

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK NEGERI 1 PURWASARI DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Mufti Arkhan Harsono^{1*}, Hannie^{2*}, Aziz Ma'sum³

^{1,2}Sistem Informasi/Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361; (0267) 641177

Keywords:

User Experience, Heuristic Evaluation, Usability, Severity Rating, User Interface.

Correspondent Email:

arkanpjr923@gmail.com

Abstrak. *Website* menjadi media penting dalam mendukung penyebaran informasi dan interaksi antar pengguna. Namun, permasalahan muncul ketika tampilan dan fungsionalitas *website* tidak memberikan pengalaman pengguna (user experience) yang optimal. Hal ini terjadi pada *website* SMK Negeri 1 Purwasari, di mana sejumlah elemen antarmuka dinilai belum memenuhi prinsip usability yang baik, seperti kesesuaian sistem dengan dunia nyata, konsistensi, serta estetika desain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna terhadap *website* SMK Negeri 1 Purwasari menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan tiga fokus utama: *Match Between System and the Real World*, *Consistency and Standards*, dan *Aesthetic and Minimalist Design*. Metode ini dilengkapi dengan pengumpulan data melalui kuesioner kepada 99 siswa aktif yang menjadi pengguna *website*. Hasil analisis menunjukkan beberapa aspek penting yang perlu diperbaiki, terutama pada tampilan visual dan konsistensi navigasi, dengan nilai *Severity Rating* tertinggi berada pada kategori desain estetika dan minimalis. Penelitian ini menghasilkan rekomendasi desain antarmuka baru berbasis prototipe yang diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan *website* sekolah.

Abstract. *In the digital era, websites have become an important medium in supporting the dissemination of information and interaction between users. However, problems arise when the appearance and functionality of the website do not provide an optimal user experience. This happened on the SMK Negeri 1 Purwasari website, where a number of interface elements were deemed not to meet the principles of good usability, such as suitability of the system to the real world, consistency and design aesthetics. This research aims to analyze the user experience of the SMK Negeri 1 Purwasari website using the Heuristic Evaluation method with three main focuses: Match Between System and the Real World, Consistency and Standards, and Aesthetic and Minimalist Design. This method is equipped with data collection through questionnaires to 99 active students who are website users. The analysis results show several important aspects that need to be improved, especially in the visual appearance and navigation consistency, with the highest Severity Rating values being in the aesthetic and minimalist design categories. This research produces recommendations for a new prototype-based interface design which is expected to increase the comfort and effectiveness of using the school website.*

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, situs web menjadi elemen penting untuk menyebarkan informasi dan membangun interaksi antara lembaga pendidikan, siswa, orang tua, dan masyarakat [1]. Tuntutan global mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan teknologi demi meningkatkan kualitas, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi [2]. Setiap teknologi informasi memiliki antarmuka sebagai jembatan antara pengguna dan sistem, yang dirancang sesuai kebutuhan penggunanya [3].

Website SMK Negeri 1 Purwasari, yang diluncurkan pada Agustus 2023, berfungsi sebagai media informasi, pendaftaran, dan dokumentasi [4]. Website ini harus informatif, mudah diakses, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna. Desain yang baik dapat mendukung pencapaian tujuan lembaga, namun saat ini masih ditemukan kekurangan pada antarmuka dan fiturnya.

Untuk menilai kepuasan pengguna *website* SMKN 1 PURWASARI, perlu dilakukan evaluasi guna memahami apakah *website* tersebut berfungsi sesuai harapan pengguna dan memberikan kenyamanan saat digunakan, dengan mempertimbangkan aspek *User Experience* [5]. Dalam penelitian ini, Metode heuristic adalah pendekatan praktis yang efisien untuk menyelesaikan masalah usability, dan banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk ilmu komputer [6].

