

Analisis User Interface Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Website Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan PMDDTT

Sukma Diansih^{1*}, ² Antonius Yadi Kuntoro²

^{1,2}Program Studi Sistem Infomasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
E-mail: *1sukmadiansih@gmail.com, 2antonius.aio@nusamandiri.ac.id

(*received:* 08 Januari 2024, *revised:* 10 Januari 2024, *accepted:* 12 Januari 2024)

Abstrak

Interface atau antarmuka merupakan jembatan antara dunia sebuah produk atau sistem dan dunia pengguna. Antarmuka merupakan media yang menghubungkan komunikasi antara dua domain (produk/sistem dan manusia) dan berperan penuh dalam menerjemahkan setiap aksi dan reaksi dari kedua domain tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari manusia dapat berinteraksi dengan obyek-obyek yang ada di sekitarnya melalui keberadaan antarmuka ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif - kuantitatif yang dilakukan dengan cara mengolah dan menyajikan data menggunakan perhitungan numerik atau statistik dengan menggunakan skor atau nilai agar memungkinkan peneliti membuat keputusan yang objektif. Pengujian oleh penulis terhadap Web BPSDM PMDDTT telah dilaksanakan selama bulan November 2023.

Kata kunci: *heuristic evaluation, user interface, website.*

Abstract

An interface is a bridge between the world of a product or system and the world of the user. The interface is a medium that connects communication between two domains (product/system and humans) and plays a full role in translating every action and reaction from these two domains. In everyday life, humans can interact with objects around them through the existence of this interface. This research uses a descriptive - quantitative approach which is carried out by processing and presenting data using numerical or statistical calculations using scores or values to enable researchers to make objective decisions. The author's testing of the BPSDM PMDDTT Web was carried out during November 2023.

Keywords: *heuristic evaluation, user interface, website.*

1 Pendahuluan

Interface sangat penting pada sistem situs web, karena hampir semua situs web memiliki antarmuka pengguna (*user interface*). Interface yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas atau pengalaman dalam mengunjungi sebuah situs web [1].

Pada perkembangan jaman yang semakin terus bersaing mengenai informasi terkini, layanan Website Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Pemberdayaan Masyarakat Desa, Daerah Tertinggal dan Transmigrasi yang selanjutnya disebut BPSDM PMDDTT dibawah naungan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi merupakan badan yang mempunyai tugas dan wewenang melaksanakan pengembangan sumber daya manusia dan pemberdayaan masyarakat di bidang pembangunan desa dan perdesaan, daerah tertinggal, dan transmigrasi.

Sebagai salah satu Kementerian yang memiliki Website <https://bpsdm.kemendes.go.id> yang menjalankan peran dan fungsinya sebagai pengelola media publikasi, konsolidasi organisasi serta media informasi pembangunan dan perkembangan desa daerah tertinggal dan transmigrasi yang ada di seluruh wilayah Indonesia. Dalam era globalisasi ini masyarakat membutuhkan banyak informasi dengan cepat, tepat, mudah dan akurat. Sehingga saat ini banyak teknologi informasi yang berusaha untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut dan dapat digunakan dalam membuat tugas atau suatu pekerjaan.

Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pengembangan dan penyusunan instrumen yang akan disusun dalam evaluasi ini terdiri atas tiga tahap. yaitu *Briefing Session* sebagai tahap pengenalan dan penjelasan tentang objek yang akan dievaluasi, *Evaluation Period* yang merupakan tahap pelaksanaan evaluasi dengan mengeksplorasi website untuk menemukan kelemahan dan masalah-masalah dalam *interface*-nya, dan terakhir adalah *Debriefing Session* sebagai evaluasi dengan memberikan rekomendasi solusi untuk saran perbaikan atas kekurangan dalam *interface website* [2].

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kuisioner. Observasi data dilakukan untuk mengidentifikasi keadaan Website BPSDM PMDDTT, wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran secara detail mengenai *user interface*, quesioner digunakan untuk bahan evaluasi untuk mengidentifikasikan masalah. Hasil dari pengumpulan data kemudian dianalisis dan diklasifikasikan kedalam beberapa kategori *severity rating* dari masalah yang terjadi. Selanjutnya dari tingkat masalah yang ditemukan akan berpengaruh pada seberapa penting perlu adanya perbaikan, dengan begitu akan diketahui prinsip yang ditemukan masalah dan mendapatkan rekomendasi perbaikan.

