

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE PADA
PT INDOEVENT PERKASA**



Diajukan Oleh:

NANDA APRILLIA TERESIA

021210006

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2024

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE PADA
PT INDOEVENT PERKASA**



Diajukan Oleh:

NANDA APRILLIA TERESIA

021210006

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2024

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA	: NANDA APRILLIA TERESIA
NOMOR POKOK	: 021210006
PROGRAM STUDI	: SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN	: STRATA SATU
JUDUL	: PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNAWEBSITE PADA PT INDOEVENT PERKASA

Tanggal : 18 Juni 2024
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN : 0215028002

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : NANDA APRILLIA TERESIA
NOMOR POKOK : 021210006
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PENGUKURAN KEPUASAN
PENGUNAWEB SITE PADA PT
INDOEVENT PERKASA

Tanggal : 18 Juni 2024
Penguji

Menyetujui,
Rektor

Adelin, S.T., M.Kom.
NIDN : 0211127901

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

“Bahagia itu sederhana, yang suka bikin rumit itu komentar dari netizen.”

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

- Al Baqarah 286

Kupersembahkan kepada :

- ❖ *Allah SWT*
- ❖ *Kedua Orang Tua Ku Yang Selalu Mendoakan Ku*
- ❖ *Lelaki Yang Selalu Ada Didalam Prosesku, Suka dan Duka Serta Selalu Menjadi Garda Terdepan Hingga Saat Ini.*
- ❖ *Para Pendidik Yang Ku Hormati*
- ❖ *Kepada Diriku Sendiri Yang Telah Berjuang Sampai Dititik Ini*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan membuat laporan kegiatan PKL dengan baik dan lancar. Laporan PKL penulis berjudul **“Pengukuran Kepuasan Pengguna Website Pada PT indoevent Perkasa”**. Selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut yaitu kepada:

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana Satu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
3. Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan, Ibu Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng. yang telah memberikan bimbingan dan waktunya kepada penulis.
4. Dosen Penguji dalam laporan Praktik Kerja Lapangan, Adeline, S.T., M.Kom. yang telah memberikan waktu dan sarannya kepada penulis.
5. Manager Activation Bapak Michael dan seluruh pegawai di PT indoeventPerkasa yang telah memberikan waktu dan kesediaannya untuk penulis.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini. Penulis menyadari masih adanya kekurangan, baik dalam penulisan maupun penyajian laporan ini. Kritik dan saran diharapkan oleh penulis untuk dapat melakukan perbaikan. Penulis juga berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua orang yang membacanya.

Palembang, Juni 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan.....	4
1.3.1. Tujuan.....	4
1.3.2. Manfaat.....	5
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	5
1.3.2.3. Manfaat Bagi Tempat PKL.....	5
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik.....	5
1.4.Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	6
1.4.1. Tempat Praktik Kerja Lapangan.....	6
1.4.2. Waktu Praktik Kerja Lapangan.....	6
1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.5.1. Observasi.....	6
1.5.2. Wawancara.....	6
1.5.3. Studi Pustaka.....	7

1.5.4.	Dokumentasi.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA		
2.1.	Landasan Teori.....	8
2.1.1.	Definisi Teknologi Informasi.....	8
2.1.2.	Pengukuran Kepuasan Pengguna.....	9
2.1.3.	Skala Likert.....	9
2.1.4.	Populasi dan Sampel.....	9
2.1.5.	Teknik Sampling.....	11
2.1.6.	SPSS.....	11
2.1.7.	Pengujian Validitas dan Reliabilitas.....	12
2.1.7.1.	Uji Validitas.....	12
2.1.7.2.	Uji Reliabilitas.....	12
2.2.	Gambaran Umum Perusahaan.....	13
2.2.1.	Sejarah PT indoevent Perkasa.....	13
2.2.2.	Visi, Misi, PT indoevent Perkasa.....	14
2.2.2.1.	Visi.....	14
2.2.2.2.	Misi.....	14
2.2.3.	Struktur Organisasi dan Wewenang.....	15
2.2.4.	Uraian Kegiatan.....	17
BAB 3 PEMBAHASAN		
3.1.	Hasil Pengamatan.....	18
3.1.1.	Alur Penelitian.....	18
3.1.2.	Tampilan Website.....	20
3.1.2.1.	Tampilan Register.....	20
3.1.2.2.	Tampilan Login.....	21
3.1.2.3.	Tampilan Dashboard.....	22

3.1.2.4.	Tampilan Checkout.....	23
3.1.2.5.	Tampilan Details Order.....	24
3.1.2.6.	Tampilan Output Details Order.....	25
3.1.2.7.	Tampilan Profile Pengguna.....	26
3.1.3.	Kuesioner.....	27
3.1.4.	Hasil Responden.....	39
3.1.5.	Deskripsi Responden.....	29
3.1.6.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	30
3.1.6.1.	Uji Validitas.....	30
3.1.6.2.	Uji Reliabilitas.....	31
3.1.7.	Analisis Data Penelitian.....	32
3.1.7.1.	Distribusi Variabel Ease Of Use.....	32
3.1.7.2.	Distribusi Variabel Customization.....	35
3.1.7.3.	Distribusi Variabel Download Delay.....	37
3.1.7.4.	Distribusi Variabel Content.....	39
3.1.7.5.	Distribusi Variabel User Satisfaction.....	40
3.1.7.6.	Deskripsi Interpretasi.....	44

BAB 4 PENUTUP

4.1	Kesimpulan.....	48
4.2	Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	xii
-----------------------	-------	-----

HALAMAN LAMPIRAN	xiii
-------------------------	-------	------

Daftar Gambar

Gambar 1.1.	Tampilan Website PT indoevent Perkasa.....	1
Gambar 2.2.	Tampilan Website PT indoevent Perkasa.....	15
Gambar 3.1.	Alur Penelitian.....	19
Gambar 3.2.	Tampilan Menu Register.....	20
Gambar 3.3.	Tampilan Menu Login.....	21
Gambar 3.4.	Tampilan Menu Dashboard.....	22
Gambar 3.5.	Tampilan Menu Checkout.....	23
Gambar 3.6.	Tampilan Menu Detail Order.....	24
Gambar 3.7.	Tampilan Menu Output Detail Order.....	25
Gambar 3.8.	Tampilan Menu Profile Pengguna.....	26
Gambar 3.9.	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	29
Gambar 3.10.	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Usia.....	29
Gambar 3.11.	Grafik Nilai Interpretasi.....	43

Daftar Tabel

Tabel 3.1.	Daftar Pertanyaan Dalam Kuesioner.....	27
Tabel 3.2.	Tabel Deskripsi Kuesioner Responden.....	29
Tabel 3.3.	Hasil Uji Validitas.....	30
Tabel 3.4.	Hasil Uji Reliabilitas.....	32
Tabel 3.5.	Distribusi Frekuensi Variabel Ease Of Use.....	33
Tabel 3.6.	Distribusi Frekuensi Variabel Customization.....	35
Tabel 3.7.	Distribusi Frekuensi Variabel Download Delay.....	37
Tabel 3.8.	Distribusi Frekuensi Variabel Content.....	39
Tabel 3.9.	Distribusi Frekuensi Variabel User Satisfaction.....	40
Tabel 3.10.	Deskripsi Kategori Penilaian Interpretasi.....	42
Tabel 3.11.	Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner.....	42

Daftar Lampiran

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (Fotokopi)
2. Lampiran 2. *Form* Pengajuan Judul PKL (Fotokopi)
3. Lampiran 3. Surat Balasan Riset (Fotokopi)
4. Lampiran 4. *Form* Penilaian Kerja Mahasiswa (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Absensi (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (Fotokopi)
7. Lampiran 7. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
8. Lampiran 8. Surat Pernyataan Ujian (Fotokopi)
9. Lampiran 9. *Form* Pengajuan Ujian PKL (Fotokopi)
10. Lampiran 10. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengujian Perangkat Lunak (PL) adalah proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah PL secara manual maupun otomatis untuk menguji apakah PL sudah memenuhi persyaratan atau belum atau untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya.



Sumber : <https://tinyurl.com/7xyztzxt> Diakses pada

Tanggal 27 Februari 2024, Pukul 13:39 wib **Gambar 1.1**

Tampilan Website PT indoevent Perkasa

Pengukuran kepuasan pengguna merupakan praktik yang umum dilakukan dalam dunia bisnis saat ini, terutama dalam konteks pengembangan dan pemeliharaan situs web. Hal ini didorong oleh kesadaran akan pentingnya pengalaman pengguna yang memuaskan untuk mempertahankan pelanggan dan menciptakan keunggulan kompetitif. Dengan adanya teknologi informasi dan internet yang semakin berkembang, pengguna memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap kualitas layanan yang diberikan melalui platform daring. Dalam konteks PT indoevent Perkasa, pengukuran kepuasan pengguna *website* menjadi semakin penting mengingat signifikansi situs web sebagai sarana untuk berinteraksi dengan pelanggan, mengelola pesanan, dan menyediakan informasi terkini. Dengan demikian, melalui pengukuran kepuasan pengguna, PT indoevent Perkasa dapat memperoleh wawasan yang berharga tentang bagaimana meningkatkan kinerja dan pengalaman pengguna mereka secara keseluruhan.

