

**IMPLEMENTASI *HEATMAP TRACKING* DAN *SYSTEM
USABILITY SCALE (SUS)* PADA TAMPILAN PENGGUNA
WEBSITE SISTEM INFORMASI DIVISI HOME OF LEADERS
(IKATAN ALUMNI BAKRIE CENTER FOUNDATION)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

FIQHIN ALHAN MUNFIQO (22.01.4868)

kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI *HEATMAP TRACKING* DAN *SYSTEM
USABILITY SCALE (SUS)* PADA TAMPILAN PENGGUNA
WEBSITE SISTEM INFORMASI DIVISI HOME OF LEADERS
(IKATAN ALUMNI BAKRIE CENTER FOUNDATION)**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

FIQHIN ALHAN MUNFIQO (22.01.4868)

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI *HEATMAP TRACKING* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS) PADA TAMPILAN PENGGUNA *WEBSITE* SISTEM
INFORMASI DIVISI HOME OF LEADERS (IKATAN ALUMNI BAKRIE
CENTER FOUNDATION)**

yang disusun dan diajukan oleh

Fiqhin Alhan Munfiqo

22.01.4868

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 4 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,


Arvin Claudy Frohenius, M.Kom.
NIK. 190302495

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI *HEATMAP TRACKING* DAN *SYSTEM USABILITY*
***SCALE* (SUS) PADA TAMPILAN PENGGUNA *WEBSITE* SISTEM**
INFORMASI DIVISI HOME OF LEADERS (IKATAN ALUMNI BAKRIE
CENTER FOUNDATION)

yang disusun dan diajukan oleh

Fiqhin Alhan Munfiqo

22.01.4868

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302268

Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302481

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fiqhin Alhan Munfiqo
NIM : 22.01.4868

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Implementasi *Heatmap Tracking* Dan *System Usability Scale* (Sus) Pada Tampilan Pengguna *Website* Sistem Informasi Divisi Home Of Leaders (Ikatan Alumni Bakrie Center Foundation)

Dosen Pembimbing : Arvin Claudy Frobenius, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Fiqhin Alhan Munfiqo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan syukur kepada Ayah dan Ibu tercinta, sumber doa, kasih sayang, dan kekuatan di setiap langkah hidupku hingga bisa mencapai di titik ini.

Kepada para dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang dengan ketelatenan dan keteladanan telah menuntun serta membekali ilmu berharga dalam perjalanan akademik ini.

Kepada sahabat dan rekan seperjuangan di Bakrie Center Foundation, yang senantiasa memberi warna, kebersamaan, serta dukungan yang tak ternilai.

Dan kepada diriku sendiri, sebagai pengingat bahwa setiap perjuangan, sekecil apa pun, adalah pijakan menuju masa depan yang lebih baik.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma 3 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Barka Satya, M.Kom., selaku Ketua Program Studi D3-Teknik Informatika.
4. Bapak Arvin Claudy Frobenius, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Ayah dan ibu, yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi kepada saya untuk terus belajar dan berusaha hingga akhir.
6. Kak Faishal, Kak Aryn, dan Kak Jek, selaku mentor divisi IT, yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan pengetahuan serta pengalaman yang sangat berharga selama proyek ini berlangsung.
7. Fauzan, Freda, Sagun dan juga kak Doro (PIC HoL) yang telah menjadi sahabat sekaligus *partner* belajar dan berdiskusi selama proyek ini. Kebersamaan dan kerjasama kita telah menjadikan pengalaman ini lebih berwarna dan berarti.