Kualitas *website* merupakan suatu cara atau metode pengukuran yang didapat berdasarkan pada pendapat orang lain yang menggunakannya. Maka perlu di rekomendasikan pengujian untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan menetapkan Peran dan Tingkat Kepentingan dalam menetapkan perbaikan sebuah wibesite dengan metode *Heuristic Evaluation*.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut *user interface* Website BPSDM PMDDTT dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini merupakan penelitian yang berfokus dalam *user interface* pada objek Website BPSDM PMDDTT dengan judul “Analisis *User Interface* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* pada Website Badan Pengembangan Sumbaer Daya Manusia dan PMDDTT”. Hasil dari penelitian ini diharap dapat menjadi informasi dan juga bahan evaluasi untuk dapat mengembangkan dan perbaikan pada Website BPSDM PMDDTT.

2 Tinjauan Literatur

Sistem informasi adalah implementasi sistem teknologi informasi serta komunikasi yang diselenggarakan oleh perusahaan bisnis. Dukungan pada sistem informasi yang ada di abad ke-21 ini sangat penting. Karena banyak munculnya arus perubahan yang bersifat luas. Terjadinya sebuah perubahan ini membawa pada sistem ekonomi dunia hingga menempati posisi gelombang ke-4 yang merupakan sebagai ekonomi yang kreatif [3].

Dalam sebuah perusahaan atau organisasi, pengembangan sistem informasi manajemen yang semakin canggih memerlukan peran manusia-manusia yang memiliki keterampilan yang tinggi untuk menjadi manajer perusahaan. Karena memilih seorang manajer dengan asal, maka banyak perusahaan yang gagal. Kegagalan ini disebabkan oleh kurangnya personal dan SDM yang memahami serta menguasai tentang sistem informasi manajemen. Kepasifan manajer dalam rangka untuk melakukan proses perancangan sistem, serta pemberian motivasi pada karyawan yang terlibat dalam proses sistem informasi manajemen [4].

Dalam penyusunan tulisan ini, penulis sedikit banyak tertarik dengan berbagai metode sebagai bentuk analisa penilaian kelayakan sebuah wibesite, khususnya website BPSDM PMDDTT yang memiliki Visi, misi dan tujuan sebagai pedoman menjalankan pemerintahan dengan baik. Pembahasan lebih terperinci lagi dapat dilihat dari *user interface*.

User interface adalah seperangkat tampilan grafis yang dapat dipaham ipengguna komputer dan diprogram untuk dibaca dan berfungsi dengan baik oleh sistem operasi komputer. Menurut *Gerald L. Lohse*, *user interface* dapat menjadi faktor penentu dalam berapa banyak orang mengunjungi situs web. Mengingat bahwa antarmuka pengguna adalah sarana yang digunakan pengguna untuk menggunakan logika program. Dan desain *user interface* itu sendiri menjadi sangat penting, karena semakin efektif dan efisien desainnya maka akan semakin nyaman bagi pengguna untuk tetap berada di website tersebut [5].

Pengujian kualitas data pada penelitian sangat penting untuk dilakukan. Karena dengan menguji kualitas data peneliti akan tau sejauh mana kualitas dari data pada penelitiannya. Pada uji kualitas data kali ini peneliti melakukan dua uji yaitu uji validitas data dan uji reliabilitas data. Uji validitas dan

reliabilitas dilakukan dengan 100 responden untuk diambil informasinya melalui data-data dari kuesioner yang telah disebar ke 100 responden kemudian setelah menghasilkan uji validitas dan reliabilitas peneliti menyebarkan kuesioner lebih luas lagi sesuai banyaknya sampel yang dibutuhkan. Uji validitas data untuk menguji validitas dari suatu data penelitian. Analisis yang digunakan yaitu Pearson correlation. Cara untuk menganalisa suatu data validitas yaitu dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing instrument.[6]

Masalah *user interface* pada tampilan yang dikumpulkan selama proses penelitian ini. Website BPSDM PMDDTT dengan referensi utama untuk metodologi penilaian aturan praktis. Selain menggunakan Referensi Prinsip Heuristic, dokumen Laporan Aspek Kegunaan, atau sejenisnya. Disingkat UAR, juga digunakan dengan menentukan tingkat keparahan permasalahan yang ditemukan. Pengembang mengukur dampak yang disebabkan oleh masalah yang ditemukan dan urgensi perbaikan.

