

# Survei Kepuasan Penggunaan Aplikasi CAPI PKL 54 STIS

Selamat datang di Survei Online Kepuasan Penggunaan Aplikasi CAPI PKL 54 STIS

\* Required

## Biodata

---

1. NIM \*

.....

2. Nama \*

.....

3. Kuesioner yang digunakan \*

Mark only one oval.

- ☐ Statistik Ekonomi
- ☐ Statistik Sosial

## Blok 1: Tanggapan Umum

Silahkan memilih satu skor yang paling sesuai dengan kesan Anda secara umum dalam menggunakan aplikasi CAPI PKL 54 STIS. Semua isian pada halaman ini harus diisi.

4. \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Jelek	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Bagus

5. \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Memusingkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan

6. \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Meningkatkan antusias

7. \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Susah digunakan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gampang digunakan

8. \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Lambat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Responsif

9. \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Kaku	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fleksibel

## Blok 2: Tampilan Layar Monitor

10. Huruf/teks pada layar monitor \*

Tanggapan terhadap huruf/teks pada layar monitor secara umum

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Sulit dibaca	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mudah dibaca

11. Jenis huruf (font) yang digunakan \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Sulit dibaca	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mudah dibaca

12. Penggunaan highlighting (jika tidak ada, silahkan pilih 0) \*

Penggunaan warna, ukuran, ketebalan (bold), dan semacamnya yang bersifat khusus untuk menandai informasi penting.

Mark only one oval.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak membantu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membantu

13. **Apakah layout tampilan layar monitor aplikasi memberikan kemudahan? \***

Layout merupakan pembagian tampilan layar monitor agar pengguna memperoleh informasi yang cukup dengan ukuran layar monitor yang terbatas.

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak pernah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Selalu

14. **Jumlah informasi yang dapat ditampilkan pada layar monitor \***

Jumlah informasi yang dapat ditampilkan dalam satu layar tampilan.

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cukup

15. **Pengaturan tata letak informasi pada layar monitor \***

Kesesuaian antara konten/isi informasi dan peletakkannya. Misal: informasi yang berkaitan erat sebaiknya diletakkan berdekatan, dan sebaliknya.

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak logis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Logis

16. **Urutan tampilan layar monitor \***

Urutan dari sebuah tampilan layar monitor ke tampilan berikutnya

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas

17. **Tampilan selanjutnya \***

Tampilan yang akan muncul selanjutnya ketika sebuah aksi dilakukan, misalnya ketika menekan tombol "Next"

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi

18. **Kembali ke tampilan sebelumnya \***

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak dimungkinkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mudah dilakukan

19. **Tampilan progress penyelesaian pekerjaan (jika tidak ada, silahkan pilih 0) \***

Tampilan berapa bagian (persen) isian yang sudah dan belum diselesaikan pada aplikasi.

*Mark only one oval.*

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas

20. **Komentar mengenai tampilan layar monitor**

.....

.....

.....

.....

.....

### Blok 3: Penggunaan Istilah dan Informasi pada Aplikasi

21. **Penggunaan istilah pada aplikasi \***

Pada umumnya aplikasi menggunakan istilah-istilah singkat, seperti "Simpan", "Lanjut", "Clean", dan sejenisnya. Penggunaan istilah yang baik adalah konsisten/sama untuk mewakili hal yang sama. Berikan tanggapan Anda secara umum.

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak konsisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konsisten

22. **Penggunaan istilah terkait survei \***

Misal: "Clean", "Blok", "Kuesioner"

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak konsisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konsisten

23. **Penggunaan istilah teknis komputer \***

Misal: "Simpan", "Save", "Next"

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak konsisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konsisten

24. **Apakah istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan? \***

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak pernah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Selalu

25. **Penggunaan istilah teknis komputer \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Terlalu sering	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cukup

26. **Pesan yang ditampilkan aplikasi \***

Aplikasi menampilkan pesan ke pengguna sebagai respon terhadap aksi pengguna, seperti pesan kesalahan (error), berhasil/sukses, dan semacamnya.

