

# ANALISIS APLIKASI TIKTOK BERDASARKAN PRINSIP DAN PARADIGMA INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER MENGGUNAKAN EVALUASI HEURISTIC

Puput Silva Rosiana<sup>1</sup>, Ananda Rizky Nurhidayat<sup>2</sup>, Alpin Apriliansyah Mohsa<sup>3</sup>, Azhari Ali Ridha<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Telp. (0267) 641177

Received: xxxx-xx-xx

Accepted: xx-xx-xx

## Keywords:

TikTok;  
Heuristic;  
aplikasi;  
interaksi manusia dan komputer.

## Correspondent Email:

puputsilva73@gmail.com

© 2023 JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

**Abstrak.** Aplikasi TikTok telah menjadi fenomena global dengan popularitas yang pesat. Namun, dalam rangka meningkatkan pengalaman pengguna, penting untuk menganalisis aplikasi ini dari perspektif interaksi manusia dan komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis aplikasi TikTok menggunakan evaluasi heuristic yang didasarkan pada prinsip dan paradigma interaksi manusia dan komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah evaluasi heuristic, yang melibatkan penilaian berdasarkan prinsip-prinsip interaksi manusia dan komputer yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian dilakukan dengan mengamati dan menguji interaksi antara pengguna dan aplikasi TikTok dalam berbagai konteks penggunaan. Data yang terkumpul selama evaluasi dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam interaksi antarmuka pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi TikTok memiliki beberapa kekuatan dalam hal interaksi manusia dan komputer. Beberapa kekuatan tersebut meliputi antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, responsivitas yang cepat, dan penyajian konten yang menarik. Namun, juga terdapat beberapa kelemahan yang teridentifikasi, seperti navigasi yang kurang jelas, kurangnya kontrol pengguna terhadap algoritma penentuan konten, dan kurangnya fitur privasi yang memadai. Berdasarkan temuan tersebut, rekomendasi perbaikan diajukan untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi TikTok. Rekomendasi tersebut termasuk penyempurnaan navigasi, peningkatan transparansi algoritma, dan penambahan fitur privasi yang lebih kuat. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi TikTok dan membantu para pengembang dalam merancang antarmuka yang lebih baik.

**Abstract.** The TikTok app has become a global phenomenon with rapid popularity. However, in order to improve the user experience, it is important to analyze this application from the perspective of human and computer interaction. The purpose of this study is to analyze the TikTok app using a heuristic evaluation that is based on the principles and paradigms of human and computer interaction. The research method used is heuristic evaluation, which involves an assessment based on previously established principles of human and computer interaction. The assessment was conducted by observing and testing interactions between users and the TikTok app in various contexts of use. The data collected during the evaluation was qualitatively analyzed to identify strengths and weaknesses in the user interface interaction. The results of the analysis show that the TikTok app has several strengths in terms of

*human-computer interaction. Some of these strengths include an intuitive and easy-to-use interface, fast responsiveness, and attractive content presentation. However, there are also some weaknesses identified, such as unclear navigation, lack of user control over the content determination algorithm, and lack of adequate privacy features. Based on these findings, improvement recommendations were put forward to enhance user interaction with the TikTok app. The recommendations include improved navigation, increased transparency of the algorithm, and the addition of stronger privacy features. It is hoped that the results of this study can contribute to the development of the TikTok app and assist developers in designing better interfaces.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, media sosial telah mengubah cara kita berinteraksi dan mengonsumsi konten. Salah satu platform yang telah merevolusi pengalaman media sosial adalah TikTok. TikTok, sebuah aplikasi berbagi video yang didirikan oleh perusahaan Tiongkok ByteDance pada tahun 2016, telah mendapatkan popularitas yang fenomenal di seluruh dunia.

TikTok memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan video pendek dengan durasi hingga 60 detik. Aplikasi ini telah menarik perhatian jutaan pengguna dari berbagai usia, latar belakang, dan budaya. Apa yang membedakan TikTok dari platform media sosial lainnya adalah algoritma pemilihan konten yang canggih yang menyesuaikan feed pengguna berdasarkan preferensi mereka.

Interaksi manusia dan komputer (HCI) adalah bidang yang berkaitan dengan studi desain, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna yang memungkinkan interaksi yang efektif antara manusia dan sistem komputer. Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari pengguna internet di seluruh dunia. Salah satu aplikasi media sosial yang sangat populer saat ini adalah TikTok. TikTok telah mencapai popularitas yang luar biasa dengan menyediakan platform untuk berbagi video pendek dengan kreativitas dan interaksi tinggi.