Tabel nilai severity indicator yang digunakan oleh semua ahli yang terlibat dalam penelitian ini untuk memprioritaskan masalah yang ada di situs web BPSDM PMDDTT yang dicakup oleh penelitian ini. Di bawah ini tabel nilai severity rating semakin tinggi nilai keparahan masalah yang ditentukan menggunakan prinsip heuristic, semakin besar kebutuhan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat.

Tabel 1 *Reserverity Rating*

Skor	Keterangan
0	<i>Don't Agree</i> : Tidak ada masalah yang ditemukan pada sistem Cosmetic
1	<i>Cosmetic Problem</i> : Masalah sistem tidak berdampak signifikan bagi pengguna dan tidak memerlukan perbaikan ketika waktu terbatas
2	<i>Minor Usability Problem</i> : Pengguna mungkin mengalami masalah saat melakukan aktivitas pada sistem, yang memerlukan perbaikan dengan prioritas rendah
3	<i>Major Usability Problem</i> : Terdapat permasalahan yang bias mengganggu user dalam mengakses sistem sehingga diperlukan adanya perbaikan
4	<i>Usability Catastrophe</i> : Ditemukan permasalahan yang fatal sehingga diharuskan untuk dilakukan perbaikan sebelum sistem digunakan oleh user

2.1 *Heuristic Evaluation*

Evaluasi Heuristic adalah metode evaluasi yang mengukur tingkat penggunaan suatu sistem guna menemukan masalah fungsional dalam desain antarmuka pada sistem yang dibuat. Melalui evaluasi ini pengembang dapat memperhatikan hal-hal yang perlu diperbaiki berdasarkan proses evaluasi yang telah dilakukan[7].

Sedangkan menurut Azkya evaluasi heuristic adalah jenis penelitian antarmuka pengguna di mana seorang individu, atau tim dari beberapa individu, mengevaluasi spesifikasi, prototype, atau produk mengacu pada prinsip-prinsip dasar heuristic. Evaluasi heuristic melibatkan sekelompok evaluator yang bertugas memeriksa dan menilai suatu fungsionalitas dan desain antarmuka sebuah sistem berdasarkan prinsip-prinsip kegunaan yang telah ditetapkan baik secara individu atau secara berkelompok [8]

2.2 Aturan *Heuristic Evaluation*

Nielsen mengemukakan 10 aturan *heuristic evaluation* yang selalu digunakan dalam evaluasi sistem dengan metode *heuristic evaluation* [9] yang dijelaskan pada table di bawah ini:

Tabel 2 Aturan *Heuristic Evaluation*

No.	<i>Heuristic</i>	Definisi
1.	<i>Visibility of System Status</i>	Sistem harus selalu menginformasikan kepada pengguna terkait apa yang terjadi, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.
2.	<i>Match between System and the Real World</i>	Sistem menggunakan Bahasa, kata, dan konsep yang biasa digunakan dan mudah dipahami Pengguna.
3.	<i>User Control and Freedom</i>	Pengguna dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan) ketika mengakses sistem.
4.	<i>Cosistency and Standards</i>	Sistem menjasi standard dan konsisten dalam penulisan, kalimat, jenis huruf dan lain sebagainya sehingga user tidak perlu bingung dengan aksi yang berbeda pada sistem.
5.	<i>Error Prevention</i>	Merancang sebuah fitur untuk mencegah dan meminimalisir kesalahan dari user.
6.	<i>Recognition Rather Than Recall</i>	Sistem membantu user untuk mengurangi mengingat dari setiap proses yang telah dilewati atau dilakukan karena sudah jelas diinformasikan oleh sistem.
7.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	Sistem memberikan kemudahan bagi user baru dan user yang sudah pengalaman untuk nyaman dalam mengakses sistem.
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Sistem menampilkan informasi atau keterangan yang relevan dengan maksud dari menu yang dipilih.
9.	<i>Helps User Recognize, Diagnose and Rocovers User</i>	Sistem menampilkan pesan kesalahan yang terjadi dengan jelas kepada user.
10.	<i>Help and Documentation</i>	Sistem harus memiliki menu bantuan dan dokumentasi yang membantu sebagai panduan untuk user saat menggunakan sistem.