Penelitian Melisa dan Fatmasari (2023) berjudul "*Analisis User Experience Situs Website BPPD Kota Palembang menggunakan metode Heuristic Evaluation*" menekankan pentingnya pengalaman pengguna sebagai jembatan antara sistem dan pengguna. Tampilan yang tidak menarik dan sulit dipahami dapat menimbulkan kebosanan, sehingga evaluasi diperlukan untuk perbaikan layanan. Penelitian tersebut menggunakan 10 prinsip heuristic dalam metode heuristic evaluation [7].

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul "*Analisis User Experience pada website SMK NEGERI 1 PURWASARI dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation*." Tujuannya untuk memberikan wawasan mengenai kualitas antarmuka serta mengidentifikasi masalah yang dapat memengaruhi kenyamanan dan efektivitas

pengguna, sehingga solusi perbaikan dapat diterapkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Analisis

Menurut Abul Majid (2013:54), analisis adalah proses berpikir yang melibatkan pemecahan suatu kesatuan menjadi bagian-bagian lebih kecil untuk memahami karakteristik masing-masing bagian serta perannya dalam keseluruhan [8]. Dengan kata lain Analisis adalah proses memecah, mengelompokkan, dan menafsirkan suatu hal berdasarkan kriteria tertentu serta hubungan antar bagiannya [9].

2.2. Website

Menurut Abdullah (2018:1), website adalah kumpulan halaman digital berisi informasi dalam berbagai format yang dapat diakses melalui internet oleh pengguna di seluruh dunia [10]. Saat ini, desain *website* dirancang agar sederhana dan menarik, sehingga memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi, sesuai dengan meningkatnya minat pengguna internet [11].

2.3. User Experience

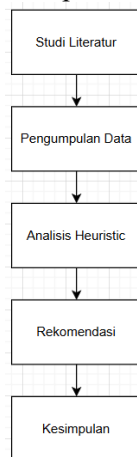
Menurut ISO 9241-210 (2010), *user experience* adalah persepsi dan respons pengguna terhadap interaksi dengan produk, mencakup emosi, kepercayaan, dan preferensi sebelum, saat, dan setelah penggunaan [12]. User experience adalah aspek penting dalam pengembangan website karena membantu pengguna mencapai tujuan dengan mudah dan merasa nyaman saat menggunakannya [13].

2.4. Heuristic Evaluation

Menurut Nielsen, *heuristic evaluation* adalah metode untuk mengevaluasi *usability* dengan melakukan pemeriksaan sistematis pada antarmuka pengguna [14]. Dengan kata lain Metode evaluasi heuristic digunakan untuk menemukan masalah kegunaan pada antarmuka pengguna sistem atau produk, dengan mengacu pada prinsip desain yang telah terbukti efektif. Pada penelitian ini, metode *Heuristic Evaluation* (HE) digunakan untuk menguji pengalaman pengguna dan menganalisis *website* SMK Negeri 1 Purwasari [15].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk menilai *User Experience* website SMK Negeri 1 Purwasari, dengan fokus pada tiga prinsip utama: *Match Between System and the Real World*, *Consistency and Standards*, serta *Aesthetic and Minimalist Design*. Tahapan meliputi studi literatur, pengumpulan data, analisis, rekomendasi, dan kesimpulan.



Gambar 1 Alur Penelitian

3.1. Studi Literatur

Sebelum penelitian, peneliti melakukan kajian pustaka untuk memahami konsep, teori, dan temuan sebelumnya sebagai dasar perumusan kerangka dan metodologi, dengan merujuk pada sumber terpercaya seperti jurnal, buku, dan artikel ilmiah.

3.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti membagikan kuesioner berisi pertanyaan berbasis evaluasi heuristic untuk mengukur pengalaman pengguna dan mengidentifikasi masalah usability pada website.

3.3. Analisis Heuristic

Data dianalisis dengan mengelompokkan temuan evaluator berdasarkan kategori masalah heuristic, lalu diolah secara statistik untuk mengidentifikasi poin dengan tingkat masalah tertinggi.