PT indoevent Perkasa memiliki *website* yaitu companieshouse.id/indoevent-perkasa yang memiliki beberapa fitur yang terdiri dari menu beranda yang merupakan halaman utama dari *website* ini yang berisi menu *Register*, *Login*, *Dashboard*, *Checkout*, *Details Order*, *Output Details Order*, serta *Profile Pengguna*. Hasil wawancara dengan Bapak Michael selaku Manager dari PT indoevent Perkasa bahwa *website* ini belum pernah dilakukan pengukuran terhadap kepuasan pengguna.

Penelitian sebelumnya tentang analisis pengukuran perangkat lunak dalam jurnal umumnya mencakup metode pengukuran yang digunakan, hasil evaluasi, serta kemungkinan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut dalam praktik pengukuran perangkat lunak. Wang, J., & Liu, M. pada jurnalnya yaitu *Evaluating User Experience in Mobile Application Design A Consecutive Sampling Approach* (2020). Penelitian ini menggunakan teknik *consecutive sampling* untuk memungkinkan peneliti untuk memantau perubahan dalam pengalaman pengguna seiring waktu dan dalam berbagai kondisi penggunaan *website*. Dengan pendekatan ini, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna dan memberikan dasar untuk pengembangan desain *website* yang lebih baik.

Salah satu kendala yang dihadapi dalam analisis pengukuran kepuasan pengguna *website* pada PT indoevent Perkasa adalah kesulitan dalam mengimplementasikan perubahan yang diperlukan dalam *website* karena berbagai kendala internal atau eksternal.

Mengatasi kendala ini akan memerlukan upaya yang cermat dan strategi yang baik untuk memastikan bahwa analisis pengukuran kepuasan pengguna dapat memberikan wawasan yang berharga bagi PT indoevent Perkasa dalam meningkatkan kinerja dan pengalaman pengguna *website*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti memutuskan mengangkat judul Praktik Kerja Lapangan (PKL) **“Pengukuran Kepuasan Pengguna Website Pada PT indoevent Perkasa”**.

1.2 Ruang Lingkup

Penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Objek penelitian yaitu *Website* PT indoevent Perkasa yaitu companieshouse.id/indo-event-perkasa
2. Model tingkat kepuasan pengguna menggunakan model *Green and Pearson* yang terdiri dari empat variable yaitu: kemudahan (*Ease Of Use*), personalisasi (*Customization*), kecepatan akses pada aplikasi (*Download Delay*), penyajian informasi (*Content*), *User Satisfaction*.
3. Skala pengukuran kuesioner menggunakan skala likert dengan jawaban pilihan yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
4. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik *Consecutive Sampling*.
5. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah pelanggan yang mengakses *website* PT indoevent Perkasa sebanyak 30 responden, Menurut Sugiyono (2018:131) adalah ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.
6. *Website* yang digunakan untuk mengolah data menggunakan IMB SPSS Statistics 25 untuk mengolah data dengan menghitung dan mendeskripsikan nilai interpretasi kuesioner.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas *website*,

sejauh mana tingkat kepuasan penggunaannya berdasarkan penggunaan para responden.

1.3.2 Manfaat

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Peneliti dapat mengetahui bagaimana cara melakukan pengukuran *website* berdasarkan tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses *website* companieshouse.id/indo-event-perkasa
2. Belajar mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat dalam menyelesaikan berbagai masalah teknis maupun non teknis yang terdapat pada instansi tempat kerja praktik, sesuai dengan bidang keahlian dengan harapan pengalaman nyata ini akan memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk melakukan analisis pengujian perangkat lunak.

2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Sebagai masukan dan dapat menjadi tolok ukur bagi perusahaan untuk melakukan perbaikan setelah mengetahui hasil dari pengukuran tingkat kepuasan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan pengembangan perusahaan.

3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi dan evaluasi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan pengukuran kualitas perangkat lunak khususnya bagi program studi Sistem Informasi.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Lokasi Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilakukan di PT indoevent Perkasa Jln. Kopol H.M Damsyik No. 9 (Sekip Madang) Kelurahan Sekip Jaya, Kecamatan Kemuning Palembang 30114.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu Pelaksanaan PKL ini terhitung mulai tanggal 06 Februari 2024 sampai dengan 7 Maret 2024, dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Margono Seperti dikutip dalam buku Pengantar Microteaching (2020) karya Uswatun Khasanah, Margono mendefinisikan observasi sebagai teknik untuk melihat dan mengamati berbagai perubahan fenomena sosial yang terus tumbuh serta berkembang.

Metode observasi dengan melakukan pengamatan atau tinjauan terhadap PT indoevent Perkasa, dimana penulis menganalisis pengujian perangkat lunak.

1.5.2 Wawancara

Menurut Berger (dalam Kriyantono, 2020, h. 289) wawancara merupakan percakapan antara periset (seseorang yang ingin mendapatkan informasi) dan informan (seseorang yang dinilai mempunyai informasi penting terhadap satu objek).

Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Manager PT indoevent Perkasa Bapak Michael, untuk berkoordinasi mengenai pengukuran kepuasan pengguna *website* pada PT indoevent Perkasa yang akan di buat oleh penulis.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2019) studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

Penulis melakukan penelitian ini dari beberapa jurnal dan situs internet yang berhubungan dengan penulisan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

1.5.4 Dokumentasi

Menurut (Ahyar et al., 2020) dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dari sumber dokumen dan rekaman. Dokumen bisa berbentuk tulisan maupun gambar yang menjadi data penunjang pada penelitian ini. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan gambar yang disimpan pada drive.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Adapun teori–teori yang mendukung dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) peneliti melakukan referensi dari jurnal–jurnal ilmiah, pendapat para ahli, serta beberapa narasumber untuk mencari data yang berhubungan dengan topik penelitian sebagai berikut:

2.1.1 Website

Website berasal dari kata *World Wide Web*, yakni layanan yang didapati oleh pemakai komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Menurut Yeni Susilowati (2019) *Website* adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat di akses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (LAN). (Fadhil, 2022; Hariny, 2022; Pernanda, 2023; Prasetiadil, 2023; Pratama, 2021; Sakti, 2021; Wendy & Chici, 2019; Yamin et al., 2019; Yulianti, 2023)(Ayu, 2022)

■ M Turban, King, Lee, Liang, dan Turban (2019): Menjelaskan *website* sebagai kumpulan halaman yang terkait dan diorganisir di bawah satu domain, diakses melalui internet, dan mungkin berisi informasi, layanan, produk, atau interaksi sosial.

(R. Amelia, 2023; Anggara & Wibowo, 2022; As, 2023; Chaniago, 2023; Elviera, 2021; Jaya et al., 2019; Maria, 2022; Mulyani, 2022; Zahra, 2022; Zulfahri, 2022)

2.1.2 User Satisfaction

Menurut Fatihudin dan Firmansyah (2019:206) kepuasan pelanggan adalah pengukuran atau indikator sejauh mana pelanggan atau pengguna produk perusahaan atau jasa sangat senang dengan produk-produk atau jasa yang diterima, kepuasan pelanggan adalah perbandingan antara harapan terhadap persepsi pengalaman (dirasakan/diterima). (S. Amelia, 2023; Haridsyah, 2023; Maulana, 2021; Ningsi, 2022; Rafli, 2023; Ulfa, 2019)(Anjari, 2023; Irawan, 2023; Priagus, 2023; Tohari, 2023)

2.1.3 Skala Likert

Menurut Sugiyono (2020:127) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sehingga jumlah sampel yang diambil harus dapat mewakili populasi pada penelitian. Sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dana dan jumlah populasi yang sangat banyak. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). (Amalia, 2021; Ependi, 2022; Fareza & Samsudin, 2023; Kolentia, 2021; Kurniawan, 2021; Linardy, 2023; Octama, 2019; Pambudi, 2022; Sari, 2022; Tiarmo, 2023)

2.1.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek peneliti yang akan diteliti (Setiadi, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang menggunakan *website* PT indoevent Perkasa dengan rata-rata setiap bulan berjumlah 40 responden. (Anggita, 2021; Firmansyah, 2022; Jinga, 2023; Khodijah, 2023; Nurcahyo, 2022; Wijaya, 2023) (Anggraini, 2023; Ilham, 2022; Jarwati, 2023; Sudarsono, 2022; Wulandari & Wijaya, 2023)

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya diteliti (Arifin, 2020). Dalam penelitian ini, Saya telah menetapkan bahwa saya ingin melibatkan 30 responden dan menggunakan metode *consecutive sampling*. Saya akan terus mengundang pengguna yang memenuhi kriteria inklusi (pengguna *website* PT indoevent Perkasa) secara berurutan hingga penulis mendapatkan 30 responden yang setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Dengan demikian, dalam penentuan sampel menggunakan metode *consecutive sampling*, dimana perhitungan ini tidak perlu menggunakan rumus khusus. Yang penting adalah memastikan untuk mengundang subjek secara berurutan hingga jumlah sampel yang diinginkan terpenuhi. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah pengguna *website* yang berkunjung sebanyak 30 responden.

