

Evaluasi Dan Redesain Antarmuka *Website* megapolitanpos.com Menggunakan Metode *Usability Testing* Dan *Heuristic Evaluation*

Jonathan Tanuwijaya¹, Arfhan Prasetyo^{2*}

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.8/RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 13620, Indonesia

e-mail: jonathantanuwijaya90@gmail.com, arfhan.prasetyo@gmail.com

(*) Corresponding Author

Artikel Info : Diterima : 13-06-2025 | Direvisi : 27-07-2025 | Disetujui : 29-07-2025

Abstrak - Megapolitanpos.com, portal berita online terverifikasi Dewan Pers, menghadapi masalah usability seperti navigasi kompleks, layout tidak terorganisir, dan desain visual kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi masalah, mendesain ulang antarmuka, dan meningkatkan kepuasan pengguna melalui Usability Testing dan Heuristic Evaluation. Dari 373 responden, ditemukan masalah utama seperti navigasi tidak intuitif, kategori berita tidak konsisten, informasi tidak terstruktur, ketiadaan indikator pemuatan halaman, dan kurangnya panduan pengguna. Sebagian besar masalah memiliki severity rating 2, membutuhkan desain ulang. Rata-rata severity rating yang diperoleh adalah 2.0. Rekomendasi mencakup perbaikan tata letak kategori, penambahan indikator pemuatan, tooltips, dan penyusunan elemen informasi secara logis, dengan mempertahankan warna biru sebagai identitas visual. Prototipe desain berbasis HTML dan Bootstrap dirancang berdasarkan analisis valid dan reliabel, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan menyajikan informasi lebih intuitif.

Kata Kunci : Desain Antarmuka, Heuristic Evaluation, Usability Testing, Severity Rating

Abstracts - Megapolitanpos.com, a Press Council-verified online news portal, faces usability problems such as complex navigation, unorganized layout, and less attractive visual design. This research aims to identify problems, redesign the interface, and improve user satisfaction through Usability Testing and Heuristic Evaluation. From 373 respondents, major problems such as unintuitive navigation, inconsistent news categories, unstructured information, absence of page loading indicators, and lack of user guidance were found. Most of the issues had a severity rating of 2, requiring redesign. The average severity rating obtained was 2.0. Recommendations include improving the category layout, adding loading indicators, tooltips, and arranging information elements logically, while maintaining the blue color as the visual identity. HTML and Bootstrap-based design prototypes designed based on valid and reliable analysis are expected to improve user experience and present information more intuitively.

Keywords : Interface Design, Heuristic Evaluation, Usability Testing, Severity Rating

PENDAHULUAN

Website merupakan salah satu media utama yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara cepat dan luas (Praja et al., 2023). Dalam era digital, kualitas antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) menjadi faktor yang sangat penting untuk menarik serta mempertahankan pengguna. *Website* berita online seperti Megapolitanpos.com memiliki peran strategis dalam distribusi informasi, namun performa antarmukanya dinilai belum optimal. Masalah utama yang diidentifikasi antara lain navigasi membingungkan, tata letak tidak terorganisir, gambar tidak proporsional serta beresolusi rendah dan tampilan kurang menarik, serta iklan yang menutupi konten berita. Selain itu, halaman utama membutuhkan banyak gulir untuk menemukan informasi. Namun, daya saing sebuah portal berita tidak hanya ditentukan oleh konten yang disajikan, tetapi juga bagaimana pengguna dapat mengakses dan menikmati konten tersebut dengan mudah dan nyaman (Amirulloh et al., 2023).

Berbagai studi sebelumnya seperti pada warehouse marketplace juga menunjukkan efektivitas metode heuristic evaluation dalam mengidentifikasi permasalahan usability secara sistematis (Azky et al., 2020). Selain itu, penelitian pada aplikasi e-KIA (Bachtiar et al., 2021), aplikasi mobile pendidikan (Fatihahsari & Darujati, 2021),



dan aplikasi untuk lansia (Duma Konda et al., 2022), serta sistem informasi rumah sakit (Ernanda et al., 2021) memperkuat pentingnya evaluasi antarmuka dari berbagai konteks pengguna. Evaluasi antarmuka website menggunakan metode heuristik juga telah diterapkan pada situs edukasi dan layanan publik seperti LPGO (Goenawan et al., 2022).