3.4. Rekomendasi

Rekomendasi disusun berdasarkan hasil evaluasi dan tingkat keparahan masalah, agar

solusi yang diberikan tepat sasaran dan sesuai prioritas perbaikan antarmuka website.

3.5. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berfungsi untuk merangkum hasil temuan, menjawab rumusan masalah, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang pencapaian tujuan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Studi Literatur

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengumpulkan teori dan hasil penelitian sebelumnya sebagai dasar analisis *user experience* website SMKN 1 Purwasari, mencakup topik seperti UX, *usability testing*, Heuristic Evaluation, dan literatur terkait.

4.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu kuesioner dan observasi.

4.2.1. Observasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap tampilan Website SMK Negeri 1 Purwasari, terdapat beberapa kekurangan antara lain, pada bagian beranda Informasi seperti berita dan prestasi ditampilkan secara bersamaan, membuat tampilan terlalu padat, tidak ada akses khusus untuk siswa-siswi pada website tersebut dan desain antarmuka dianggap masih kuno. Oleh karena itu observasi ini mendasari perlunya evaluasi lanjutan melalui *heuristic evaluation* untuk memberikan rekomendasi desain antarmuka yang lebih efektif, estetis, dan mudah digunakan.

4.2.2. Kuesioner

kuesioner ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kepuasan pengguna terhadap antarmuka. Instrumen kuesioner terdiri atas 15 pernyataan, yang terbagi menjadi tiga aspek evaluasi: 5 pernyataan untuk aspek Match Between System and the Real World, 5 pernyataan untuk aspek Consistency and Standards, serta 5 pernyataan untuk aspek Aesthetic and Minimalist Design. Kuesioner ini disebarikan kepada 99 siswa-siswi SMK Negeri 1 Purwasari sebagai responden.

4.3. Analisis Heuristic Tahap 1

Berdasarkan kriteria pertama, *Match Between System and the Real World*, responden menilai bahwa sistem masih kurang nyaman digunakan karena penggunaan istilah dan tampilan belum sepenuhnya familiar atau sesuai dengan kebiasaan di dunia nyata. Lalu data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan severity rating berdasarkan jawaban kuesioner dari responden untuk mengukur tingkat keparahan permasalahan pada user interface website SMKN 1 Purwasari. Hasilnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Aspek Usability		Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR
Pertanyaan	0	1	2	3	4			
1	1	7	40	15	35	4	191	1,9
	2	17	38	8	9	27	189	1,9
	3	7	29	22	36	5	201	2,1
	4	13	26	19	14	27	214	2,1
	5	9	26	20	33	11	209	2,1
	Total							9,59
Nilai Severity Rating							1,9	

Gambar 2 Hasil Perhitungan Aspek Match Between System and The Realworld

Jumlah SR Pertanyaan 1
 $= (0*7) + (1*40) + (2*15) + (3*35) + (4*4) = 191..(1)$
 Nilai rata rata SR Pertanyaan 1
 $= 190/99 = 1,9.....(2)$
 Nilai SR aspek 1
 $= 9,59/5 = 1,9.....(3)$
 Hasil perhitungan severity rating pada gambar 2 menunjukkan bahwa aspek Match Between System and the Real World mendapatkan skor 1,9

Berdasarkan kriteria kedua, *Consistency and Standards*, website dinilai kurang baik karena penggunaan bahasa yang tidak konsisten, tidak adanya akses khusus untuk siswa, dan penulisan singkatan jurusan yang membingungkan pengguna. Lalu data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan severity rating berdasarkan jawaban kuesioner dari responden untuk mengukur tingkat keparahan permasalahan pada user interface website SMKN 1 Purwasari. Hasilnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Aspek Usability		Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR
Pertanyaan	0	1	2	3	4			
1	1	7	32	20	30	10	172	1,7
	2	17	32	9	20	21	194	1,9
	3	5	34	19	30	11	176	1,7
	4	3	35	16	22	23	225	2,2
	5	5	39	13	30	12	203	2,1
	Total							9,6
Nilai Severity Rating							1,92	