2.3 Kelebihan Dan Kekurangan *Heuristic Evaluation*

Banyak penelitian yang melakukan perbandingan dengan metode lain. Pada penelitian Allen [10] yang menyebutkan bahwa *heuristic evaluation* memiliki kemampuan untuk menemukan permasalahan *Usability* lebih banyak daripada menggunakan metode lain. Setiap metode terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam hal ini keuntungan dari *heuristic evaluation* yakni:

1. Berdasarkan 10 Heuristic yang sudah ditetapkan.
2. Dapat menemukan lebih banya permasalahan mayor.
3. Dapat mengidentifikasi permasalahan kecil yang tidak dapat ditemukan oleh pengguna.
4. Metode ini dapat digunakan dalam fase pengembangan. Tidak membutuhkan pengguna asli untuk melakukan evaluasi

3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif - kuantitatif yang dilakukan dengan cara mengolah dan menyajikan data menggunakan perhitungan numerik atau statistik dengan menggunakan skor atau nilai agar memungkinkan peneliti membuat keputusan yang objektif.

Dalam melakukan proses evaluasi usability pada website BPSDM PMDDTT sebelum proses melangkah ketahapan inti dalam penelitian ini. Setelah melakukan perencanaan dengan matang, dilanjutkan dengan pengumpulan data awal.

Setelah dilakukan proses perencanaan dan pengumpulan data awal, tahap berikutnya dilakukan identifikasi permasalahan. Hasil tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam merumuskan permasalahan utama yang nantinya menjadi tujuan utama yaitu melakukan evaluasi terhadap website BPSDM PMDDTT dengan menggunakan metode Heuristic serta memberikan solusi dari rekomendasi yang dibuat.

Penyusunan instrumen penelitian ini berdasarkan sepuluh prinsip Jacob Nielsen pada Heuristic Evaluation. Setiap prinsip dijabarkan kedalam beberapa pertanyaan. Masing-masing pertanyaan akan dinilai berdasarkan severity ratings untuk menentukan rekomendasi perbaikan.

4 Hasil dan Pembahasan

Pengujian oleh penulis terhadap *Web BPSDM PMDDTT* telah dilaksanakan selama bulan November 2023. Analisa hasil data kuesioner pada penelitian ini penulis membahas berdasarkan data - data kuesioner yang telah dilakukan di Unit Kerja Sekretariat BPSDM PMDDTT. Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan melakukan analisis pada setiap data - data yang penulis dapatkan. Dalam hal ini data yang dimaksud adalah kuesioner yang diisi oleh pihak - pihak yang penulis anggap sudah berkompeten kepada permasalahan yang terjadi pada penelitian.

4.1 Visibility system of status

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3 *Visibility system of status*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah sistem sudah berjalan dengan baik	0	0	4	12	84	480	96
Apakah setiap nama menu sudah sesuai dengan konten	0	0	6	18	76	470	94
Apakah sudah ada notif pemberitahuan informasi otomatis pada Web BPSDM PMDDTT	0	1	12	26	61	447	89.4
Rata – rata							93.13

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 93.13 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *Visibility System Of Status* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 93.13, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Menu sudah sesuai dengan konten dan dimengerti.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa menu pada *website BPSDM PMDDTT* sudah sesuai dengan kontennya dan dimengerti oleh pengguna.

4.2 March between system and the real world

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4 *March Between System And The Real World*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah Bahasa yang digunakan pada website mudah dipahami	0	1	4	21	74	468	93.6
Apakah penggunaan ikon pada website sudah sesuai dan dapat dipahami	0	2	3	26	69	462	92.4
Rata – rata							93

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 93 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *March Between System and The Real World* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 93, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa website BPSDM PMDDTT mudah dipahami oleh pengguna sehingga pengguna mengerti saat menggunakan website tersebut untuk menyelesaikan pekerjaan.

4.3 *User control and freedom*

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 5 *User Control And Freedom*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah pengguna memiliki fleksibel dalam pencarian informasi desa	0	2	5	39	54	445	89
Apakah pengguna dengan mudah kembali ke menu sebelumnya	0	1	3	39	57	452	90.4
Apakah pengguna dengan mudah keluar dari system	1	0	5	29	65	457	91.4
Rata – rata							90.27

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 90.27 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *User Control and Freedom* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 90.27, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Memudahkan pengguna dalam pencarian informasi.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa website BPSDM PMDDTT berfungsi dengan baik apabila pengguna melakukan pencarian informasi kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan.