Dalam konteks interaksi manusia dan komputer, penting untuk memastikan bahwa antarmuka pengguna suatu aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan mendorong pengalaman pengguna yang positif. Untuk mencapai tujuan ini, evaluasi heuristic

merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi antarmuka pengguna berdasarkan prinsip-prinsip desain yang telah mapan. Evaluasi ini membantu dalam menentukan sejauh mana antarmuka pengguna memenuhi kebutuhan pengguna dan mendorong interaksi yang efektif.

Penulis bermaksud untuk melakukan penelitian terhadap aplikasi Tik Tok dengan menggunakan paradigma Interaksi Manusia dengan Komputer (IMK), berdasarkan latar belakang tersebut. Penelitian ini akan difokuskan pada analisis dan penilaian antarmuka pengguna dari aplikasi Tik Tok dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang terkait dengan interaksi manusia dan komputer. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode evaluasi heuristic, yang bertujuan untuk menguji kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi tersebut. [1].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

TikTok merupakan suatu platform media sosial yang menyediakan kemampuan bagi pengguna untuk membuat, membagikan, serta menonton video pendek. Aplikasi ini pertama kali diperkenalkan oleh ByteDance, sebuah perusahaan teknologi Tiongkok pada tahun 2016. TikTok telah meraih popularitas yang besar di kalangan remaja dan generasi muda di seluruh dunia.

Pengguna TikTok dapat membuat video pendek dengan durasi antara 15 hingga 60 detik, yang sering kali diiringi oleh musik, tarian, atau sketsa lucu. Fitur unik TikTok adalah kemampuannya untuk menyinkronkan gerakan bibir pengguna dengan cuplikan audio atau dialog dari film, lagu, atau berbagai sumber lainnya.

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana manusia dan komputer berinteraksi dalam konteks desain antarmuka pengguna. Tujuan utama IMK adalah untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, efektif, dan efisien agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem komputer dengan mudah dan menyenangkan[2].

Dalam IMK, terdapat berbagai pendekatan dan prinsip yang digunakan untuk merancang antarmuka pengguna yang baik. Salah satunya adalah pendekatan evaluasi heuristic, di mana desain antarmuka dievaluasi berdasarkan serangkaian prinsip dan pedoman yang telah ditetapkan. Prinsip-prinsip ini mencakup konsistensi, kesesuaian dengan domain, pengaturan tampilan, kontrol pengguna, dan umpan balik sistem[3].

### 3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini diawali dengan mendalami aplikasi yang digunakan untuk mendapatkan referensi dan data yang diperlukan. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data dan analisis menggunakan evaluasi heuristic untuk menghasilkan sebuah kesimpulan [4].

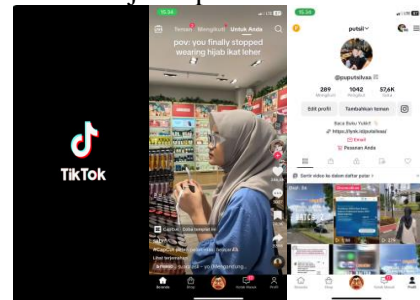
#### 3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis angkat menjadi bahan evaluasi adalah Aplikasi yang bernama Tik Tok. Aplikasi Tik Tok adalah sebuah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan membagikan video pendek. Diluncurkan pada tahun 2016 oleh perusahaan teknologi asal Tiongkok, TikTok telah menjadi salah satu aplikasi paling populer di dunia, dengan jumlah pengguna yang terus bertambah secara signifikan.

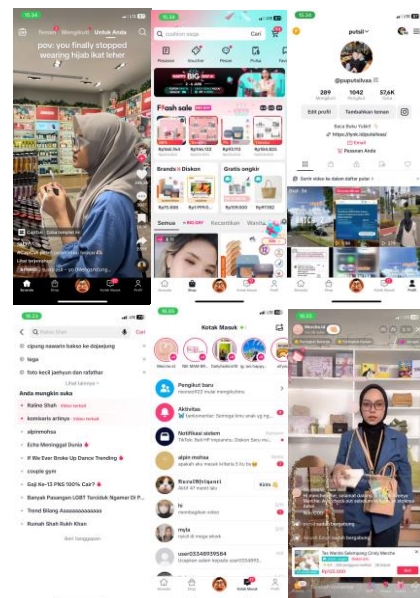
TikTok membedakan dirinya dengan fokusnya pada video pendek yang kreatif dan menghibur. Pengguna dapat merekam video dengan durasi singkat, biasanya sekitar 15 hingga 60 detik, dan mengeditnya dengan berbagai efek visual, filter, dan lagu-lagu populer yang tersedia di dalam aplikasi. TikTok menawarkan beragam fitur seperti lip-syncing, tarian, tantangan, dan konten kreatif lainnya

yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik.