Yogyakarta, 1 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur.....	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Website.....	9
2.2.2 Sistem Informasi.....	9
2.2.3 Pengelolaan Data.....	10
2.2.4 User Interface (UI).....	10

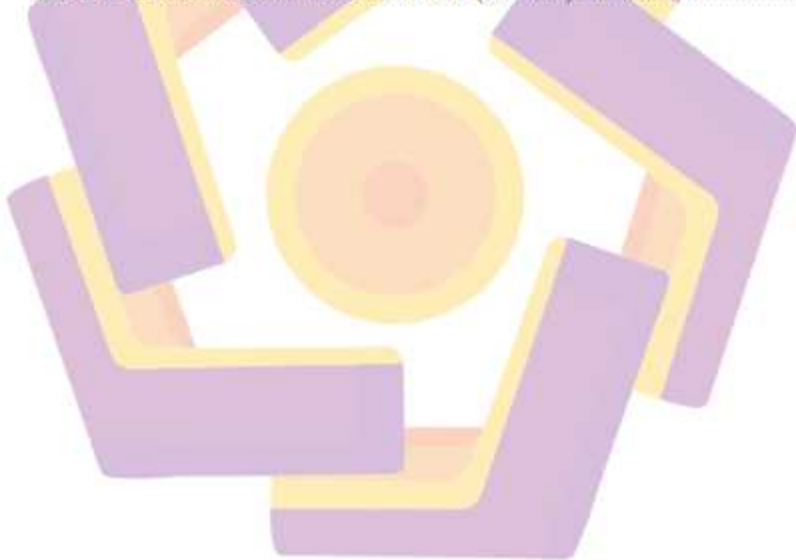
2.2.5 <i>User Experience (UX)</i>	10
2.2.6 <i>Lo-fi (Low-fidelity)/Wireframe</i>	10
2.2.7 <i>Hi-fi (High-fidelity)</i>	11
2.2.8 <i>Usabilitas</i>	11
2.2.9 <i>Heatmap Tracking</i>	12
2.2.10 <i>Maze</i>	12
2.2.11 <i>MIUS (Mission Usability Score)</i>	13
2.2.12 <i>MAUS (Maze Usability Score)</i>	14
2.2.13 <i>Evaluasi Usabilitas</i>	14
2.2.14 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 <i>Objek Penelitian</i>	16
3.2 <i>Alur Penelitian</i>	16
3.2.1 <i>Tahap Persiapan Penelitian</i>	17
3.2.2 <i>Tahap Pengumpulan Data</i>	20
3.2.3 <i>Tahap Analisis Data</i>	21
3.3 <i>Alat dan Bahan</i>	24
3.3.1 <i>Kebutuhan Software Tim Penguji</i>	24
3.3.2 <i>Kebutuhan Hardware Tim Penguji</i>	25
3.3.3 <i>Kebutuhan Software Responden</i>	25
3.3.4 <i>Kebutuhan Hardware Responden</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 <i>Tahap Persiapan Penelitian</i>	26
4.1.1 <i>Identifikasi permasalahan</i>	26
4.1.2 <i>Perancangan skenario tugas (Maze task)</i>	27
4.1.3 <i>Penyusunan kuesioner System Usability Scale (SUS)</i>	29