Gambar 3 Hasil Perhitungan Aspek Consistency and Standart

Jumlah SR Pertanyaan 1
 $= (0*7) + (1*32) + (2*20) + (3*30) + (4*10) = 17..(1)$
 Nilai rata rata SR Pertanyaan 1
 $= 172/99 = 1,7.....(2)$
 Nilai SR aspek 1
 $= 9,6/5 = 1,92.....(3)$
 Hasil perhitungan severity rating pada gambar 3 menunjukkan bahwa aspek Consistency and Standart mendapatkan skor 1,9

Berdasarkan kriteria ketiga, *Aesthetic and Minimalist Design*, dengan lima pertanyaan dan 99 responden, ditemukan bahwa website ini masih berada dalam kategori kurang menarik. User mengeluh bahwa website masih dipandang ketinggalan zaman dan kurang memiliki daya tarik visual. Lalu data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan severity rating berdasarkan jawaban kuesioner dari responden untuk mengukur tingkat keparahan permasalahan pada user interface website SMKN 1 Purwasari. Hasilnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini

Aspek Usability	Pertanyaan	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR	
		0	1	2	3	4			
1	1	19	24	17	30	9	154	1,5	
	2	11	30	18	15	25	211	2,1	
	3	9	31	19	33	7	196	1,9	
	4	5	34	17	19	24	221	2,2	
	5	13	28	16	35	7	193	1,9	
	Total							9,6	
	Nilai Severity Rating							1,92	

Gambar 4 Hasil Perhitungan Aspek Aesthetic and Minimalist Design

Jumlah SR Pertanyaan 1
 $= (0*0) + (1*5) + (2*5) + (3*44) + (4*32) = 275....(1)$
 Nilai rata rata SR Pertanyaan 1
 $= 154/99 = 1,5.....(2)$
 Nilai SR aspek 1
 $= 9,6/5 = 1,92.....(3)$
 Hasil perhitungan severity rating pada gambar 4 menunjukkan bahwa aspek Aesthetic and Minimalist Design mendapatkan skor 1,9

4.4. Rekomendasi Desain

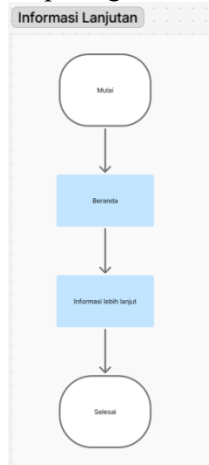
Dari hasil analisis kuesioner responden dengan pendekatan Heuristic Evaluation, ditemukan bahwa tiga aspek evaluasi membutuhkan rekomendasi desain prototipe antarmuka. Berikut adalah penjelasan untuk setiap aspek tersebut

4.4.1. Rekomendasi Berdasarkan Aspek Match Between System and the Realworld

Pada aspek *match between system and the real word*, hasil kuesioner menunjukkan bahwa aspek ini mendapat penilaian kurang baik. Hal ini disebabkan oleh tata letak informasi yang kurang terstruktur dimana pada bagian beranda seperti tata letak 'Prestasi' dan 'Pengumuman' ditampilkan tanpa pemisahan visual yang jelas, sehingga informasi terlihat bercampur dan dapat membingungkan pengguna dalam membedakan kategori informasi.

Dilakukan penyesuaian desain dengan memisahkan bagian 'Prestasi' dan 'Pengumuman' ke dalam antarmuka 'Informasi Lebih Lanjut' guna menciptakan tampilan yang lebih rapi, intuitif, serta meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menjelajahi website.