Gambaran singkat mengenai fitur aplikasi Tik Tok ini disajikan pada Gambar 1 dan 2.



**Gambar 1.** Gambaran *user interfaces* dan fitur aplikasi



**Gambar 2.** Beberapa fitur dan konten aplikasi Tik Tok

#### 3.2 Faktor dan Aspek dalam IMK

Interaksi antara manusia dan komputer melibatkan berbagai faktor dan aspek yang mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan teknologi. Faktor-faktor ini meliputi aspek manusia, aspek komputer, serta konteks interaksi tersebut. Berikut adalah penjelasan tentang faktor dan aspek yang relevan dalam interaksi manusia dan komputer:

- Faktor Manusia:
  - a. Kemampuan Kognitif: Kemampuan kognitif individu, seperti persepsi, pemahaman, memori, dan pemecahan masalah, mempengaruhi bagaimana

mereka berinteraksi dengan komputer. Desain antarmuka yang baik harus mempertimbangkan batasan kognitif manusia dan mempermudah pemahaman dan penggunaan sistem.

b. Preferensi dan Motivasi: Preferensi individu dan motivasi pengguna memainkan peran penting dalam interaksi dengan komputer. Sistem yang dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna, seperti pilihan bahasa atau tata letak antarmuka yang dapat diatur, akan meningkatkan pengalaman pengguna[5].

c. Pengalaman Pengguna: Pengalaman pengguna sebelumnya dengan teknologi dapat mempengaruhi interaksi mereka dengan komputer. Pengguna yang berpengalaman mungkin memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi tentang cara kerja sistem dan lebih cepat beradaptasi dengan perubahan.

- **Faktor Komputer:**

a. Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna yang efektif sangat penting dalam memfasilitasi interaksi manusia dan komputer. Antarmuka yang intuitif, mudah dinavigasi, dan responsif akan meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna[6].

b. Kinerja Sistem: Kinerja komputer, termasuk kecepatan respons dan waktu tanggap, dapat memengaruhi interaksi pengguna. Kinerja yang buruk atau lambat dapat menyebabkan frustrasi dan mengurangi efektivitas interaksi. c. Keandalan: Keandalan sistem komputer juga penting. Sistem yang sering mengalami gangguan atau kerusakan dapat mengganggu interaksi dan menurunkan produktivitas pengguna.

- **Aspek Interaksi:**

a. Konteks Penggunaan: Konteks di mana interaksi terjadi juga mempengaruhi interaksi manusia dan komputer. Misalnya, interaksi dalam lingkungan kerja akan berbeda dengan interaksi dalam lingkungan pendidikan atau rumah tangga.

b. Tugas dan Tujuan: Tujuan interaksi dan tugas yang ingin dicapai juga memainkan peran penting. Sistem yang dirancang dengan mempertimbangkan tugas dan tujuan pengguna akan lebih efektif dan membantu pengguna mencapai hasil yang diinginkan.

c. Umpan Balik dan Respons: Umpan balik dan respons yang tepat dari sistem terhadap tindakan pengguna adalah aspek penting dalam interaksi. Sistem yang memberikan umpan balik yang jelas dan responsif akan membantu pengguna memahami status dan efek dari tindakan mereka.

Dalam pengembangan sistem interaksi manusia dan komputer, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini agar dapat merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan memahami faktor dan aspek yang terlibat, pengembang dapat menciptakan sistem yang lebih intuitif, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

### 3.3 Evaluasi Heuristic

Pada proses analisis penulis menggunakan metodo evaluasi heuristic. Metode heuristic merujuk pada pendekatan atau teknik yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan mengandalkan penilaian berdasarkan pengalaman, pengetahuan terbatas, atau aturan praktis. Metode heuristic digunakan ketika solusi yang optimal atau lengkap sulit atau tidak memungkinkan untuk dicapai dalam waktu yang wajar.