4.4 Consistency and standard

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 6 Consistency And Standard

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah ada pengguna ikon yang berbeda tetapi memiliki fungsi	0	1	8	35	56	446	89.2
Apakah tampilan pada setiap halaman website memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten	0	1	6	37	56	448	89.6
Apakah standar penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten	0	0	6	35	59	453	90.6
Rata – rata							89.80

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 90.6 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *Consistency And Standard* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 90.6, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Tampilan dan penulisan sangat konsisten.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa konten dan penulisan website BPSDM PMDDTT sangat konsisten sehingga pengguna sangat nyaman pada saat menggunakan website tersebut dalam menyelesaikan pekerjaan.

4.5 Error prevention

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 7 Error Prevention

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah tulisan yang ada pada setiap halaman sudah jelas	0	1	1	37	61	458	91.6
Apakah seluruh tombol didalam website BPSDM PMDDTT berfungsi dengan baik	0	0	3	40	57	454	90.8
Rata – rata							91.2

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 91.2 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *Error Prevention* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 91.2, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Tombol - tombol berfungsi dengan baik.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tombol pada website BPSDM PMDDTT berfungsi dengan baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam melakukan pekerjaan saat menggunakan website tersebut.

4.6 *Recognition rather than recall*

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 8 *Recognition Rather Than Recall*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah instruksi dari sistem sudah jelas dan dapat dimengerti dengan mudah	0	1	6	36	57	449	89.8
Apakah ikon-ikon yang terdapat pada website dengan mudah diingat dan dimengerti	0	2	5	33	60	451	90.2
Rata – rata							90

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 83.4 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *Recognition Rather Than Recall* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 90, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (S) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Database penyimpanan website BPSDM PMDDTT terkadang mengalami error
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada saat error terjadi, aplikasi sepenuhnya sudah memberikan pesan error dan dapat memberikan solusi. Seperti pada Database penyimpanan website BPSDM PMDDTT terkadang mengalami error, pada saat itu terdapat pesan error dan solusi sudah ada.

4.7 *Fleksibilitas dan efisien*

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh maka hasil jawaban dari kuesioner yang telah penulis bagikan kepada responden, bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9 *Fleksibilitas dan Efisien*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Setiap menu sudah dikelompokan sesuai dengan fungsinya dan memudahkan bagi pengguna	0	0	4	40	56	452	90.4
Apakah sistem sudah efisien digunakan	0	0	2	38	60	458	91.6
Rata – rata							91

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 91 dimana pada nilai ini masuk dalam prosentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa fitur dalam penggunaan pada menu sudah sesuai pada fungsinya. Kemudian untuk respon efisiensi juga menunjukkan bahwa sistem sangat efisien untuk digunakan dalam membantu pekerjaan.

4.8 *Aesthetic and minimalist design*

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 10 *Aesthetic and Minimalist Design*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah tata letak setiap menu sudah konsisten	0	2	4	34	60	452	90.4
Apakah pemilih ukuran tulisan dan font sudah baik	0	0	3	31	66	463	92.6
Apakah pemilihan warna tampilan sudah baik	0	1	2	28	69	465	93
Rata – rata							92

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 92 dimana pada nilai ini masuk dalam presentasi 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor aesthetic and minimalist design website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 92, respon positif dan negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentasi 5 yaitu 80%-100%
2. Tampilan desain website BPSDM PMDDTT menarik dan modern
3. Tampilan dan tata letak ikon sudah sesuai penempatan
4. Menu pada tata letak website BPSDM PMDDTT informatif dan mudah diakses pengguna

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain yang minimalis dan tampilan pada website BPSDM PMDDTT sudah sepenuhnya menarik, yang memungkinkan pengguna nyaman saat berinteraksi dengan aplikasi, kemudian untuk tampilan dan tata letak pada ikon maupun menu juga mudah dipahami oleh pengguna sehingga aplikasi yang digunakan oleh pegawai sudah sesuai.