4.1.4 Daftar Responden yang direkrut.....	30
4.2 Tahap Pengumpulan Data.....	31
4.2.1 Pengumpulan responden melalui <i>online meet</i>	32
4.2.2 Hasil Pengujian <i>Maze (admin)</i>	35
4.2.3 Hasil Pengujian <i>Maze (end user)</i>	60
4.2.4 Hasil kuesioner SUS (<i>admin</i>).....	75
4.2.5 Hasil kuesioner SUS (<i>end user</i>).....	76
4.3.1 Analisis hasil pengujian <i>Maze (admin)</i>	78
4.3.2 Analisis hasil pengujian <i>Maze (end user)</i>	82
4.3.3 Analisis hasil kuesioner SUS (<i>admin</i>).....	84
4.3.4 Analisis hasil kuesioner SUS (<i>end user</i>).....	87
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literatur	8
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara	18
Tabel 3. 2 Rancangan skenario tugas	19
Tabel 3. 3 Kriteria Responden	20
Tabel 3. 4 Usability Threshold	23
Tabel 3. 5 Kategori SUS	23
Tabel 3. 6 Skala Usability	24
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	26
Tabel 4. 2 Skenario Tugas <i>Admin</i>	28
Tabel 4. 3 Skenario Tugas <i>End user</i>	29
Tabel 4. 4 Pertanyaan SUS	29
Tabel 4. 5 Daftar Responden	30
Tabel 4. 6 Informasi Sesi Pengujian (<i>admin</i>)	32
Tabel 4. 7 Informasi Sesi Pengujian (<i>end user</i>)	33
Tabel 4. 8 Hasil SUS sesi 1 (<i>admin</i>)	75
Tabel 4. 9 Hasil SUS sesi 2 (<i>admin</i>)	76
Tabel 4. 10 Hasil SUS sesi 3 (<i>admin</i>)	76
Tabel 4. 11 Hasil SUS sesi 4 (<i>admin</i>)	76
Tabel 4. 12 Hasil SUS sesi 1 (<i>end user</i>)	76
Tabel 4. 13 Hasil SUS sesi 2 (<i>end user</i>)	77
Tabel 4. 14 Hasil SUS sesi 3 (<i>end user</i>)	77
Tabel 4. 15 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 1 role <i>admin</i>	78
Tabel 4. 16 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 2 role <i>admin</i>	79
Tabel 4. 17 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 3 role <i>admin</i>	79
Tabel 4. 18 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 4 role <i>admin</i>	80
Tabel 4. 19 Tabel rata-rata keseluruhan MAUS role <i>admin</i>	81
Tabel 4. 20 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 1 role <i>end user</i>	82
Tabel 4. 21 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 2 role <i>end user</i>	83

Tabel 4. 22 Tabel perhitungan MIUS & MAUS sesi 3 role <i>end user</i>	83
Tabel 4. 23 Tabel rata-rata keseluruhan MAUS role <i>end user</i>	84
Tabel 4. 24 Skor SUS sesi 1 (<i>admin</i>)	84
Tabel 4. 25 Skor SUS sesi 2 (<i>admin</i>)	85
Tabel 4. 26 Skor SUS sesi 3 (<i>admin</i>)	85
Tabel 4. 27 Skor SUS sesi 4 (<i>admin</i>)	86
Tabel 4. 28 Hasil keseluruhan kuesioner SUS (<i>admin</i>)	86
Tabel 4. 29 Skor SUS sesi 1 (<i>end user</i>)	87
Tabel 4. 30 Skor SUS sesi 2 (<i>end user</i>)	88
Tabel 4. 31 Skor SUS sesi 3 (<i>end user</i>)	88
Tabel 4. 32 Hasil keseluruhan kuesioner SUS (<i>end user</i>)	88