#### 3.4.1 Pengertian Evaluasi Heuristic

Pendekatan heuristic didasarkan pada pemilihan strategi yang berpotensi menghasilkan solusi yang memadai dalam waktu yang terbatas, meskipun tidak ada jaminan bahwa solusi tersebut optimal. Metode heuristic mengabaikan pemrosesan atau analisis yang menyeluruh dan sistematis yang diperlukan dalam metode eksakta. Sebaliknya, pendekatan heuristic mencari solusi yang "cukup baik" atau "cukup memadai" dalam konteks masalah yang diberikan.

Metode ini dikembangkan oleh Jacob Nielsen dan Rolf Molich dan telah menjadi salah satu alat evaluasi yang paling umum digunakan

dalam bidang desain interaksi manusia dan komputer.

Berikut adalah penjelasan tentang 10 heuristik Nielsen dan Molich:

1. Visibilitas status sistem: Sistem harus memberikan umpan balik yang jelas dan memadai kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi, misalnya dengan menggunakan indikator progres, ikon, atau pesan status.
2. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata: Bahasa, konvensi, dan metode operasi yang digunakan dalam antarmuka pengguna harus konsisten dengan dunia nyata pengguna, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan sistem.
3. Kebebasan dan kontrol pengguna: Pengguna harus memiliki kontrol penuh atas sistem dan dapat dengan mudah membatalkan atau menghindari tindakan yang tidak diinginkan. Antarmuka harus memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem sesuai kebutuhan mereka.
4. Keseragaman dan standar: Antarmuka harus konsisten dalam tampilan dan perilaku, mengikuti standar desain yang diterima secara umum, sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami dan mengingat cara menggunakan elemen antarmuka.
5. Pencegahan kesalahan: Sistem harus didesain untuk mencegah terjadinya kesalahan, seperti dengan memberikan konfirmasi sebelum tindakan penting dilakukan atau dengan membatasi akses pengguna ke fungsi yang berpotensi berbahaya.
6. Pengenalan daripada mengingat: Antarmuka harus dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna dapat dengan mudah mengenali elemen dan opsi, daripada mengharuskan mereka mengingat informasi tertentu.

Penggunaan ikon, label yang deskriptif, dan petunjuk visibel dapat membantu dalam pengenalan tersebut.

7. Fleksibilitas dan efisiensi pengguna: Antarmuka harus menyediakan cara yang efisien bagi pengguna untuk mengekspresikan tindakan mereka dan mencapai tujuan mereka. Pendekatan seperti pintasan keyboard dan fitur serupa dapat meningkatkan kecepatan dan efisiensi pengguna.
8. Estetika dan desain minimalis: Desain antarmuka harus memiliki estetika yang baik dan menghindari kekacauan visual yang tidak perlu. Pengguna harus dapat fokus pada elemen penting dan tugas utama tanpa gangguan.
9. Bantuan pengguna dan dokumentasi: Jika diperlukan, antarmuka harus menyediakan bantuan kontekstual dan dokumentasi yang mudah diakses bagi pengguna. Bantuan ini harus jelas dan relevan dengan tugas yang sedang dilakukan.
10. Kesalahan pengguna: Ketika kesalahan terjadi, sistem harus memberikan pesan yang jelas, deskriptif, dan memandu pengguna dalam memperbaiki kesalahan tersebut.

Dengan menerapkan metode heuristik Nielsen dan Molich, perancang antarmuka dapat mengidentifikasi masalah potensial dalam desain dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan melakukan evaluasi sistem secara sistematis.

### 3.4.2 Skala Likert

Skala Likert adalah alat pengukuran yang umum digunakan dalam penelitian dan survei untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, atau penilaian subjektif responden terhadap pernyataan atau pertanyaan. Skala ini dinamai berdasarkan nama Rensis Likert, seorang psikolog yang mengembangkannya pada tahun 1932.

Skala Likert terdiri dari pernyataan-pernyataan yang diikuti oleh serangkaian pilihan jawaban yang menunjukkan tingkat setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan

tersebut. Biasanya, skala Likert memiliki 5 atau 7 pilihan jawaban yang berurutan, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju"[7]. Responden diminta untuk memilih salah satu pilihan yang paling mewakili sikap atau pendapat mereka terhadap pernyataan yang diberikan.