Untuk mempermudah pemahaman alur interaksi pengguna dengan sistem, dibuatlah *user flow* yang menggambarkan jalur navigasi utama pada prototipe website SMK Negeri 1 Purwasari seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 5 User Flow Beranda dan Informasi Lebih Lanjut

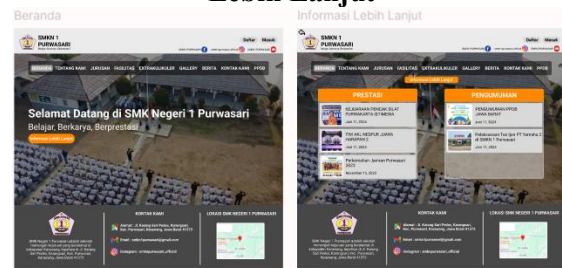
Diagram user flow menunjukkan alur interaksi pengguna saat mengakses informasi melalui prototipe website SMK Negeri 1 Purwasari, dimulai dari halaman beranda hingga pengguna memperoleh informasi yang dibutuhkan dan mengakhiri proses di tahap "Selesai"

Wireframing merupakan tahap awal perancangan antarmuka yang menggambarkan struktur dasar dan tata letak elemen website

secara sederhana. Dalam penelitian ini, wireframe digunakan untuk merancang ulang antarmuka website SMKN 1 Purwasari berdasarkan hasil evaluasi Heuristic Evaluation, guna mempermudah visualisasi sebelum dikembangkan menjadi prototipe. Rekomendasi desain untuk aspek *match between system and the real world* ditampilkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 6 Wireframe Tampilan Informasi Lebih Lanjut

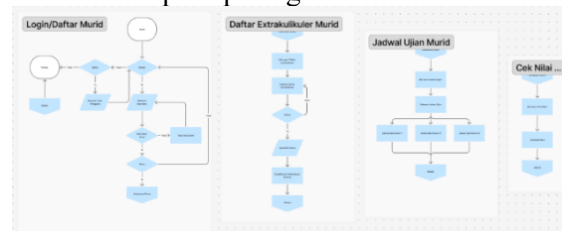


Gambar 7 High-Fidelity Informasi Lebih Lanjut

4.4.2. Rekomendasi Berdasarkan Aspek Consistency and Standart

Pada aspek *Consistency and Standards* mendapat penilaian kurang baik karena penggunaan bahasa yang tidak konsisten, tidak adanya akses khusus bagi siswa, dan singkatan jurusan yang membingungkan. Untuk mengatasi hal ini, dirancang alur halaman 'Daftar' dan 'Masuk' agar siswa dapat mendaftar ekstrakurikuler dan melihat jadwal ujian.

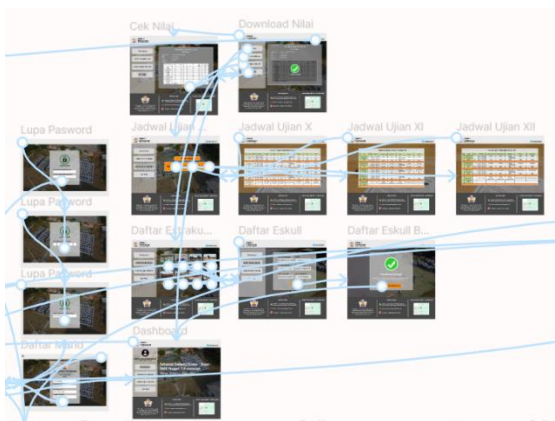
Untuk mempermudah pemahaman alur interaksi pengguna dengan sistem, dibuatlah *user flow* yang menggambarkan jalur navigasi utama pada prototipe website SMK Negeri 1 Purwasari seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 8 User Flow Login & Setelah Login Murid