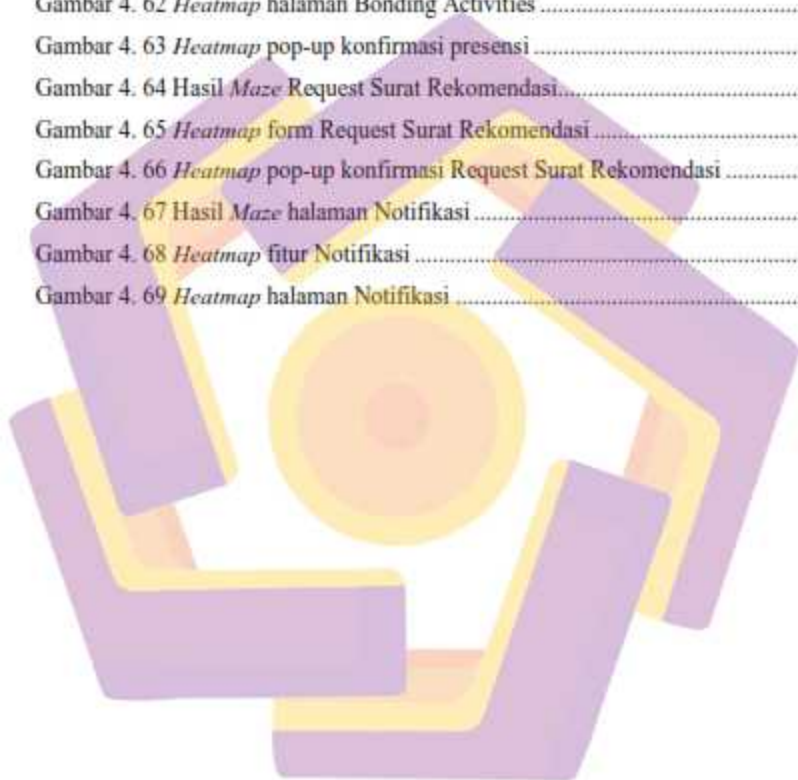


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Hasil Testing Maze.....	13
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	17
Gambar 4. 1 Pengujian role <i>admin</i>	34
Gambar 4. 2 Pengujian role <i>end user</i>	35
Gambar 4. 3 Melakukan login <i>admin</i>	35
Gambar 4. 4 <i>Heatmap</i> halaman login - 1	36
Gambar 4. 5 <i>Heatmap</i> halaman login - 2.....	36
Gambar 4. 6 Hasil Maze Melakukan Search, Filter, dan Sorting Data pada halaman Alumni Center	37
Gambar 4. 7 <i>Heatmap</i> halaman Alumni Center - Search	37
Gambar 4. 8 <i>Heatmap</i> halaman Alumni Center - Filter.....	38
Gambar 4. 9 <i>Heatmap</i> halaman Alumni Center - Sorting.....	39
Gambar 4. 10 Hasil Maze menambahkan Data Alumni.....	40
Gambar 4. 11 <i>Heatmap</i> form add Data Alumni.....	40
Gambar 4. 12 Hasil Maze menambahkan data Achievement	41
Gambar 4. 13 <i>Heatmap</i> tombol tambah Achievement.....	41
Gambar 4. 14 <i>Heatmap</i> form add Achievement	42
Gambar 4. 15 Hasil Maze mengedit data Achievement.....	43
Gambar 4. 16 <i>Heatmap</i> tombol edit Achievement	43
Gambar 4. 17 <i>Heatmap</i> form edit Achievement.....	44
Gambar 4. 18 Hasil Maze menghapus data Achievement	45
Gambar 4. 19 <i>Heatmap</i> form edit Achievement - fitur Delete	45
Gambar 4. 20 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi hapus data Achievement.....	46
Gambar 4. 21 Hasil Maze menambahkan data Call For Fellows.....	46
Gambar 4. 22 <i>Heatmap</i> halaman Call For Fellows.....	47
Gambar 4. 23 <i>Heatmap</i> form add program	48
Gambar 4. 24 Hasil Maze Search & Edit data Call For Fellows	49
Gambar 4. 25 <i>Heatmap</i> fitur search Call For Fellows.....	49