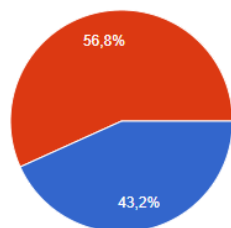
Pada penelitian ini penulis menggunakan skala likert untuk mengetahui tingkat usability pada metode heuristic dengan menggunakan 4 skala dengan rentan sebagai berikut :

Skala Likert	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	TS=Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

Skala Likert digunakan untuk mengukur sejauh mana tanggapan responden terhadap kemudahan penggunaan aplikasi TIKTOK. Semakin tinggi nilai yang dipilih oleh responden, menunjukkan respons positif, sementara semakin rendah angka yang dipilih, menunjukkan respons negatif. Pertanyaan disebarikan melalui Google Form untuk mempermudah rekapitulasi dan mencakup lebih banyak responden[8].

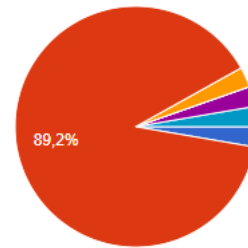
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dari penelitian ini adalah masyarakat pengguna aplikasi TIKTOK berjumlah 38 orang. Adapun rincian karakteristik responden dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1, 2 dan 3.



**Gambar 3.** Persentase Jenis Kelamin Responden

Dari data yang tergambar dalam Gambar 1, dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini, persepsi informasi dipengaruhi secara signifikan oleh responden perempuan sebesar 56,8%, sementara responden laki-laki menyumbang sebanyak 43,2% dari total responden.



**Gambar 4.** Persentase Profesi Responden

Berdasarkan gambar 2, persentase responden terlihat bahwa persepsi informasi banyak dipengaruhi oleh responden dengan profesi Mahasiswa.

Informasi mengenai tingkat kegunaan sistem berdasarkan hasil pengolahan data dari 76 responden dapat ditemukan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Heuristic

Elemen Observasi	Hasil (Dalam Bentuk Persen)			
	STS	TS	S	SS
<b>PO1 - Visibility of system status</b>				
Aplikasi TikTok membantu anda untuk mendapatkan informasi yang anda butuhkan secara online?	5,3	7,9	44,7	42,1
Aplikasi TikTok memudahkan anda untuk	5,3	7,9	50	36,8

mendapatkan informasi yang anda butuhkan secara cepat dan mudah?				
<b>PO2 - Match between system and the real world</b>				
Aplikasi Tiktok sudah menyajikan informasi yang sesuai di setiap halamannya, dan tidak menjebak dalam menelusuri setiap menu?	5,3	21,1	57,9	15,8
Aplikasi Tiktok menyajikan konten dalam bahasa yang mudah dipahami?	5,3	7,9	52,6	34,2
<b>PO3 - User control and freedom</b>				
Aplikasi TikTok memberikan panduan yang jelas untuk menjelajahi setiap menu yang ada?	5,3	5,3	57,9	31,6
<b>PO4 - Consistency and standards</b>				
Apakah dalam mengakses dan mengeksplorasi Aplikasi TikTok anda tidak perlu bertanya kepada siapapun dan bisa langsung	5,3	2,6	47,4	44,7

menggunakan?				
<b>PO5 - Error Prevention</b>				
Apakah aplikasi Tiktok sudah disertai dengan mekanisme yang merupakan tindakan pencegah agar user tidak melakukan kesalahan dalam entri data?	5,3	18,4	55,3	21,1
Apakah aplikasi Tiktok menyajikan pesan kesalahan yang informatif jika data yang dimasukkan tidak sesuai?	5,3	23,7	47,4	23,7
<b>PO6 - Recognition Rather Than Recall</b>				
Apakah aplikasi Tiktok memiliki sistem pengingat/menotifikasi jika pengguna melewati sebuah data yang harus dimasukkan?	2,6	13,2	47,4	36,8
<b>PO7 - Flexibility and Efficiency of Use</b>				
Apakah aplikasi Tiktok fleksibel digunakan untuk pengguna yang	2,6	7,9	52,6	36,8

berpengalaman maupun kurang berpengalaman?				
Apakah aplikasi Tiktok cukup efisien untuk digunakan oleh pengguna, tanpa harus membutuhkan waktu penyesuaian yang lama?	2,6	5,3	57,9	34,2
<b>PO8 - Aesthetic and Minimalist Design</b>				
Apakah pesan dialog yang muncul pada Aplikasi Tiktok berisi informasi yang relevan dan sangat dibutuhkan?	2,6	18,4	57,9	21,1
Apakah pesan dialog yang muncul pada Aplikasi Tiktok sederhana, simple dan tidak membingungkan?	5,3	7,9	60,5	26,3
<b>PO9 - Help Users Recognize, Diagnose, &amp; Recover From Errors</b>				
Apakah pesan kesalahan pada Aplikasi Tiktok dimunculkan dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami?	2,6	5,3	65,8	26,3
Apakah pesan kesalahan pada	13,2	7,9	57,9	21,1