Gambar 9 Wireframe Login & setelah login Murid

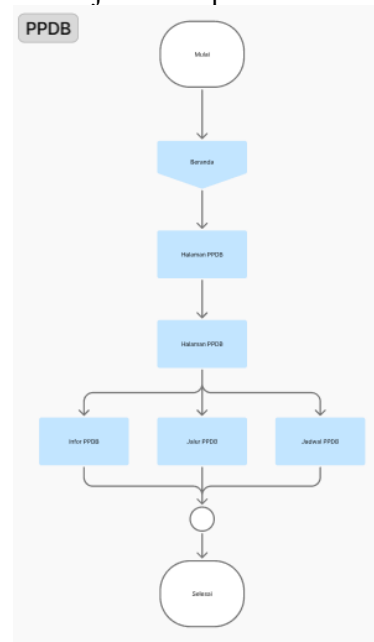


Gambar 10 High-Fidelity Login & Setelah Login Murid

4.4.3. Rekomendasi Berdasarkan Aspek Aesthetic and Minimalis Design

Pada aspek *Aesthetic and Minimalist Design*, hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengguna menilai tampilan website kurang baik. Salah satu penyebab utamanya adalah tampilan halaman PPDB yang terlihat monoton, sehingga website terkesan ketinggalan zaman dan kurang menarik secara visual. Kurangnya variasi elemen desain membuat pengguna merasa kurang nyaman saat mengakses informasi. Untuk mengatasi hal ini, antarmuka diperbarui dengan desain yang lebih modern dan menarik, termasuk penambahan elemen visual yang relevan pada latar belakang, pemilihan warna yang lebih hidup, serta tata letak yang lebih rapi dan terstruktur. Pembaruan

ini bertujuan meningkatkan kenyamanan dan daya tarik visual, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih positif :

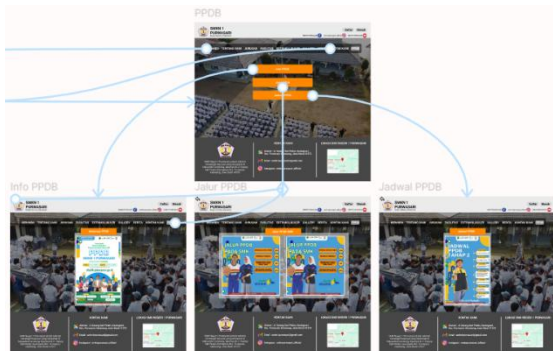


Gambar 11 User Flow PPDB

Tahapan selanjutnya dalam proses pengembangan adalah pembuatan wireframing, yang juga dikenal sebagai langkah awal dalam perancangan antarmuka pengguna (user interface). Wireframing bertujuan untuk menggambarkan struktur dasar serta tata letak elemen-elemen utama pada halaman website secara sederhana, tanpa melibatkan elemen visual yang kompleks seperti warna, gambar, atau elemen dekoratif lainnya. Dalam konteks penelitian ini, wireframe digunakan sebagai alat bantu untuk merancang ulang antarmuka website SMK Negeri 1 Purwasari berdasarkan temuan dan hasil evaluasi dari metode Heuristic Evaluation. Dengan menggunakan wireframe, peneliti dapat memvisualisasikan susunan komponen antarmuka dengan lebih jelas dan sistematis, sebelum dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk prototipe interaktif yang lebih detail dan realistis. Proses ini juga membantu dalam memastikan bahwa setiap elemen yang dirancang sudah selaras dengan prinsip-prinsip usability yang ingin diterapkan. Salah satu fokus perbaikan dalam perancangan ulang ini adalah pada aspek Aesthetic and Minimalist Design, yang bertujuan untuk menciptakan tampilan yang bersih, sederhana, dan tidak membingungkan pengguna. Rekomendasi desain antarmuka berdasarkan prinsip tersebut dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 12 Wireframe PPDB