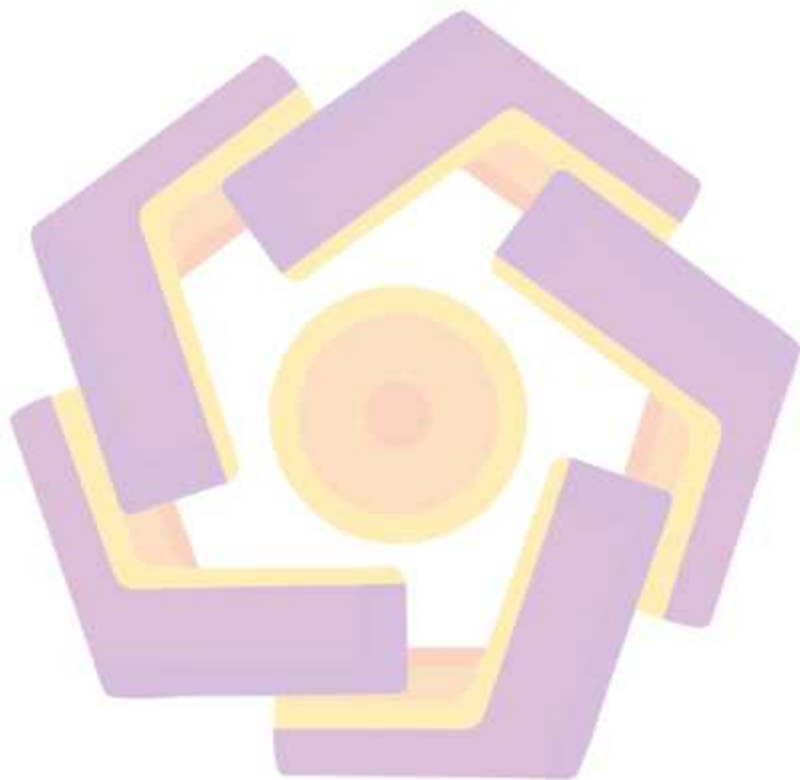
Gambar 4. 26 <i>Heatmap</i> fitur edit Call For Fellows	50
Gambar 4. 27 Menghapus data Call For Fellows	51
Gambar 4. 28 Hasil <i>Maze</i> publish Research Center.....	51
Gambar 4. 29 <i>Heatmap</i> fitur publish Research Center	52
Gambar 4. 30 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi Publikasi Research	52
Gambar 4. 31 Hasil <i>Maze</i> melakukan ubah status IYSF.....	53
Gambar 4. 32 <i>Heatmap</i> fitur ubah status IYSF.....	53
Gambar 4. 33 Hasil <i>Maze</i> membuka presensi	54
Gambar 4. 34 <i>Heatmap</i> fitur buka presensi	54
Gambar 4. 35 <i>Heatmap</i> pop-up durasi presensi kehadiran	55
Gambar 4. 36 Hasil <i>Maze</i> Search & Upload Surat Rekomendasi.....	56
Gambar 4. 37 <i>Heatmap</i> fitur Upload Surat Rekomendasi	56
Gambar 4. 38 <i>Heatmap</i> preview Surat Rekomendasi	57
Gambar 4. 39 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi Upload Surat Rekomendasi	58
Gambar 4. 40 Hasil <i>Maze</i> Notifikasi Surat Rekomendasi	58
Gambar 4. 41 <i>Heatmap</i> fitur Notifikasi	59
Gambar 4. 42 <i>Heatmap</i> halaman Notifikasi	59
Gambar 4. 43 Hasil <i>Maze</i> Login alumni	60
Gambar 4. 44 <i>Heatmap</i> fitur Login.....	61
Gambar 4. 45 Hasil <i>Maze</i> Edit Profil alumni.....	61
Gambar 4. 46 <i>Heatmap</i> Edit Profil alumni	62
Gambar 4. 47 Hasil <i>Maze</i> tambah data Achievement	63
Gambar 4. 48 <i>Heatmap</i> fitur Add Achievement.....	63
Gambar 4. 49 <i>Heatmap</i> form Add Achievement	64
Gambar 4. 50 Hasil <i>Maze</i> fitur hapus Achievement.....	64
Gambar 4. 51 <i>Heatmap</i> fitur Edit Achievement	65
Gambar 4. 52 <i>Heatmap</i> form Edit Achievement	65
Gambar 4. 53 Hasil <i>Maze</i> Add Research	66
Gambar 4. 54 <i>Heatmap</i> fitur Add Research.....	67
Gambar 4. 55 <i>Heatmap</i> form Add Research.....	67
Gambar 4. 56 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi Publish Research.....	68