4.9 *Help user recognize dialogue and recovers from error*

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 11 *Help User Recognize, Dialogue, and Recovers From Error*

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Terdapat pemberitahuan ketika mengalami kesalahan (misal : Ketika melakukan pencarian informasi, terdapat bug yang mengganggu) apakah sistem menginformasikan kepada pengguna	0	3	12	48	37	419	83.8
Adakah pemberitahuan (pesan) jika terjadi kesalahan dalam mngklik item pada website BPSDM PMDDTT dan terdapat solusinya juga	0	3	15	46	36	415	83
Rata – rata							83.4

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 83.4 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *Help User Recognize, Dialogue, and Recovers From Error* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 83.4, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Terdapat informasi jika pengguna melakukan kesalahan.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi yang disampaikan oleh sistem kepada pengguna website BPSDM PMDDTT ketika melakukan kesalahan sudah sangat informatif dan mudah dimengerti oleh pengguna.

4.10 *Help and documentation*

Data hasil kuesioner didapatkan dari hasil jawaban kuesioner yang penulis bagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Pertanyaan	1	2	3	4	5	Interpretasi X,Y	Total
Apakah terdapat menu bantuan	0	1	18	48	33	413	82.6
Apakah terdapat langkah-langkah untuk menggunakan website	0	3	13	50	34	415	83
Rata – rata							82.8

Dari hasil perhitungan rata-rata keseluruhan menggunakan skala likert maka mendapatkan hasil dengan nilai 82.8 dimana pada nilai ini masuk dalam presentase 5 yaitu “Sangat Setuju” dengan presentasi 80% - 100%.

Berdasarkan ketentuan dari penentuan hasil penilaian skor *Help and documentation* website BPSDM PMDDTT menggunakan rumus skala likert maka hasil penilaian dari partisipan rata-rata adalah 82.8, respon positif dan juga negatif dari partisipan dengan kategori Sangat Setuju (SS) dimana pertanyaan ini merupakan pertanyaan dalam kategori positif dan negatif, dan nilai ini mendapatkan hasil penilaian seperti :

1. Kategori Skor masuk dalam persentase 5 yaitu 80%-100%
2. Terdapat solusi jika pengguna lupa password.
3. Judul pada setiap halaman sudah jelas dan informatif

Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bantuan penggunaan sistem sudah sangat baik dan membantu apabila pengguna terdapat kendala dalam pemakaian website BPSDM PMDDTT.

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi user interface dan experience dari website BPSDM PMDDTT bahwa website tersebut Memudahkan pengguna dalam penggunaan website tersebut. Website tersebut sudah memberikan informasi - informasi kepada pengguna apabila terdapat kesalahan atau kendala pada website saat penggunaan website BPSDM PMDDTT. Memberikan kemudahan pengguna dalam pencarian informasi. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh pengguna. Membuat pekerjaan menjadi lebih efisien.

Referensi (Reference)

- [1] I. Rochmawati, “Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com,” 2019. [Online]. Available: www.iwearup.com

- [2] J. Nielsen and R. Molich, "Heuristic evaluation of user interfaces," in *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems Empowering people - CHI '90*, New York, New York, USA: ACM Press, 1990, pp. 249–256. doi: 10.1145/97243.97281.
- [3] P. Sosioteknik, W. Khristianto, T. Supriyanto, and S. Wahyuni, *Buku Ajar Sistem Informasi Manajemen*.
- [4] E. P. Primawanti, H. Ali, and K. Penulis, "Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review *Executive Support Sistem (Ess) For Business*)," vol. 3, no. 3, 2022, doi: 10.31933/jemsi.v3i3.
- [5] R. Faticha, A. Aziza, and Y. T. Hidayat, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," 2019.
- [6] A. Usability *et al.*, "Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 6, no. 4, pp. 780–791, 2022, doi: 10.52362/jisamar.v6i4.913.
- [7] Nielsen J., "How to Conduct A Heuristic Evaluation," *How to Conduct A Heuristic Evaluation*, 1995, Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <http://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-aheuristicevaluation/>
- [8] Z. S. Azkya, I. Ardiansah, and T. Pujianto, "Analisis User Experience pada Warehouse Marketplace dengan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, Apr. 2020, doi: 10.28932/jutisi.v6i1.2378.
- [9] Nielsen J., "How to Conduct A Heuristic Evaluation," *How to Conduct A Heuristic Evaluation*, 1995, Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <http://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-aheuristicevaluation/>
- [10] J. et al Allen, "Usability Testing vs. Heuristic Evaluation.," 2007.