 295 responden dijadikan sampel: 132 dari Sistem Informasi, 105 dari Teknik Informatika, dan 58 dari Sistem Komputer.

2. Seluruh instrumen penelitian yang menggunakan metode USE Questionnaire dinyatakan valid dan reliabel karena nilai uji validitas dan reliabilitasnya di atas 0,7.

3. Hasil analisis menggunakan metode Importance Performance Analysis (IPA) menunjukkan:

- Kuadran I (Prioritas Utama): Aspek Kemudahan Penggunaan (EU6) dan Kemudahan Belajar (L3) sangat penting, tapi performanya rendah. Perlu perbaikan, seperti menambahkan panduan atau tutorial penggunaan portal.
- Kuadran II (Pertahankan): Beberapa aspek seperti L1, L2, L4, L5, S1, S2, EU1, dan EU2

memiliki kinerja dan tingkat kepentingan tinggi. Artinya, kualitas portal sudah sesuai harapan dan perlu dipertahankan.

- Kuadran III (Prioritas Rendah): Aspek-aspek seperti U2, U4, S3, S4, EU3, EU4, dan EU5 dinilai kurang penting dan memiliki performa rendah. Banyak fitur belum jelas fungsinya dan sulit digunakan.
- Kuadran IV (Berlebihan): U1, U3, U5, dan S5 memiliki performa tinggi tetapi dianggap kurang penting. Perlu dievaluasi apakah sumber daya pada aspek ini dapat dialihkan ke bagian yang lebih prioritas.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan Portal New Student UIGM sebagai berikut:

1. Tingkatkan antarmuka pengguna agar lebih intuitif dan mudah dipahami, khususnya bagi mahasiswa baru. Penambahan panduan atau tutorial penggunaan portal sangat dianjurkan untuk membantu proses adaptasi pengguna.
2. Perbaiki kendala teknis yang dirasakan oleh mahasiswa agar pengalaman penggunaan portal menjadi lebih memuaskan.
3. Lakukan evaluasi rutin terhadap kepuasan pengguna, misalnya melalui survei atau wawancara, guna memantau kinerja portal dan melakukan perbaikan yang diperlukan secara berkala.
4. Kembangkan evaluasi lanjutan terhadap Portal New Student untuk mendukung peningkatan berkelanjutan di masa depan.

Daftar Pustaka

- Ellyusman, S., & Hutami, R. F. (2017). Analisis Kualitas Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Importance Performance Analysis (IPA). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 5(1), 51.
- Fahrul, M., & Dewi, S. S. (2024). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa JTik Terhadap Penggunaan SIPI (Sistem Informasi Praktik Industri) Berbasis Web di Universitas Negeri Makassar. 02(03), 844–859.
- Journal, M., Sumagita, M., Dirgahayu, R. T., & Indonesia, U. I. (2024). *Jurnal Mantik User satisfaction analysis of the final project feature using IPA (importance performance analysis) and EUCS (end user computing satisfaction) case study : academic portal system of*. 8(3).
- Jumaryadi, Y., Fajri, M., & Priambodo, B. (2022). Evaluasi Kualitas Sistem Informasi Akademik Dengan Webqual dan IPA. *JOINS (Journal of*

- Information System*), 7(2), 99–106.
<https://doi.org/10.33633/joins.v7i2.6187>
- Mardalena, O., & Andryani, R. (2021). Analisis Kualitas Layanan Website Pada Universitas Dan Importance Performance Analysis (IPA). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(4), 615–633.
- Maulidiyah, N. F. A., Singasatia, D., & Sunandar, M. A. (2022). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application VLive Menggunakan Model SCSI. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(2), 28–34.
<https://doi.org/10.57152/malcom.v2i2.398>
- Nasution, I. P., & Harahap, C. A. (2025). Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Portal Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Sumatera Utara : Tinjauan Literatur. 3(2021).
- Sanmorino, A. (2019). The Preliminary Results of the Kms Model with Additional Elements of Gamification to Optimize Research Output in a Higher Education Institution. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(5).
- Sanmorino, A., & Isabella, I. (2017). DIAGRAM ALIRAN DATA DAN KONSEP BASIS DATA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PETERNAKAN BROILER. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 8(1).
<https://doi.org/10.36982/jiig.v8i1.217>
- Sipayung, E. M., & Susilo, W. S. (2022). Analisis Usability Portal Akademik Berbasis Web Menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Telematika*, 16(2), 91–95.
<https://doi.org/10.61769/telematika.v16i2.423>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Trisya, C. P., Ahsyar, T. K., Syaifullah, S., & Fronita, M. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Jenius Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction dan Importance Performance Analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 7(3), 951–962.
<https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i3.40802>
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217–226.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>