Gambar 4. 57 Hasil <i>Maze</i> daftar kegiatan IYSF	68
Gambar 4. 58 <i>Heatmap</i> fitur IYSF	69
Gambar 4. 59 <i>Heatmap</i> daftar kegiatan IYSF	69
Gambar 4. 60 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi daftar kegiatan IYSF	70
Gambar 4. 61 Hasil <i>Maze</i> presensi Bonding Activities	70
Gambar 4. 62 <i>Heatmap</i> halaman Bonding Activities	71
Gambar 4. 63 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi presensi	72
Gambar 4. 64 Hasil <i>Maze</i> Request Surat Rekomendasi	72
Gambar 4. 65 <i>Heatmap</i> form Request Surat Rekomendasi	73
Gambar 4. 66 <i>Heatmap</i> pop-up konfirmasi Request Surat Rekomendasi	73
Gambar 4. 67 Hasil <i>Maze</i> halaman Notifikasi	74
Gambar 4. 68 <i>Heatmap</i> fitur Notifikasi	74
Gambar 4. 69 <i>Heatmap</i> halaman Notifikasi	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Bakrie Center Foundation.....	95
---	----

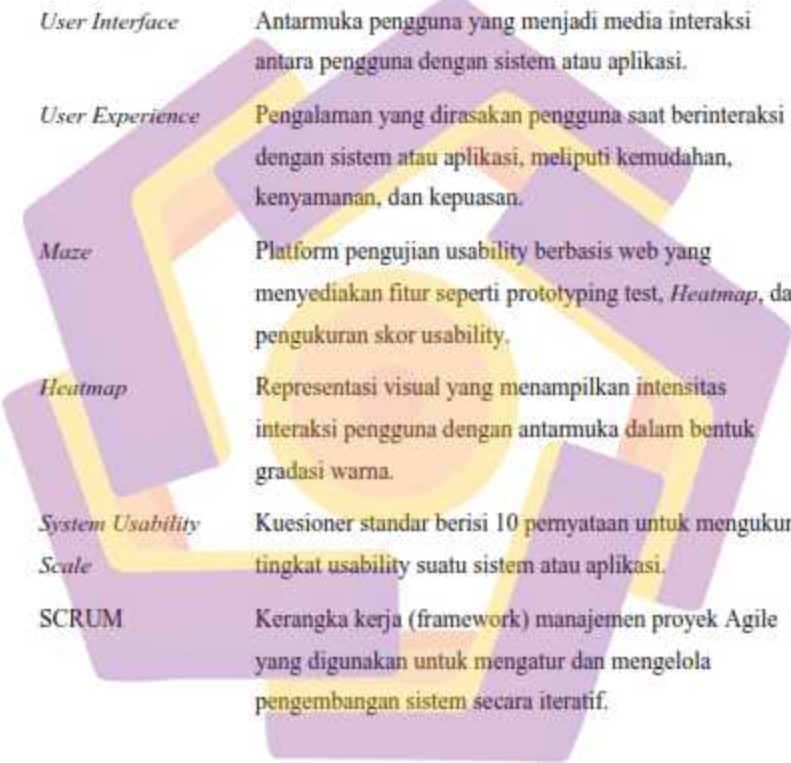


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

HoL	Home of Leaders
UI	User Interface
UX	User Experience
PIC	Person In Charge
SUS	System Usability Scale
MIUS	Mission Usability Score
MAUS	Maze Usability Score
DSR	Direct Success Rate
IDSR	Indirect Success Rate
MC_p	Misclick penalty
DU_p	Duration penalty
avg	average