Gambar 13 High-Fidelity PPDB

4.5. Analisis Heuristic Tahap 2

Berdasarkan kriteria pertama, Match Between System and the Real World, melalui lima pertanyaan yang dijawab oleh siswa siswi dan sebagai responden, diketahui bahwa dari sisi kemudahan penggunaan dan desain, sudah memiliki nilai yang memuaskan. Keluhan pengguna sebelumnya yaitu sistem belum sepenuhnya menggunakan istilah dan tampilan yang familiar atau sesuai dengan kebiasaan di dunia nyata. Berikut adalah hasil dari perhitungan usability dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Aspek Usability	Pertanyaan	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR
		0	1	2	3	4		
1	1	41	31	10	9	1	82	0,8
	2	14	52	15	5	6	133	1,4
	3	38	28	12	12	2	96	1
	4	29	40	12	7	4	101	1
	5	41	24	13	10	4	96	1
Total								5,2
Nilai Severity Rating								1

Gambar 14 Hasil Perhitungan Aspek Match Between System and the Realworld

Hasil perhitungan severity rating pada gambar diatas menunjukkan bahwa aspek Match Between System and the Real World mendapatkan skor 1

Jumlah SR Pertanyaan 1

$$=(0*18)+(1*30)+(2*5)+(3*14)+(4*20)=82..(1)$$

Nilai rata rata SR Pertanyaan 1

$$=82/92=0,8.....(2)$$

Nilai SR aspek 1

$$=5,2/5=1.....(3)$$

Berdasarkan kriteria kedua, Consistency and Standards, dengan lima pertanyaan dan siswa siswi beserta validator ahli sebagai responden, ditemukan bahwa dari sisi kemudahan penggunaan dan desain, sudah memiliki nilai yang memuaskan. Pada sebelumnya user mengeluh penggunaan bahasa yang berbeda-beda sehingga kurang konsisten dan tidak ada akses khusus untuk siswa-siswi pada website tersebut serta penulisan nama jurusan yang disingkat membuat tidak semua pengguna memahami singkatan tersebut. Hal ini sudah terselesaikan dengan solusi desain. Berikut adalah hasil dari perhitungan usability bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Aspek Usability	Pertanyaan	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR
		0	1	2	3	4		
1	1	44	28	11	8	1	78	0,8
	2	16	56	10	8	2	108	1,1
	3	40	28	13	9	2	86	0,9
	4	18	52	8	9	5	115	1,2
	5	28	30	15	5	4	91	0,9
Total								4,9
Nilai Severity Rating								0,9

Gambar 15 Hasil Perhitungan Aspek Consistency and Standart

Hasil perhitungan severity rating pada Tabel 4.13 menunjukkan bahwa aspek Consistenc and Standart mendapatkan skor 0,9

Jumlah SR Pertanyaan 1

$$=(0*15)+(1*30)+(2*12)+(3*15)+(4*15)=78(1)$$

Nilai rata rata SR Pertanyaan 1

$$=78/92=0,8.....(2)$$

Nilai SR aspek 1

$$=4,9/5=0,9.....(3)$$

Berdasarkan kriteria ketiga, Aesthetic and Minimalist Design, dengan lima pertanyaan dan siswa siswi beserta validator ahli sebagai responden, ditemukan bahwa dari sisi kemudahan penggunaan dan desain, sudah memiliki nilai yang memuaskan. Pada sebelumnya user mengeluh bahwa website masih dipandang ketinggalan zaman dan kurang memiliki daya tarik visual. Hal ini sudah terselesaikan dengan solusi desain. Berikut adalah hasil dari perhitungan usability bisa dilihat pada gambar dibawah ini

Aspek Usability	Pertanyaan	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR
		0	1	2	3	4		
1	1	50	23	8	7	4	76	0,8
	2	21	47	14	5	5	110	1,1
	3	45	24	11	10	2	84	0,9
	4	18	54	10	6	4	108	1,1
	5	41	25	16	9	1	88	0,9
Total								4,8
Nilai Severity Rating								0,9

Gambar 16 Hasil Perhitungan Aspek Aesthetic and Minimalis Design

Hasil perhitungan severity rating pada Tabel 4.15 menunjukkan bahwa aspek Aesthetic and Minimalist Design mendapatkan skor 0,9