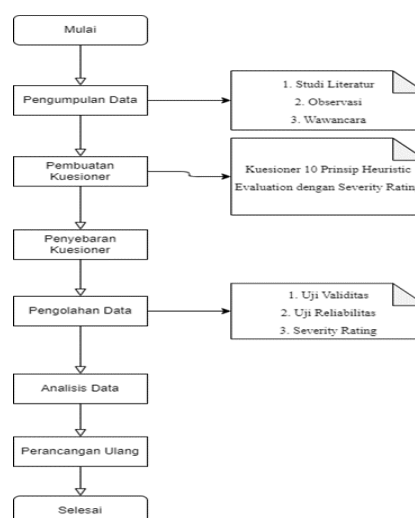
Berdasarkan data dari *Google Analytics* (Daffa Ikhsan Afdallah¹, Ekatri Ayuningsih², 2021), *website* Megapolitanpos.com mencatat 5.615 kunjungan selama periode 1 November hingga 30 November 2024. Angka ini menunjukkan potensi trafik yang baik, namun belum ditunjang oleh performa antarmuka yang optimal. Meskipun terdapat banyak studi terkait evaluasi usability situs web, sebagian besar fokus pada aplikasi e-commerce, sistem informasi akademik, maupun aplikasi mobile (Putri, A & Dwi, 2022) dan aplikasi finansial (Sriyeni, 2022), namun belum ada penelitian yang secara khusus mengevaluasi usability portal berita lokal masih terbatas. Studi ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menyajikan analisis empiris berbasis usability testing dan heuristic evaluation terhadap antarmuka Megapolitanpos.com. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk melakukan evaluasi dan perancangan ulang antarmuka agar pengalaman pengguna dapat ditingkatkan, sehingga *website* ini mampu memberikan layanan yang lebih baik bagi para pembaca dan penulis berita. Tampilan visual dan media multimedia juga memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan jurnalistik secara efektif (Siregar & Saragih, 2024). Selain itu, penelitian ini menyertakan proses perancangan ulang antarmuka (*UI redesign*) berbasis prototipe *HTML* dan *Bootstrap*, yang merupakan pendekatan praktis yang belum banyak diterapkan dalam konteks serupa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tetapi juga solusi nyata bagi pengelolaan portal berita digital.

Selain itu, verifikasi oleh Dewan Pers menjadi salah satu indikator penting bagi kredibilitas sebuah portal berita. Dengan terdaftar dan diverifikasi oleh Dewan Pers dengan nomor sertifikat: 896 / DP-Verifikasi / K / XII / 2021, Megapolitanpos.com dapat memperkuat posisinya sebagai media yang tepercaya dan sesuai dengan standar jurnalistik yang berlaku (Dewan Pers, 2023). Oleh karena itu, peningkatan *usability* dan desain antarmuka juga diharapkan mendukung proses verifikasi ini dengan memastikan *website* mampu memenuhi kriteria yang ditetapkan (Putra et al., 2020). Kajian pustaka menunjukkan bahwa usability adalah faktor kunci kesuksesan website, mencakup aspek seperti *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction* (Putra et al, 2020; Mayasari & Heryana, 2023). Evaluasi heuristic efektif mengidentifikasi masalah dengan cepat, sementara usability testing memberikan umpan balik langsung dari pengguna. Prototipe berbasis *HTML* dan *Bootstrap* memungkinkan desain interaktif yang mendekati produk akhir. Pendekatan evaluasi dan perancangan ulang berbasis heuristic juga digunakan pada studi serupa dalam konteks aplikasi digital lainnya (Indrayan Septiandi et al., 2024; Mentari et al., 2024).