Kriteria sampel

Kriteria Inklusi merupakan kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2014). Kriteria Inklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Pengguna *website* PT indoevent Perkasa.
2. Responden adalah usia dewasa 20-50 tahun .

3. Bersedia menjadi responden tanpa paksaan.

Kriteria Eksklusi merupakan ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sampel (Notoatmodjo, 2014). Kriteria Eksklusi pada penelitian ini adalah:

1. Bukan pengguna *website* PT indoevent Perkasa.
2. Responden anak-anak usia < 18 tahun dan lansia > 60 tahun.
3. Responden menolak untuk dilakukan penelitian.

2.1.5 Consecutive Sampling

Consecutive sampling yaitu pemilihan sampel dengan menetapkan subjek yang memenuhi kriteria penelitian dimasukkan dalam penelitian sampai kurun waktu tertentu, sehingga jumlah responden dapat terpenuhi (Arifin, 2020).

Alasan pengambilan sampel dengan cara *Consecutive Sampling* ini adalah atas pertimbangan jumlah subjek yang memenuhi kriteria untuk penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi para *customer* yang pernah menggunakan *website* dari PT indoevent Perkasa ini berjumlah 30 orang menjadi responden untuk dijadikan *Consecutive Sampling*.

2.1.6 SPSS (Statistical Package For Sosial Science)

Peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistics 25 for windows. Dalam proses mengolah data dengan cara menghitung dan mendeskripsikan nilai interpretasi kuesioner. SPSS menurut Jonathan Sarwono (2006:1) bahwa SPSS

Statistical Product and Service Solution adalah program aplikasi yang digunakan untuk melakukan perhitungan statistik dengan menggunakan komputer. Kelebihan dari program ini yaitu kita bisa melakukan perhitungan statistik secara cepat dari yang sederhana hingga yang rumit, yang jika dilakukan secara manual akan memerlukan waktu yang lebih lama.

2.1.7 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

2.1.7.1 Uji Validitas

Menurut Riyanto dan Hatmawan (2020), validitas adalah pengukuran untuk menunjukkan apakah suatu instrumen penelitian dikatakan valid atau layak untuk digunakan, adapun pengujian validitas mengarah pada seberapa jauh suatu instrumen dapat menjalankan fungsinya.

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur.

2.1.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan suatu alat ukur yang digunakan, di mana akan selalu didapatkan hasil yang sama setiap alat ukur tersebut digunakan (Riyanto & Hatmawan, 2020). Menurut Ghozali dalam (Riyanto & Hatmawan, 2020), uji reliabilitas dilihat dari nilai Cronbach Alpha (α), di mana suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha (α) $> 0,60$.

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah PT indoevent Perkasa

PT indoevent Perkasa berdiri sejak 12 Februari 2020, Didirikan oleh tim muda yang professional dan creative. Tim yang solid ahli di bidang Exhibition & Event Organizer, Launching Product, Sales & Marketing Force Strategy, Guest Relation Service.

PT indoevent Perkasa fokus pada nilai tambah untuk meningkatkan kesuksesan klien dalam mencapai tujuan dalam pemasaran, image, dan usaha penjualan. PT indoevent Perkasa berharap dan yakin akan menjadi partner dalam bidang marketing dan promo yang baik.

PT indoevent Perkasa adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penyelenggaraan acara dan aktivasi merek di Indonesia.

Industri penyelenggaraan acara di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Seiring dengan perkembangan ekonomi dan sosial di Indonesia, permintaan akan penyelenggaraan acara seperti konferensi, pameran, konser, dan acara promosi telah meningkat secara signifikan.

PT indoevent Perkasa didirikan oleh kelompok yang memiliki minat dan keahlian dalam industri ini. Dimulai dengan menyelenggarakan acara kecil atau lokal, dan seiring waktu, indoevent dapat tumbuh menjadi perusahaan penyelenggara acara yang lebih besar dan terkenal.

2.2.2. Visi dan Misi PT indoevent Perkasa

2.3.2.1. Visi

Menjadi penyelenggara acara dan aktivasi merek terkemuka yang dikenal karena inovasi, kreativitas, dan keunggulan dalam memberikan pengalaman luar biasa kepada klien dan peserta acara.

2.3.2.2. Misi

1. Menyelenggarakan acara dengan standar kualitas tertinggi, memastikan setiap detail acara diatur dengan sempurna untuk memenuhi kebutuhan dan ekspektasi klien.
2. Menghadirkan inovasi dan kreativitas dalam setiap acara yang diselenggarakan, menciptakan pengalaman yang berkesan
3. Menjadi mitra yang dapat diandalkan bagi klien dalam merencanakan dan melaksanakan berbagai jenis acara, mulai dari konferensi dan pameran hingga acara promosi dan aktivasi merek.
4. Memprioritaskan kepuasan pelanggan dengan memberikan layanan yang ramah, responsif, dan profesional, serta memastikan bahwa setiap aspek acara berjalan lancar dan sesuai dengan harapan.
5. Berkomitmen untuk terus berkembang dan meningkatkan kemampuan serta kompetensi tim, sehingga dapat terus memberikan solusi kreatif dan terbaik bagi klien.

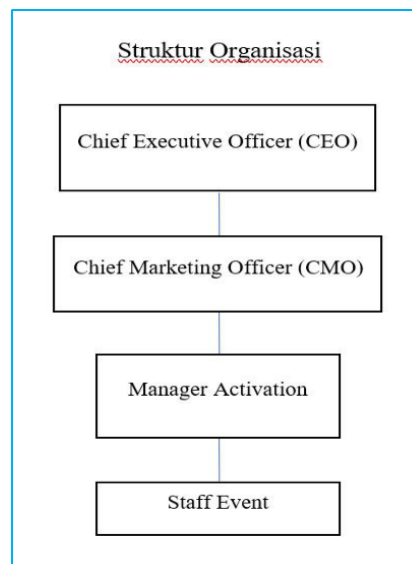
2.2.3. Struktur Organisasi dan Tugas Wewenang

Struktur organisasi sebagai suatu garis hirarki yang mendeskripsikan berbagai komponen yang menyusun perusahaan, dimana setiap individu atau Sumber Daya Manusia pada lingkup perusahaan tersebut kemudian memiliki posisi dan fungsinya masing-masing.

Wewenang merupakan hak dan kekuasaan pemegang jabatan untuk memilih, mengambil sikap, atau tindakan tertentu dalam melaksanakan tugas, dan mempunyai peranan sebagai penyeimbang terhadap tanggung jawab, guna mendukung berhasilnya pelaksanaan tugas.

1. Struktur Organisasi PT indoevent Perkasa

Struktur organisasi kerja PT indoevent dapat dilihat pada gambar 2.2



(Sumber : PT indoevent Perkasa)

Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

2. Uraian Tugas dan Wewenang

1.) *Chief Executive Officer (CEO)*

bertanggung jawab untuk membuat keputusan demi keberlangsungan perusahaan. Posisi ini dapat dibidang yang paling populer dikenal oleh publik, merupakan wajah perusahaan yang mengkomunikasikan visi-misi dari perusahaan ke khalayak.

2.) *Chief Marketing Officer (CMO)*

berperan mengembangkan rencana pemasaran untuk meningkatkan penjualan dan pertumbuhan. Selain itu, CMO juga membuat strategi promosi pengenalan merek dan memberi perusahaan keunggulan kompetitif. Fokus CMO juga dapat dilakukan pada ranah pengembangan produk dan manajemen rantai distribusi.

3.) *Manager Activation*

Manajer Aktivasi bertanggung jawab untuk mengatur acara, untuk memastikan segala sesuatu sudah disiapkan menjelang aktivasi tertentu.

4.) *Staff Event*

Seorang Event Staff mempunyai tugas pokok dalam membuat dan menjalankan sebuah acara, baik acara dalam skala kecil maupun dalam skala besar. Sehingga pekerjaan sebagai Event Staff membutuhkan banyak orang dan juga kerjasama serta komunikasi yang baik satu dengan lainnya agar sebuah acara yang diadakan dapat berjalan sesuai dengan susunan acaranya.

2.2.4. Uraian Kegiatan

Selama PKL di PT indoevent Perkasa, Penulis ditempatkan di divisi acara. Kegiatan penulis meliputi berdiskusi dengan Manager PT indoevent Perkasa Bapak Michael mengenai fitur *website* yang akan saya analisis selama 1 bulan kedepan, lalu penulis membuat kuesioner berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Michael setelah itu penulis mendistribusikan kuesioner tersebut kepada responden yang menggunakan *website* PT indoevent Perkasa, mengumpulkan data lalu menganalisis data tersebut sehingga didapatkan hasil yang valid dari analisis tersebut.