Jumlah SR Pertanyaan 1

$$=(0*15)+(1*31)+(2*1)+(3*20)+(4*19)=76...(1)$$

Nilai rata rata SR Pertanyaan 1

$$=76/92=1,98.....(2)$$

Nilai SR aspek 1

$$=4,8/5=0,9.....(3)$$

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, ditemukan masalah usability pada tiga aspek heuristic: Match Between System and the Real World, Consistency and Standards, serta Aesthetic and Minimalist Design, dengan severity awal sekitar 1,9. Evaluasi dari 99 siswa menunjukkan perlunya perbaikan antarmuka.

Perbaikan dilakukan melalui wireframe dan prototype di Figma, dengan fokus pada navigasi, konsistensi visual, dan estetika. Setelah redesain, nilai severity turun signifikan menjadi sekitar 1, yang menunjukkan bahwa metode Heuristic Evaluation efektif dalam mengidentifikasi dan memperbaiki masalah usability, serta menghasilkan prototype antarmuka yang lebih ramah pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Pendidikan and D. Konseling, "Analisis User Experience pada Website Universitas Singaperbangsa Karawang Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai," *Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, 2022.
- [2] R. Auliya, S. R. Natasia, I. W. Nur Rachma, M. I. Ma'arif, M. Faizah, and Moch. F. Ibnu Azmi, "Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–16, Feb. 2022, doi: 10.17509/seict.v2i1.34214.
- [3] G. Galih, A. Muhammad, and I. Imadudin, "ANALISIS USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE COFFEE SUFI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 2, pp. 681–693, Dec. 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v11i2.1069.
- [4] M. Hidayat, W. Suharso, and B. Setio Wiyono, "Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Mobile Bahasa Isyarat Tuna Rungu Wicara (Studi Kasus: Aplikasi AKRAB)," *REPOSITOR*, vol. 6, no. 3, pp. 219–226, 2024.
- [5] F. Hanifah and L. M. Wisudawati, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI GET CONTACT MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, vol. 28, no. 3, pp. 186–202, 2023, doi: 10.35760/ik.2023.v28i3.9192.
- [6] A. I. Uin *et al.*, "ANALISIS PERAN BADAN USAHA MILIK DAERAH DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH (Studi Pada PDAM Tirta Batanghari)," vol. 1, no. 4, 2022.
- [7] Darmawati, "ANALISIS MANAJEMEN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA MAHASISWA SEMESTER I PRODI PENDIDIKAN JASMANI UNIMERZ TAHUN 2022," 2023.
- [8] F. Y. M. R. R. A. Tuti Susilawati, "MEMBANGUN WEBSITE TOKO ONLINE PEMPEK NTHREE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," 2020.
- [9] M. I. Hidayatullah, S. Hamza, and E. Gunawan, "ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP WEBSITE PROGREGZ.CLOUD DENGAN METODE USABILITY TESTING".
- [10] I. Gusti *et al.*, "Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method (I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani)".
- [11] M. Dwipa, H. Suputra, N. Piarsa, N. Kadek, and D. Rusjyanthi, "ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE DALAM MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE EVALUASI HEURISTIK BERDASARKAN ISO 13407 (Studi Kasus: Website Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil)," 2023.
- [12] R. Adytia, I. Rahman, R. Kartika Dewi, and H. Muslimah Az-Zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital

Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design,” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [13] “Saran Perbaikan User Interface Pada Website Perpustakaan SMP Negeri 1 Ciasem Menggunakan Metode Heuristic Evaluation.”
- [14] L. M. Ginting, G. Sianturi, and C. V. Panjaitan, “Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough,” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 11, no. 2, pp. 146–157, Sep. 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i2.5480.
- [15] P. Studi Sistem Informasi, F. A. Ilmu Komputer Jalan Jenderal Yani No, and S. Selatan, “Analisis User Experience Situs Website Menggunakan Metode Heuristic” [Online]. Available: www.bppd.palembang.go.id