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak Konsisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konsisten

27. **Posisi/lokasi ditampilkan pesan pada layar monitor \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak konsisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konsisten

28. **Isi/makna pesan yang ditampilkan pada layar monitor \***

Tanggapan umum mengenai isi pesan.

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas

29. **Isi pesan/instruksi untuk membetulkan kesalahan \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas

30. **Apakah terdapat tampilan menunggu (loading) yang muncul sebagai informasi setiap kali aplikasi membutuhkan proses yang lama? \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tidak pernah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Selalu

31. **Komentar mengenai penggunaan istilah dan informasi pada aplikasi**

.....

.....

.....

.....

.....

## Blok 4: Kemudahan Mempelajari Aplikasi

32. **Tingkat kesulitan dalam mempelajari penggunaan aplikasi \***

Tanggapan umum mengenai bagaimana mempelajari penggunaan aplikasi  
*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Susah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gampang

33. **Waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari penggunaan aplikasi \***

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Lama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cepat

34. **Mengeksplorasi sendiri fitur-fitur aplikasi dengan trial and error \***

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Susah/Beresiko	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gampang/Aman

35. **Jumlah langkah-langkah (steps) yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu aksi \***

Aksi yang dimaksud misalnya autentikasi (login), menyimpan/mengupload data, membuka data entri baru, dan sebagainya.

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Terlalu banyak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cukup

36. **Komentar mengenai kemudahan mempelajari aplikasi**

.....

.....

.....

.....

.....

## Blok 5: Kinerja Sistem

37. **Kecepatan \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Lambat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cepat

38. **Membetulkan kesalahan entri/pengetikan (typo) \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Susah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gampang

39. **Kemampuan untuk membatalkan (undo) perintah (jika tidak tersedia, silahkan pilih 0) \***

Mark only one oval.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Buruk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Baik

40. **Komentar mengenai kinerja sistem**

.....

.....

.....

.....

.....

## Blok 6: Panduan Penggunaan

41. **Jumlah materi panduan yang tersedia \***

Materi panduan yang dimaksud adalah yang dapat diakses melalui aplikasi, baik secara online, maupun offline

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Kurang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cukup

42. **Konten/isi panduan \***

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas

43. Kemudahan dalam mencari materi panduan yang diperlukan \*

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Susah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gampang

44. Komentar mengenai panduan penggunaan

.....

.....

.....

.....

.....

## Saran Perbaikan

Silahkan memberikan saran perbaikan terkait hardware dan software CAPI

## Saran Terkait Hardware

---

45. Ukuran layar smartphone \*

Mark only one oval.

- ☐ Diperkecil  $\geq 2x$
- ☐ Diperkecil  $< 2x$
- ☐ Sudah Sesuai
- ☐ Diperbesar  $< 2x$
- ☐ Diperbesar  $\geq 2x$

46. Berat smartphone \*

Mark only one oval.

- ☐ Dikurangi  $\geq 2x$
- ☐ Dikurangi  $< 2x$
- ☐ Sudah Sesuai

47. Ketahanan baterai \*

Mark only one oval.

- ☐ Ditambah  $\geq 2x$
- ☐ Ditambah  $< 2x$
- ☐ Sudah Sesuai



#### 48. Saran lain terkait hardware

.....

.....

.....

.....

.....

### Saran Terkait Software

---

#### 49. Ukuran huruf/tulisan \*

*Mark only one oval.*

- ☐ Diperkecil  $\geq 2x$
- ☐ Diperkecil  $< 2x$
- ☐ Sudah Sesuai
- ☐ Diperbesar  $< 2x$
- ☐ Diperbesar  $\geq 2x$

#### 50. Jumlah informasi/pertanyaan yang muncul dalam satu tampilan pada layar monitor. \*

*Mark only one oval.*

- ☐ Dikurangi  $\geq 2x$
- ☐ Dikurangi  $< 2x$
- ☐ Sudah Sesuai
- ☐ Ditambah  $< 2x$
- ☐ Ditambah  $\geq 2x$

#### 51. Saran lain terkait software

.....

.....

.....

.....

.....

---

Powered by