Tujuan penelitian ini antara lain mengidentifikasi masalah usability pada antarmuka, merancang ulang desain untuk lebih intuitif dan user-friendly dan meningkatkan kepuasan pengguna melalui akses informasi yang lebih mudah dan pengalaman yang lebih baik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah Mengidentifikasi permasalahan usability pada antarmuka website Megapolitanpos.com, Merancang ulang antarmuka agar lebih intuitif dan user-friendly, Meningkatkan kepuasan pengguna melalui penyajian informasi yang lebih mudah diakses dan pengalaman interaksi yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Tahapan-tahapan penelitian yang dilaksanakan pada website berita online megapolitanpos.com menggunakan metode *usability testing* dan *heuristic evaluation* dapat dijelaskan melalui langkah-langkah berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 1. Tahapan Penelitian

Metode penelitian meliputi observasi interaksi pengguna untuk mengidentifikasi masalah, wawancara dengan pemimpin redaksi untuk mendalami kebutuhan pengguna, studi literatur sebagai dasar teoritis, dan kuesioner berbasis usability testing serta heuristic evaluation untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan langsung dari responden pengguna aktif Megapolitanpos.com. Data primer tersebut berupa hasil evaluasi yang diperoleh melalui kuesioner daring, yang dirancang berdasarkan prinsip *usability* dan *heuristik* Nielsen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara daring menggunakan platform digital untuk mempermudah aksesibilitas. Kuesioner terdiri dari 30 pernyataan yang disusun dalam 10 kategori, seperti *Usability (Learnability & Memorability, Efficiency & Errors, satisfaction)*, serta prinsip heuristic *Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors, Help and Documentation*, dengan skala Likert 5 poin (0-4).

Tabel 1. Pernyataan Indikator

U1.1	Informasi di <i>website</i> ditampilkan dalam urutan yang logis dan mudah dimengerti oleh pengguna.
U1.2	Navigasi dan kategori berita konsisten di seluruh halaman.
U2.1	Indikator pemuatan halaman muncul saat halaman sedang dimuat (seperti <i>spinner</i> atau <i>progress bar</i>).
U2.2	Sistem memberikan panduan atau batasan klik untuk mencegah kesalahan pengguna.
U3.1	Elemen visual di situs memiliki kontras yang memadai untuk meningkatkan keterbacaan informasi.
U3.2	Tata letak dan <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca dan tidak berlebihan.
H1.1	Status terkini, seperti berita utama atau cuaca, ditampilkan dengan jelas di halaman utama.
H1.3	Pengunjung dapat dengan mudah mengetahui status progres artikel yang sedang dibaca.
H2.1	Istilah yang digunakan di <i>website</i> , seperti 'Berita Utama' atau 'Populer', sesuai dengan ekspektasi pengguna.
H2.2	Elemen visual, seperti ikon atau gambar, mencerminkan fungsi atau tindakan yang relevan bagi pengguna.
H3.1	Tersedia tombol navigasi yang mempermudah pengguna kembali ke halaman sebelumnya.
H3.2	Pengguna memiliki opsi untuk membatalkan atau mengubah tindakan, seperti menutup artikel atau kembali ke halaman utama.
H3.3	Ada konfirmasi yang jelas untuk tindakan yang tidak dapat dibatalkan, seperti menghapus artikel dari favorit atau menyimpan artikel.

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur persepsi responden terhadap masalah usability dan tingkat keparahannya. Sebanyak 373 responden berpartisipasi dalam survei ini, Evaluasi heuristik dilakukan melalui kuesioner berbasis prinsip Nielsen kepada dua kelompok: wartawan sebagai evaluator dengan latar belakang profesional jurnalistik, dan pengguna umum sebagai representasi audiens aktual. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh perspektif usability dari sisi ahli konten dan pengguna akhir secara bersamaan. Populasi penelitian diambil dari data Google Analytics megapolitanpos.com dalam rentang periode 1 November hingga 30 November 2024, dengan total jumlah populasi sebanyak 5.615 pengguna. Untuk menentukan jumlah sampel yang representatif, digunakan metode Slovin (S) dengan tingkat toleransi kesalahan 5%.