BAB III

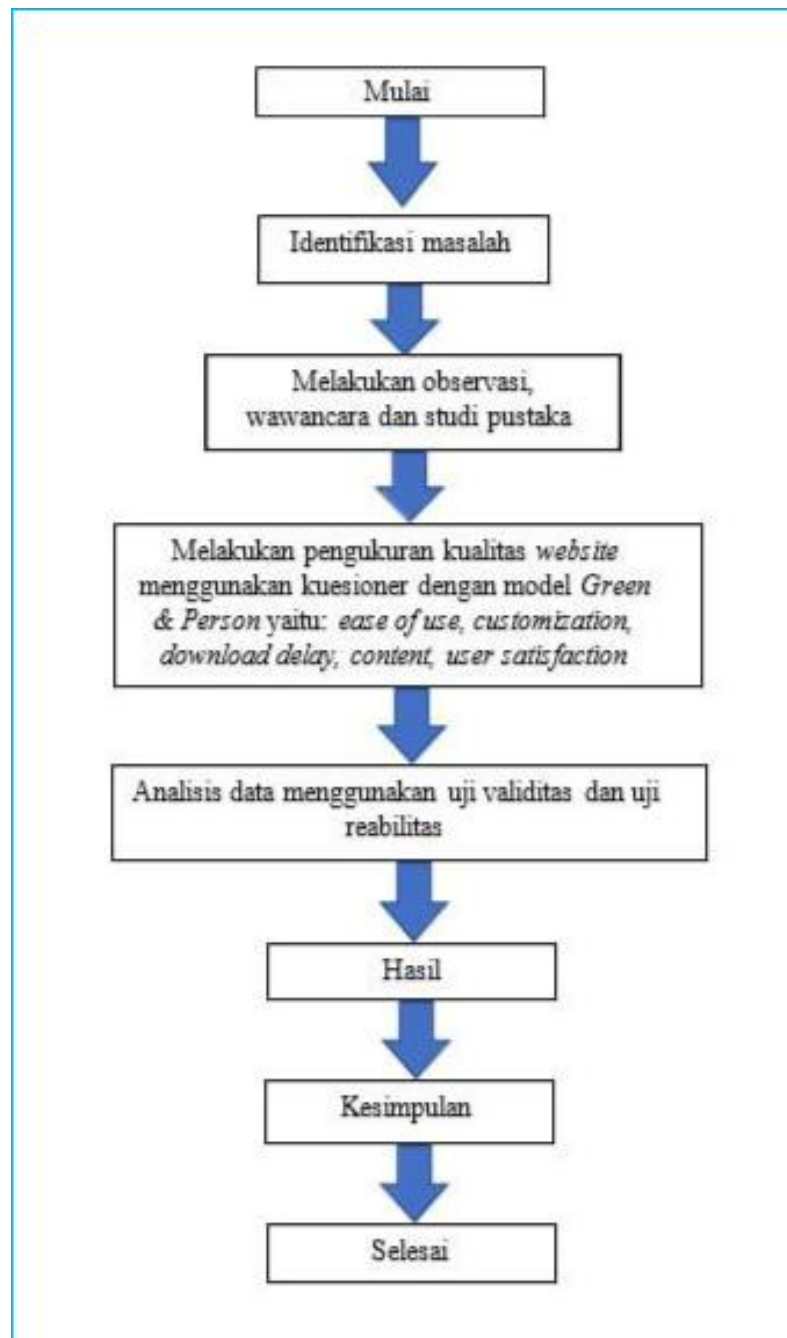
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

3.1.1. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini, Langkah yang dilakukan penulis yaitu :

1. Mulai.
2. Identifikasi masalah terhadap *website* PT indoevent Perkasa.
3. Pengukuran kepuasan pengguna *website* dengan cara menggunakan kuesioner yang indikator pertanyaannya menggunakan model *green & person*.
4. Menganalisis hasil dari pengisian kuesioner dengan melakukan uji validitas dan uji reabilitas.
5. Menghitung skor dari jawaban responden untuk mendapatkan nilai interpretasi terhadap kepuasan pengguna *website* PT indoevent Perkasa.
6. Selesai.



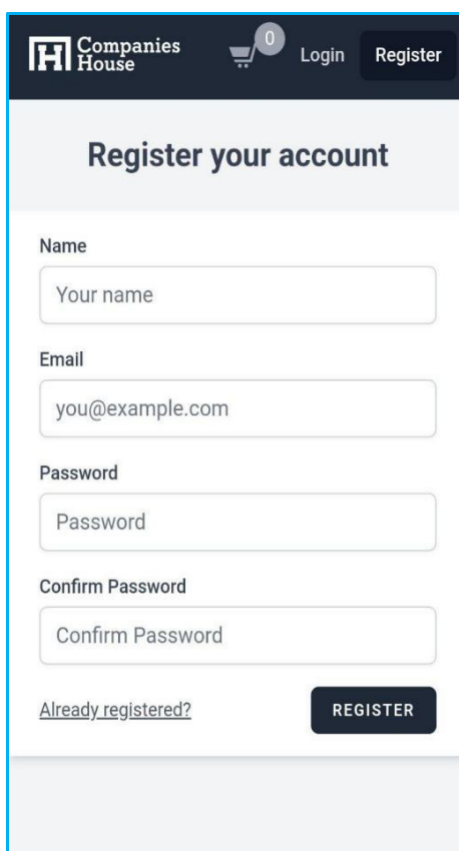
Sumber : Diolah Sendiri

Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.1.2. Tampilan Website

3.1.2.1. Tampilan Form Register

Pada gambar 3.2 merupakan tampilan *register* sebagai langkah awal yang harus di klik dan di isi sebelum melakukan *login* dengan mengisi *name*, *email*, *password* dan *confirm password*.



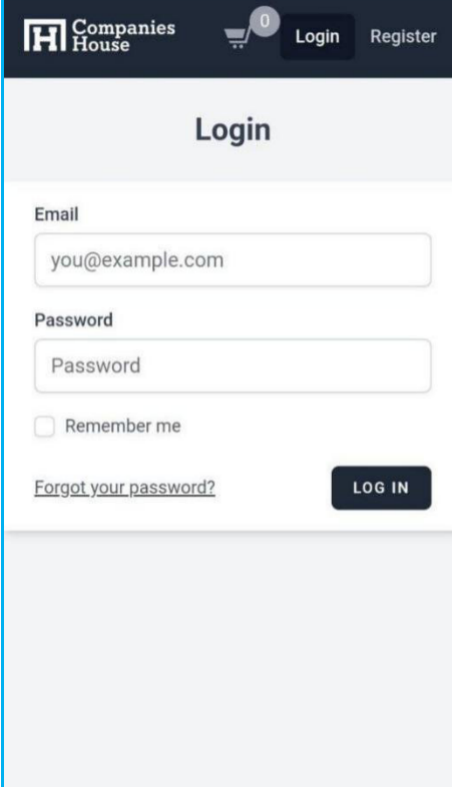
The image shows a mobile application interface for 'Companies House'. At the top, there is a dark blue header with the 'Companies House' logo on the left, a shopping cart icon with a '0' notification bubble in the center, and 'Login' and 'Register' buttons on the right. Below the header is a light gray section with the title 'Register your account'. The main form area contains four input fields: 'Name' with the placeholder 'Your name', 'Email' with the placeholder 'you@example.com', 'Password' with the placeholder 'Password', and 'Confirm Password' with the placeholder 'Confirm Password'. At the bottom of the form, there is a link for 'Already registered?' and a dark blue 'REGISTER' button.

Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.2 Tampilan Form Register

3.1.2.2. Tampilan Form *Login*

Pada gambar 3.3 merupakan tampilan *login* sebagai langkah awal yang harus di klik dan diisi sebelum masuk kedalam halaman *website* dengan cara mengisi *email* dan *password* lalu centang *remember me*.



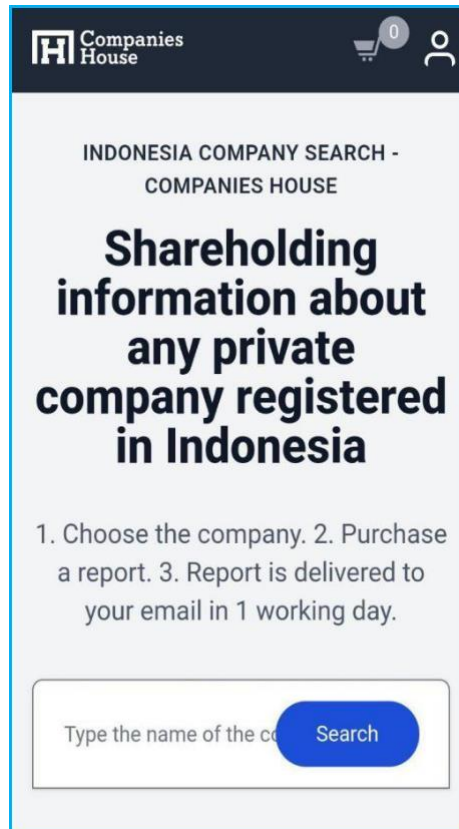
The image shows a mobile application interface for 'Companies House'. At the top, there is a dark blue header with the 'Companies House' logo on the left, a shopping cart icon with a '0' notification on the right, and 'Login' and 'Register' buttons. Below the header is a light gray section titled 'Login'. This section contains an 'Email' input field with the placeholder text 'you@example.com', a 'Password' input field with the placeholder text 'Password', and a 'Remember me' checkbox. Below the password field is a link that says 'Forgot your password?'. At the bottom right of the form is a dark blue button labeled 'LOG IN'.

Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.3 Tampilan Form *Login*

3.1.2.3. Tampilan *Dashboard*

Pada gambar 3.4 merupakan tampilan *dashboard* yang menunjukkan bahwa pemilik akun telah berhasil melakukan *login*.

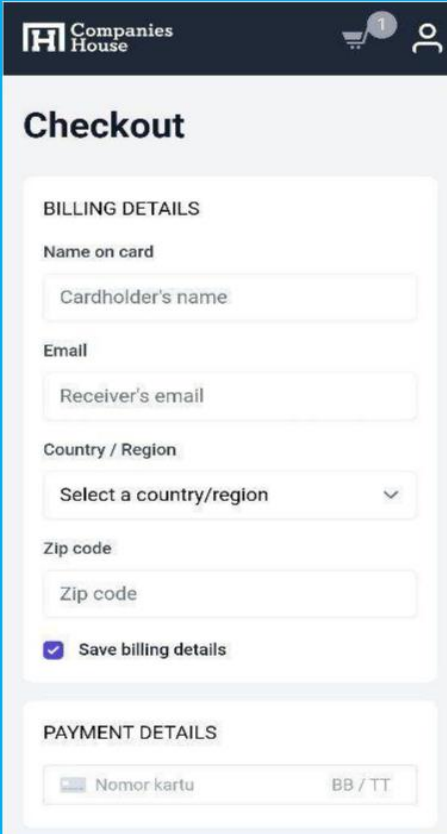


Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.4 Tampilan *Dashboard*

3.1.2.4. Tampilan Checkout

Pada gambar 3.5 merupakan tampilan *checkout* yang menampilkan *billing details* yang berisi name on card, email, country or region, zip code dan *payment details* yang mengharuskan pengguna mencantumkan nomor kartu.



The image shows a mobile application interface for 'Companies House'. At the top, there is a dark header with the 'Companies House' logo on the left, a shopping cart icon with a '1' notification bubble in the center, and a user profile icon on the right. Below the header, the main content area is titled 'Checkout'. It is divided into two sections: 'BILLING DETAILS' and 'PAYMENT DETAILS'. The 'BILLING DETAILS' section contains four input fields: 'Name on card' with a placeholder 'Cardholder's name', 'Email' with a placeholder 'Receiver's email', 'Country / Region' with a dropdown menu showing 'Select a country/region', and 'Zip code' with a placeholder 'Zip code'. Below these fields is a checkbox labeled 'Save billing details' which is checked. The 'PAYMENT DETAILS' section contains a single input field for 'Nomor kartu' with a placeholder 'BB / TT'.

Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.5 Tampilan Checkout

3.1.2.5. Tampilan *Detail Order*

Pada gambar 3.6 merupakan tampilan *detail order* yang dilakukan setelah user mengisi data *checkout* dengan lengkap dan dilanjutkan dengan menambahkan pilihan yang akan di order.

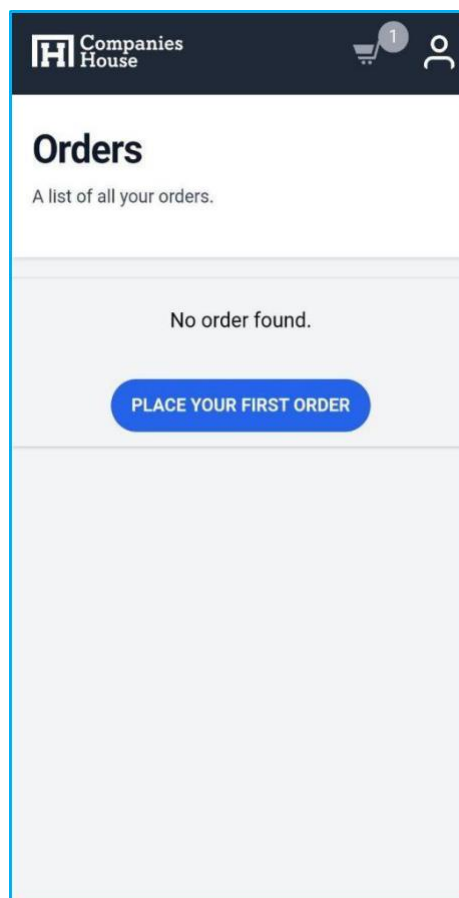


Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.6 Tampilan *Details Order*

3.1.2.6. Tampilan *Output Details Order*

Pada gambar 3.7 merupakan tampilan *output details order* yang akan tampil setelah user membuat data yang ingin di order dan orderan selesai dilakukan.

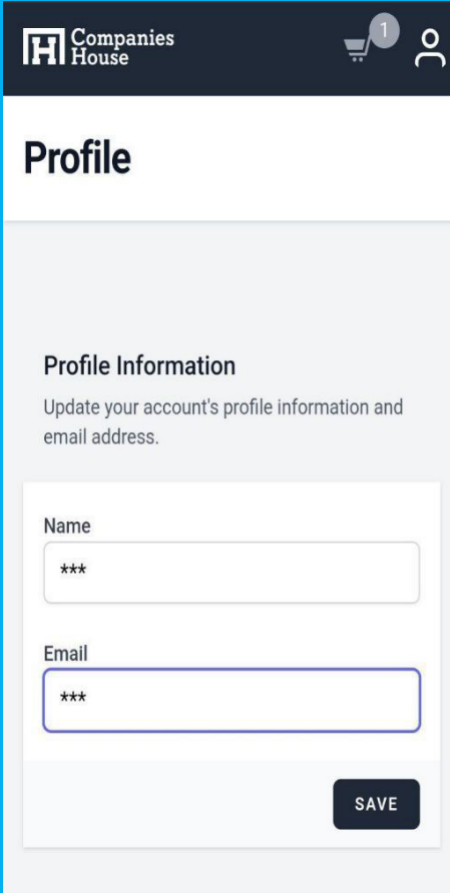


Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.7 Tampilan *Output Details Order*

3.1.2.7. Tampilan *Profile Pengguna*

Pada gambar 3.8 merupakan tampilan profile pengguna yang menggunakan *website* tersebut.



The screenshot displays the 'Profile' page of the Companies House website. At the top, there is a dark blue header with the 'Companies House' logo on the left and a shopping cart icon with a '1' notification bubble and a user profile icon on the right. Below the header, the word 'Profile' is written in a large, bold, black font. Underneath, the section is titled 'Profile Information' with a subtitle that reads 'Update your account's profile information and email address.' The form contains two input fields: 'Name' and 'Email', both of which contain three asterisks (***). A dark blue 'SAVE' button is located at the bottom right of the form area.

Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.8 Tampilan *Profile Pengguna*

3.1.3 Kuesioner

Dalam penelitian ini, penulis membuat sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan *website* PT indoevent Perkasa yang akan dibagikan dan di isi oleh responden menggunakan *website* secara langsung.

Berikut table kuesioner yang akan dibagikan kepada responden, dapat dilihat pada table 3.1

Tabel 3.1. Daftar Pertanyaan Dalam Kuesioner

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
<i>1.EASE OF USE</i>					
1.1	Website PT indoevent Perkasa mudah untuk diakses				
1.2	Menu didalam website ini mudah untuk diakses				
1.3	Seberapa sering pengguna mengakses website ini				
1.4	Tampilan website PT indoevent Perkasa dapat menyesuaikan saatdiakses diberbagai perangkat				
<i>2.CUZTOMIZATION</i>					
2.1	Tampilan website PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali				
2.2	Font teks yang ditampilkan dalam website ini mudah dibaca				
2.3	Teknik pewarnaan dan tata letak dalam website ini menarik dan eyecatching				

3.DOWNLOAD DELAY					
3.1	Seluruh halaman website dapat diakses tanpa error				
3.2	Seluruh halaman website dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap menu halaman				
4.CONTENT					
4.1	Gambar yang ditampilkan dalam website dapat dilihat dengan jelas				
4.2	Informasi yang disajikan dalam website ini sesuai dengan kebutuhan para pengguna				
5.USER SATISFACTION					
5.1	Pengguna menyukai seluruh tampilan dari website				
5.2	Pengguna merasa nyaman saat mengakses website				
6.URAIAN					
6.1	Tuliskan kelebihan dan kekurangan yang anda rasakan setelah mengakses website ini ?Jawaban :				
6.2	Tuliskan kritik dan saran anda mengenai website ini ?Jawaban :				