DAFTAR ISTILAH



Home of Leaders	Program pengembangan kepemimpinan yang ditujukan bagi alumni seluruh program Bakrie Center Foundation
PIC HoL	<i>Person In Charge</i> untuk program Home of Leaders, bertugas mengelola data alumni serta kegiatan terkait.
User Interface	Antarmuka pengguna yang menjadi media interaksi antara pengguna dengan sistem atau aplikasi.
User Experience	Pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, meliputi kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan.
Maze	Platform pengujian usability berbasis web yang menyediakan fitur seperti prototyping test, <i>Heatmap</i> , dan pengukuran skor usability.
Heatmap	Representasi visual yang menampilkan intensitas interaksi pengguna dengan antarmuka dalam bentuk gradasi warna.
System Usability Scale	Kuesioner standar berisi 10 pernyataan untuk mengukur tingkat usability suatu sistem atau aplikasi.
SCRUM	Kerangka kerja (framework) manajemen proyek Agile yang digunakan untuk mengatur dan mengelola pengembangan sistem secara iteratif.

INTISARI

Divisi Home of Leaders (HoL) dari Bakrie Center Foundation sebelumnya belum memiliki sistem informasi alumni yang terintegrasi. Pengelolaan data alumni masih dilakukan secara manual melalui *Google Workspace*, yang menyebabkan penyebaran data, duplikasi informasi, serta kesulitan dalam pencarian dan pelacakan keterlibatan alumni. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya efisiensi komunikasi dan dokumentasi, serta menghambat optimalisasi kolaborasi antarlumni. Saat ini, HoL telah memiliki desain sistem informasi berbasis *website*, namun desain tersebut belum melalui proses pengujian *usability* untuk mengetahui sejauh mana antarmuka yang dirancang efektif dan mudah digunakan.

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi *usabilitas* antarmuka pengguna dari prototipe sistem informasi HoL melalui implementasi *Heatmap Tracking* menggunakan *Maze* dan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode *Heatmap* digunakan untuk menganalisis interaksi pengguna terhadap elemen UI dalam skenario tugas nyata, sementara SUS mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Pengujian dilakukan kepada dua kelompok pengguna, yaitu *admin* dan *end-user*, melalui sesi daring terjadwal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain sistem memiliki tingkat keterlihatan (*discoverability*) yang baik, meskipun masih terdapat *misclick rate* yang cukup tinggi pada beberapa fitur. Skor MAUS berada pada kategori medium to high, dan skor SUS menunjukkan persepsi positif terhadap desain sistem. Penelitian ini bermanfaat dalam penyempurnaan desain sebelum implementasi penuh, serta dapat dimanfaatkan oleh HoL dan organisasi serupa dalam membangun sistem informasi alumni yang lebih efektif dan berpusat pada pengalaman pengguna.

Kata kunci: *Heatmap Tracking*, *System Usability Scale*, Usabilitas, Bakrie Center Foundation, UX

ABSTRACT

The Home of Leaders (HoL) division of the Bakrie Center Foundation previously lacked an integrated alumni information system. Alumni data management was conducted manually using *Google Workspace*, resulting in scattered data, information duplication, and difficulties in *Tracking* alumni engagement. These issues negatively impacted communication efficiency and documentation, hindering optimal collaboration among alumni. Currently, HoL has developed a *website*-based alumni information system design; however, it has not yet undergone *usability testing* to determine the effectiveness and ease of use of the *User Interface*.

This study aims to evaluate the usability of the HoL system prototype interface by implementing *Heatmap Tracking* using *Maze* and the *System Usability Scale* (SUS) method. *Heatmap* analysis was conducted to observe user interaction with UI elements through task-based scenarios, while SUS was used to measure user perceptions of system usability. Usability testing was carried out with two user roles, *admin* and *end-user*, through scheduled online sessions.

The results show that the interface design generally has good element *discoverability*, although a relatively high *misclick rate* was found in some features. The *Maze Average Usability Score* (MAUS) indicated a medium to high usability level, and the SUS scores reflected positive user perceptions of the system. This research contributes to refining the system design before full implementation and can be utilized by HoL and similar organizations in building a more effective, user-centered alumni information platform.

Keyword: *Heatmap Tracking*, *System Usability Scale*, Usability, Bakrie Center Foundation, UX