Aplikasi Tiktok membina dan memberikan solusi alternatif, tidak hanya sekedar menyampaikan informasi?				
<b>PO10 - Help and documentation</b>				
Apakah aplikasi Tiktok disertai dengan dokumentasi yang mencukupi dan membantu?	2,6	18,4	55,3	23,7
Apakah aplikasi Tiktok disertai dengan informasi yang mudah dicari oleh pengguna?	2,6	5,3	52,6	39,5

**Tabel 3.** Tabel Interpretasi Interval

No	Range Nilai Interval	Keterangan
1	0 - 24,99	Sangat Tidak Mudah
2	25 - 49,99	Tidak Mudah
3	50 - 74,99	Mudah
4	75 - 100	Sangat Mudah

Tabel 3 Menerangkan interpretasi interval dengan menggunakan skala 4. Range nilai interval digunakan sebagai acuan untuk melakukan penilaian dari hasil kuisioner yang sudah disebar.

### Iterpretasi Skor Perhitungan

Untuk melakukan interpretasi hasil, langkah pertama adalah mengetahui skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk setiap item penilaian, dengan menggunakan rumus berikut:



$Y$  = skor tertinggi likert x jumlah responden

$X$  = skor terendah likert x jumlah responden

Jumlah skor tertinggi untuk item:

“Sangat Suka” adalah  $4 \times 38 = 152$

“Sangat Tidak Suka” adalah  $1 \times 38 = 38$

Dari tabel 2 diatas dapat dilakukan perhitungan index% rerata untuk 17 pertanyaan yang diberikan kepada responden, sebagai berikut :  
Jumlah Responden x Skor = Skor tertinggi  
 $38 \times 4 = 152$ .

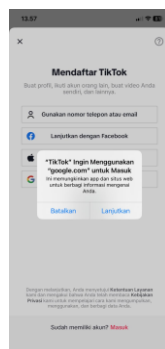
**Rumus Index% = Rata-rata Total Skor / Y x 100**

$$= 200,4 / 152 \times 100$$

$$= 13,18\%$$

Bagian ini akan menjelaskan hasil evaluasi aplikasi tiktok pada masing-masing bagian.

### 1. Tampilan Informasi dari status Sistem



Gambar 4. Tampilan Login Sistem



Gambar 4. Tampilan Homepage TikTok

Gambar 4, menunjukkan bahwa sistem memberikan informasi bahwa pengguna sedang melakukan login di halaman login sistem, sedangkan Gambar 5 menunjukan pengguna berada pada halaman homepage aplikasi TikTok.

## 5. KESIMPULAN

Evaluasi menggunakan metode heuristik menunjukkan bahwa aplikasi TikTok memiliki tingkat usability yang sangat baik. Aplikasi TikTok telah memenuhi sepuluh kategori heuristic model yang disajikan, yang dapat dilihat dari menu yang tersedia. Hasil kuisioner yang tersebar juga menunjukkan bahwa interval nilai pada aplikasi TikTok mencapai 13,18%. Hal ini membuktikan bahwa pengguna merasa aplikasi TikTok mudah digunakan. Untuk evaluasi selanjutnya, dapat dilakukan perbandingan atau penggunaan metode evaluasi lain guna mendapatkan hasil yang lebih optimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Teknologi *et al.*, “Pengertian IMK atau HCI”.
- [2] T. K. Ahsyar and D. Afani, “Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- [3] I. Hamidah, Bangkit Indarmawan Nugroho, and Sarif Surejo, “Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 111–120, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2467.
- [4] T. Hidayat, O. Nurdiawan, and Y. A. Wijaya, “Analisa Website Portal Informasi Sekolah Dengan,” vol. 7, no. 1, pp. 740–746, 2023.
- [5] S. A. Kaffah and F. Anshori, “Analisa Aplikasi Cake Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 291–299, 2021.
- [6] K. Amaliah, M. Santosa, M. Diningrat, and H. 3}, “Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia,” *Univ. AMIKOM Yogyakarta*, pp. 19–24, 2018.

- [7] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [8] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial," *FOKUS (Kajian Bimbing. Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 279, 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.