Sumber: Desi Oktarina, Pengukuran Kepuasan Pengguna Aplikasi Pizza Hut

Studi Kasus Kota Palembang, 2021

3.1.4 Hasil Responden

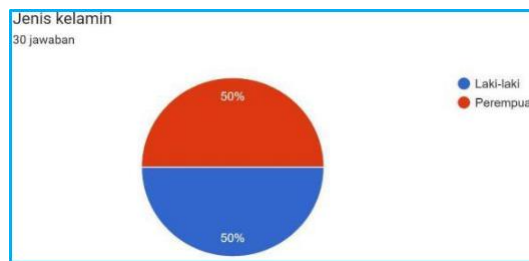
Dalam penelitian ini, penulis melakukan penyebaran kuesioner yang dilakukan secara online dengan menunggu balasan dari responden saat pengisian kuesioner kepada 30 responden. Berikut perincian kuesioner yang disebar dan kembali dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2. Tabel Deskripsi Kuesioner Responden

Keterangan	Frekuensi
Kuesioner yang disebarakan	30
Kuesioner yang Kembali	30
Kuesioner yang dapat digunakan	30

3.1.5. Deskripsi Responden

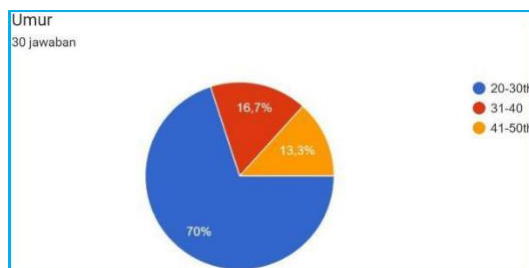
Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin dan usia.



Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.9. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari gambar 3.9 diatas menjelaskan distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat bahwa sebanyak 50% berjenis kelamin perempuan dan 50% berjenis kelamin laki-laki. hal ini mengindikasi bahwa gender responden seimbang.



Sumber : PT indoevent Perkasa

Gambar 3.10. Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Dari gambar 3.10 menjelaskan distribusi responden berdasarkan hasil usia. Dapat dilihat bahwa sebanyak 16,7% berusia 31-40 tahun, sebanyak 13,3% berusia 41-50 tahun dan 70% berusia 20-30 tahun. Hal ini mengidentifikasi bahwa pada umumnya responden yang merupakan customer sekaligus pengguna *Website* PT indoevent Perkasa berada pada usia 20-30 tahun.

3.1.5. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan kepada 30 responden yang menggunakan *Website* PT indoevent Perkasa.

3.1.5.1. Uji Validitas

Menurut Riyanto dan Hatmawan (2020), validitas adalah pengukuran untuk menunjukkan apakah suatu instrumen penelitian dikatakan valid atau layak untuk digunakan, adapun pengujian validitas mengarah pada seberapa jauh suatu instrumendapat menjalankan fungsinya. Instrumen dikatakan layak apabila dapat dengan tepat mengukur hal yang ingin diukur. Hasil pengujian validitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3. Hasil Uji Validitas

Indikator	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Q1	0,798	Valid
Q2	0,630	Valid

Indikator	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Q3	0,488	Valid
Q4	0,769	Valid
Q5	0,389	Valid
Q6	0,746	Valid
Q7	0,644	Valid
Q8	0,821	Valid
Q9	0,849	Valid
Q10	0,507	Valid
Q11	0,764	Valid
Q12	0,717	Valid
Q13	0,788	Valid

Hasil uji validitas kuesioner pada setiap pertanyaan diatas semuanya valid r hitung $> 0,361$ sehingga tidak ada item pertanyaan yang dibuang.

3.1.5.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan suatu alat ukur yang digunakan, di mana akan selalu didapatkan hasil yang sama setiap alat ukur tersebut digunakan (Riyanto & Hatmawan, 2020). Menurut Ghozali dalam (Riyanto & Hatmawan, 2020), uji reliabilitas dilihat dari nilai Cronbach Alpha (α), di mana suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha (α) $> 0,60$. Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Crownbach'Alpha	Keterangan
13 item Pertanyaan	0,905	Reliable

Pada tabel 3.4 dapat dilihat bahwa hasil uji reliabilitas kuesioner pada setiap pertanyaan diatas $> 0,6$ sehingga kuesioner itu dinyatakan reliabilitas.

3.1.6. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti kumpulkan, berikut adalah tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pertanyaan kuesioner yang peneliti berikan.

3.1.6.1. Distribusi Variabel *Ease Of Use*

Ease Of Use adalah kemampuan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna dengan mudah memahami apakah sesuai dan bagaimana penggunaanya dalam tugas tertentu. Berikut tampilan tabel distribusi jawaban responden pada tabel 3.5:

Tabel 3.5. Distribusi Variabel *Ease Of Use*

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
<i>EASE OF USE</i>									
1.1	Website PT Indoevent Perkasa mudah untuk diakses	0	0	4	13,3%	17	56,7%	9	30%
1.2	Menu didalam website ini mudah untuk diakses	0	0	1	3,3%	17	56,7%	12	40%
1.3	Seberapa sering pengguna mengakses website ini	2	6,7%	6	20%	11	36,7%	11	36,7%
1.4	Tampilan website PT Indoevent Perkasa dapat menyesuaikan	2	6,7%	2	6,7%	15	50%	11	36,7%

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
			1%		2%		3%		4%
	saat diakses diberbagai perangkat								

Berdasarkan tabel 3.5 distribusi frekuensi variable *ease of use* diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan pertama skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 30%, S (Setuju) adalah 56,7%, TS (Tidak Setuju) adalah 13,3% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa *website* PT indoevent Perkasa mudah untuk diakses.
2. Pada pertanyaan kedua skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 40%, S (Setuju) adalah 56,7%, TS (Tidak Setuju) adalah 3,3% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa menu didalam *website* ini mudah untuk diakses.
3. Pada pertanyaan ketiga skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 36,7%, S (Setuju) adalah 36,7%, TS (Tidak Setuju) adalah 20% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 6,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju dan setuju bahwa mereka sering mengakses *website* PT indoevent Perkasa.
4. Pada pertanyaan empat skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 36,7%, S (Setuju) adalah 50%, TS (Tidak Setuju) adalah 6,7% dan STS (Sangat Tidak

Setuju) adalah 6,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa tampilan *website* PT indoevent Perkasa dapat menyesuaikan saat diakses diberbagai perangkat.

3.1.7.2 Distribusi Variabel *Customization*

Customization adalah kemampuan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna mengoperasikan dan mengendalikannya dengan mudah. Berikut tampilan tabel distribusi jawaban responden pada tabel 3.6:

Tabel 3.6. Distribusi Variabel *Customization*

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
<i>CUSTOMIZATION</i>									
1.1	Tampilan <i>website</i> PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali	0	0	1	3,3%	17	56,7%	12	40%
1.2	Font teks yang ditampilkan dalam <i>website</i> ini mudah dibaca	2	6,7%	2	6,7%	17	56,7%	9	30%

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
1.3	Teknik pewarnaan dan tata letak Dalam <i>website</i> ini menarik dan eye catching	1	3,3%	4	13,3%	13	43,3%	12	40%

Berdasarkan tabel 3.6 distribusi frekuensi variable *Customization* diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan pertama skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 40%, S (Setuju) adalah 56,7%, TS (Tidak Setuju) adalah 3,3% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa tampilan *website* PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali.
2. Pada pertanyaan kedua skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 30%, S (Setuju) adalah 56,7%, TS (Tidak Setuju) adalah 6,7% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 6,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa font teks yang ditampilkan dalam *website* ini mudah dibaca.
3. Pada pertanyaan ketiga skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 40%, S (Setuju) adalah 43,3%, TS (Tidak Setuju) adalah 13,3% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 3,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata

responden setuju bahwa Teknik pewarnaan dan tata letak dalam *website* ini menarik dan eye catching.

3.1.7.3 Distribusi Variabel *Download Delay*

Download Delay adalah kemampuan perangkat lunak untuk pengunduhan data bagi pengguna (user). Berikut tampilan tabel distribusi jawaban responden pada tabel 3.7:

Tabel 3.7. Distribusi Variabel *Download Delay*

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
<i>DOWNLOAD DELAY</i>									
1.1	Seluruh halaman <i>website</i> dapat diakses tanpa error	1	3,3%	10	33,3%	10	33,3%	9	30%
1.2	Seluruh halaman <i>website</i> dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap menu	3	10%	2	6,7%	17	56,7%	8	26,7%

halaman									
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 3.7 distribusi frekuensi variable *Download Delay* diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan pertama skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 30%, S (Setuju) adalah 33,3% TS (Tidak Setuju) adalah 33,3% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 3,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju dan tidak setuju bahwa seluruh halaman *website* dapat diakses tanpa error.
2. Pada pertanyaan kedua skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 26,7%, S (Setuju) adalah 56,7%, TS (Tidak Setuju) adalah 6,7% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 10%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju seluruh halaman *website* dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap menu halaman.

3.1.7.4 Distribusi Variabel *Content*

Content adalah kemampuan perangkat lunak untuk mudah dipelajari oleh pengguna(user). Berikut tampilan tabel distribusi jawaban responden pada tabel 3.8:

Tabel 3.8. Distribusi Variabel *Content*

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
<i>CONTENT</i>									
1.1	Gambar yang ditampilkan dalam <i>website</i> dapat dilihat dengan jelas	1	3,3%	3	10%	12	40%	14	46,7%
1.2	Informasi yang disajikan dalam <i>website</i> ini sesuai dengan kebutuhan para pengguna	2	6,7%	6	20%	12	40%	10	33,3%

Berdasarkan tabel 3.8 distribusi frekuensi variable *Content* diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan pertama skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 46,7%, S

(Setuju) adalah 40% TS (Tidak Setuju) adalah 10% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 3,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa gambar yang ditampilkan dalam *website* dapat dilihat dengan jelas.

2. Pada pertanyaan kedua skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 33,3%, S (Setuju) adalah 40%, TS (Tidak Setuju) adalah 20% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 6,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju Informasi yang disajikan dalam *website* ini sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

3.1.7.5. Distribusi Variabel *User Satisfaction*

User Satisfaction adalah kemampuan perangkat lunak untuk mudah dipelajari oleh pengguna(user). Berikut tampilan tabel distribusi jawaban responden pada tabel 3.9:

Tabel 3.9. Distribusi Variabel *User Satisfaction*

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
<i>User Satisfaction</i>									

No	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban							
		STS		TS		S		SS	
		1	%	2	%	3	%	4	%
1.1	Pengguna menyukai seluruh tampilan dari <i>website</i>	0	0	4	13,3%	19	63,3%	7	23,3%
1.2	Pengguna merasa nyaman saat mengakses <i>website</i>	2	6,7%	3	10%	16	53,3%	9	30%

Berdasarkan tabel 3.9 distribusi frekuensi variable *User Satisfaction* diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan pertama skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 23,3%, S (Setuju) adalah 63,3% TS (Tidak Setuju) adalah 13,3% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa pengguna menyukai seluruh tampilan dari *website*.
2. Pada pertanyaan kedua skor jawaban SS (Sangat Setuju) adalah 30%, S (Setuju) adalah 53,3%, TS (Tidak Setuju) adalah 10% dan STS (Sangat Tidak Setuju) adalah 6,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju pengguna merasa nyaman saat mengakses *website*.

Setelah dilakukan perhitungan distribusi jawaban dari responden, selanjutnya akan dilakukan perhitungan interpretasi nilai berdasarkan item pertanyaan

kuesioner dengan rekapitulasi pengumpulan data kuesioner yang berjumlah 30 responden.

Rumus persentase dan kriteria interpretasi skor adalah sebagai berikut:

Total Skor Penelitian

$$IS = \frac{\text{Total Skor Penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

IS : Interpretasi

Total Skor Penelitian : Jawaban responden x bobot nilai (1-4)

Skor Ideal : Skala nilai tertinggi (4) x jumlah responden (50)

Hasil dari perhitungan persentase jawaban responden tersebut kemudian akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi skor/angka yang telah ditentukan seperti dalam tabel 3.10. Deskripsi kategori penilaian interpretasi dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3.10. Deskripsi kategori penilaian interpretasi

NO	Persentase (%)	Keterangan
1	0%-20%	Sangat Lemah
2	21%-40%	Lemah
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Kuat
5	81%-100%	Sangat Kuat

(Sumber: Arikunto 2003:57)

Penilaian dan interpretasi kepuasan pengguna terhadap masing-masing indikator

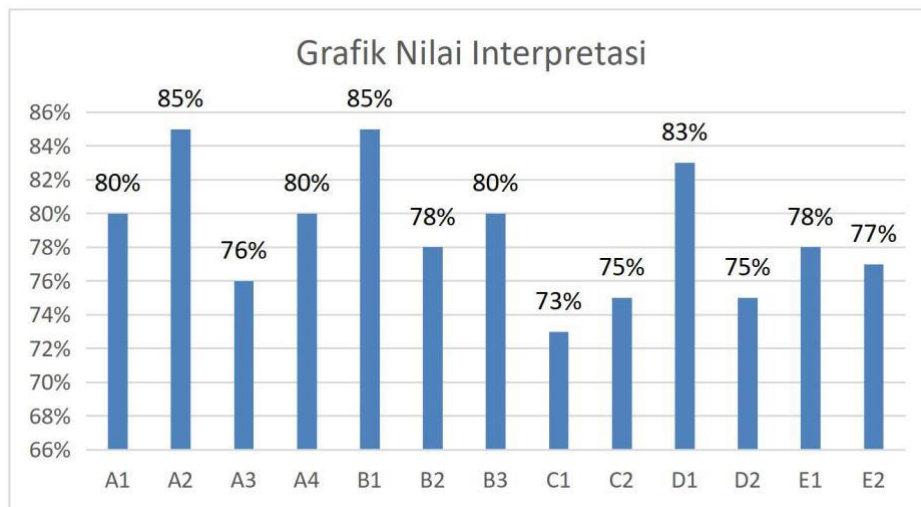
dalam tiap konstruk kusioner dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3.11. Interpretasi Item Pertanyaan Kusioner

Variabel	Indikator	Kode	Nilai%	Interpretasi
<i>Ease Of Use</i>	Website PT indoevent Perkasa mudah untuk diakses	A1	80%	Kuat
	Menu didalam website ini mudah untuk diakses	A2	85%	Sangat Kuat
	Seberapa sering pengguna mengakses website ini	A3	76%	Kuat
	Tampilan website PT indoevent Perkasa dapat menyesuaikan saat diakses diberbagai perangkat	A4	80%	Kuat
<i>Customization</i>	Tampilan website PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali	B1	85%	Sangat Kuat
	Font teks yang ditampilkan dalam website ini mudah dibaca	B2	78%	Kuat
	Teknik pewarnaan dan tata letak dalam website ini menarik dan eye catching	B3	80%	Kuat
<i>Download Delay</i>	Seluruh halaman website dapat diakses tanpa error	C1	73%	Kuat
	Seluruh halaman website dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap menu halaman	C2	75%	Kuat
<i>Content</i>	Gambar yang ditampilkan dalam website dapat dilihat dengan jelas	D1	83%	Sangat Kuat
	Informasi yang disajikan dalam website ini sesuai dengan kebutuhan para pengguna	D2	75%	Kuat
<i>User Satisfaction</i>	Pengguna menyukai seluruh tampilan dari website	E1	78%	Kuat
	Pengguna merasa nyaman saat mengakses website	E2	77%	Kuat

Sumber: Diolah Sendiri (2024)

Keterangan tentang nilai interpretasi untuk masing-masing indikator diatas dapat dilihat pada gambar 3.11:



Sumber : Diolah Sendiri (2024)

Gambar : 3.11. Grafik Nilai Interpretasi

Berdasarkan gambar diatas hasil pengukuran kepuasan pengguna sebagai berikut:

- a. Variabel *ease of use* nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 1.1 dengan hasil 85%. Disimpulkan, menu didalam *website* ini mudah untuk diakses.
- b. Variabel *customization* nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 2.1 dengan hasil 85%. Disimpulkan, tampilan *website* PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali.
- c. Variabel *download delay* nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 3.2 dengan hasil 75%. Disimpulkan, seluruh halaman *website* dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap menu halaman.
- d. Variabel *content* nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 4.1 dengan hasil 83%. Disimpulkan gambar yang ditampilkan dalam *website* dapat dilihat dengan jelas.
- e. Variabel *user satisfaction* nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor

5.1 dengan hasil 78%. Disimpulkan, pengguna menyukai seluruh tampilan dari *website*.

3.1.7.6. Deskripsi Interpretasi

Variabel	Nilai %	Interpretasi	Deskripsi
<i>Ease Of Use</i>	76%-85%	Kuat-Sangat Kuat	Presentase dari indikator A1-A4 variabel <i>Ease Of Use</i> didapatkan hasil tertinggi 85% dari interpretasi 100% yaitu menu didalam <i>website</i> ini mudah untuk diakses
<i>Cuztomization</i>	78%-85%	Kuat-Sangat Kuat	Presentase dari indikator B1-B3 variabel <i>Customization</i> didapatkan hasil

			<p>tertinggi 85% dari interpretasi 100% yaitu tampilan <i>website</i> PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali</p>
<i>Download Delay</i>	73%-75%	Kuat	<p>Presentase dari indikator C1-C2 variabel <i>Download</i> <i>Delay</i> didapatkan hasil tertinggi 75% dari interpretasi 100% yaitu seluruh halaman <i>website</i> dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap</p>

			menu halaman
<i>Content</i>	75%-83%	Kuat-Sangat Kuat	Presentase dari indikator D1-D2 variabel <i>Content</i> didapatkan hasil tertinggi 83% dari interprestasi 100% yaitu gambar yang ditampilkan dalam <i>website</i> dapat dilihat dengan jelas
<i>User Satisfaction</i>	77%-78%	Kuat	Presentase dari indikator E1-E2 variabel <i>User Satisfaction</i> didapatkan hasil tertinggi 78% dari interprestasi 100% yaitu pengguna

			menyukai seluruh tampilan dari <i>website</i>
--	--	--	---

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengukuran kepuasan pengguna *website* PT indoevent Perkasa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Responden merasa sangat puas, sehingga *website* PT indoevent Perkasa layak digunakan. Dilihat dari Perhitungan interpretasi variable *Ease Of Use*, indikator pengguna mendapat nilai tertinggi sebesar 85% hal ini berkaitan dengan *website* PT indoevent Perkasa mudah untuk diakses.
2. Pada variable *Customization* dengan interpretasi sangat kuat pada indikator pengguna mendapat nilai tertinggi sebesar 85% hal ini berkaitan dengan tampilan *website* PT indoevent Perkasa mudah untuk dikenali.
3. Pada variable *Download Delay* dengan interpretasi sangat kuat pada indikator pengguna mendapat nilai tertinggi sebesar 75% hal ini berkaitan dengan seluruh halaman *website* dapat ditampilkan dengan cepat setelah mengklik setiap menu halaman.
4. Pada variable *Content* dengan interpretasi sangat kuat pada indikator pengguna mendapat nilai tertinggi sebesar 83% hal ini berkaitan dengan gambar yang ditampilkan dalam *website* dapat dilihat dengan jelas.
5. Pada variable *User Satisfaction* dengan interpretasi sangat kuat pada indikator pengguna mendapat nilai tertinggi sebesar 78% hal ini berkaitan dengan pengguna

menyukai seluruh tampilan dari *website*.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dibuat, peneliti merangkum kritik dan saran yang didapat dari jawaban responden atas kuesioner yang telah disebar untuk bisa dijadikan bahan pertimbangan dan perbaikan *website* PT indoevent Perkasa antara lain:

1. *Website* PT indoevent Perkasa diharapkan untuk melakukan upaya perbaikan terutama pada *Download Delay* dengan interpretasi kuat dengan skor 73% agar seluruh halaman *website* dapat diakses tanpa error.
2. Beberapa responden berpendapat tentang perkembangan *website* dapat dikembangkan lagi, seringnya terjadi error disetiap membuka halaman *website*.
3. Berikut adalah saran mengenai *website* ini dari salah satu responden, yaitu agar menjadi *website* dengan tampilan terbaik dan semakin inovati

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, H. (2021). *Laporan Kegiatan Prosedur Persediaan Barang Masuk dan Keluar Pada CV. Maju Jaya Dekorasi Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/420/>
- Amelia, R. (2023). *Analisis Kinerja Keuangan Dengan Menggunakan Metode Common Size Pada Perusahaan Komputer Yang Terdapat Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1758/>
- Amelia, S. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Unit Kerja Penempatan (Non Pabrik) Departemenmitra Bisnis Di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1953/>
- Anggara, A., & Wibowo, T. (2022). *Sistem Informasi Duta Mata Optical Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/988/>
- Anggita, D. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Pengarsipan Nota CV. Bermakarya Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/419/>
- Anggraini, M. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Advertiser Di Abunesia Group Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1943/>
- Anjari, A. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di CV Jama Jama Kreatif Divisi Desain Grafis Screen Printing* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1480/>
- As, A. L. (2023). *Aplikasi Jasa Service Berbasis Web Pada CV. Istana Komputer* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1551/>
- Ayu, M. (2022). *Perancangan Aplikasi Pembuatan Surat Keterangan Usaha Pada Kecamatan Usaha Pada Kecamatan Sematang Borang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1171/>
- Chaniago, N. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di Tvri Sumatera Selatan Pada Divisi Desain Grafis* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1883/>
- Elviera, Y. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Rekapitulasi Data Buku Pada Bidang Alih Media Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/726/>
- Ependi, Z. (2022). *Laporan Kegiatan Bagian Undel JNE Kantor Perwakilan Irigasi Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1203/>
- Fadhil, M. (2022). *Pengolahan Data E-Arsip Pengajuan Kredit Mobil Mandiri Tunas Finance Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1174/>
- Fareza, A., & Samsudin, S. (2023). *Sistem Informasi Manajemen Perjalanan Dinas Pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Menggunakan Metode Prototipe* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1847/>
- Firmansyah, M. O. (2022). *Analisis User Experience Terhadap Website Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Selatan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1660/>
- Haridsyah, M. D. (2023). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan Utama Bakti Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1791/>
- Hariny, S. (2022). *Aplikasi Data Pengunjung Pada Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1259/>
- Ilham, I. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Divisi Pelayanan dan Penyajian Bagian Desain Grafis di Museum Bala Putra Dewa* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/883/>
- Irawan, I. P. B. (2023). *Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Online Pada SMP Muhammadiyah 7 Palembang Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1465/>
- Jarwati, I. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di CV. Genggam Kreasi Pada Divisi*

- Desain Grafis* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1484/>
- Jaya, S. J., Resmi, U., & Andreas, L. R. (2019). *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Sopir Pada PT. Fajar Gelora Semesta Menggunakan Metode Smart Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/48/>
- Jinga, M. M. (2023). *Perancangan Sistem Aplikasi Stok Barang Berbasis Web Pada Distributor Warna-Warni Wallpaper Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1533/>
- Khodijah, K. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bidang Deputy Statistik Produksi di Kantor Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1385/>
- Kolentia, L. (2021). *Analisis Desain User Interface Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part Di PT. Thamrin Brothers Menggunakan Metode Heuristic Evaluation* [STMIK PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1584/>
- Kurniawan, B. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada BPKAD (Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah) Provinsi Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/4/>
- Linardy, N. R. (2023). *Manajemen Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Website Pada MI Hijriyah 1 Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1537/>
- Maria, F. (2022). *Analisis Usability Aplikasi Edumu Di SMK Muhammadiyah 1 Palembang Dengan Metode Heuristic Evaluation* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/961/>
- Maulana, A. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Claim Insurance Asuransi Bermotor (Astor) di PT Jasaraharja Putera Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/843/>
- Mulyani, S. (2022). *Analisis Rasio Keuangan Untuk Menilai Kinerja Keuangan Pada Perusahaan Kosmetik Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1708/>
- Ningsi, P. A. (2022). *Pengukuran Kualitas Website E-Public Dinas Komunikasi Dan Informasi Sumatera Selatan Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1255/>
- Nurchahyo, O. (2022). *Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT Swadaya Indopalma* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1189/>
- Octama, F. (2019). *Aplikasi Keterampilan Data Client Pada Panti SosialBina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/152/>
- Pambudi, A. D. (2022). *Aplikasi Pengolahan Absensi Karyawan PT. Musi Banyuasin Indah Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1227/>
- Pernanda, D. (2023). *Perancangan Manajemen Bandwidth Menggunakan Hotspot Mikrotik Pada Wireless Local Area Network di Hotel Tania* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1395/>
- Prasetiadil, H. (2023). *Aplikasi Pengajuan Surat Keterangan Tidak Mampu Berbasis Web Pada Kelurahan Gunung Ibul Prabumulih* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1549/>
- Pratama, G. R. (2021). *Implementasi Manajemen Bandwidth di Sekolah Islam Terpadu Alfurqon Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/690/>
- Priagus, A. (2023). *Aplikasi Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada Kantor Camat Empat Petulai Dangku Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1570/>
- Rafli, A. N. (2023). *Perancangan Aplikasi Ekstrakurikuler Pada SMA Binawarga 1 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1959/>
- Sakti, D. P. (2021). *Laporan Kegiatan PKL di Fortuner Offset & Digital Printing Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/436/>
- Sari, L. G. (2022). *Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Pada PT. Pali Lau Mandiri Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1185/>
- Sudarsono, P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di Madrasah Tsanawiyah*

- Al-Adli Palembang Pada Bagian Tata Usaha* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1194/>
- Tiarmo, R. (2023). *Pembuatan Dan Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sma Pratama Putra Karang Agung Ulu* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1443/>
- Tohari, A. (2023). *Perancangan Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Di Kantor Palembang Golf Club Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1915/>
- Ulfa, M. (2019). *Perancangan Coloring Book Untuk Siswa TK Sekolah Alam Palembang (SaPa) Dengan Tema Kids For Nature* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/165/>
- Wendy, S., & Chici, A. (2019). *Desain Coffee Cup Dan Paper Meal Box Beskabean Coffee Roasters* [Politeknik PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/45/>
- Wijaya, D. A. (2023). *Aplikasi Pendataan Warga Berbasis Web Pada Kelurahan Sukodadi* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1922/>
- Wulandari, A., & Wijaya, T. S. (2023). *Analisis Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang Menggunakan Metode Heuristic Usability* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1799/>
- Yamin, A. M., Hendra, S. M., & Monita, L. S. (2019). *Sistem Informasi Monitoring Siswa Pada SMK Swakarya Palembang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/40/>
- Yulianti, D. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Satuan Kerja Humas Pada PT Bukit Asam Tbk (Unit Dermaga Kertapati)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1429/>
- Zahra, A. A. (2022). *Laporan Kegiatan Tentang Prosedur Pencairan Dana Langsung Pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/850/>
- Zulfahri, I. J. (2022). *Perancangan Website Layanan Konsumen Pada Kantor Pos Giro Di Pulau Rimau* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1193/>