Rumus Slovin: : $n = \frac{N}{1 + N x e^2}$

Diketahui:

n = ukuran sampel

N = 5615 (ukuran populasi)

e = 5.0% *margin of error*

(kesalahan yang ditoleransi)

Langkah-langkah perhitungan:

Hitung $e^2 \Rightarrow e^2 = 0.05^2 = 0.0025$

Masukan nilai kedalam slovin : $n = \frac{N}{1 + N x e^2}$

Substitusi nilai N dan e^2 :

$$n = \frac{5615}{1 + 5615 x 0.0025}$$

Hitung Penyebut ($1 + (N x e^2)$):

$$1 + 5615 \times 0,0025 = 1 + 14,0375 = 15,0375$$

$$\text{Hitung } n \text{ (ukuran sampel): } n = \frac{5615}{15,0375} \approx 373,48$$

Jumlah sampel yang diperlukan adalah $n \approx 373$ (dibulatkan ke atas).

Kuesioner dengan skala severity rating (0–4) digunakan untuk mengukur tingkat keparahan masalah, melibatkan pengguna aktif untuk memastikan relevansi hasil. diterangkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Severity Rating

Tingkat Masalah (0-4)	Deskripsi
0. Tidak Ada Masalah	Tidak mempengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan.
1. Masalah Ringan (Minor)	Masalah kecil yang tidak mengganggu fungsi utama, namun perlu diperhatikan.
2. Masalah Sedang (Moderate)	Masalah yang memengaruhi <i>usability</i> dan memerlukan solusi segera.
3. Masalah Serius (Major)	Masalah signifikan yang dapat menghambat pengguna menyelesaikan tugasnya.
4. Masalah Kritis (Sangat Serius)	Masalah yang menyebabkan kegagalan total fungsi dan harus segera diatasi.

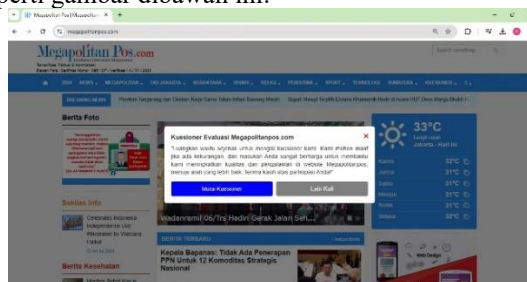
Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Selanjutnya, severity rating dihitung menggunakan formula: $\text{Severity} = (\sum \text{Rating}) / \text{Jumlah Penilai}$. Nilai rating diberikan oleh responden berdasarkan dampak masalah *usability* terhadap pengalaman mereka. Analisis Uji data dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, uji validitas dan reliabilitas diterapkan untuk memastikan bahwa kuesioner sebagai instrumen penelitian menghasilkan data yang konsisten dan sesuai. Solusi berupa prototipe high-fidelity berbasis *HTML* dan *Bootstrap* dirancang berdasarkan analisis validitas dan reliabilitas data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, kuesioner berbasis skala Likert dengan severity rating digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Kuesioner disebarakan secara daring melalui Google Form dengan tautan: <https://forms.gle/yqbgQNPfEeuzRq5>, yang disematkan pada halaman utama website **Megapolitanpos.com**. Setelah responden mengisi kuesioner, formulir pop-up pada website akan otomatis hilang sebagai indikasi bahwa kuesioner telah berhasil diisi. Seperti gambar dibawah ini:



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Pop Up Kuesioner di Halaman Megapolitanpos.com

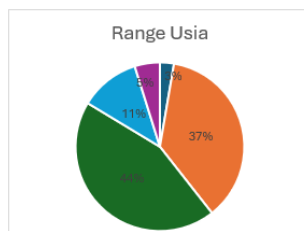
Klasifikasi responden dalam penelitian ini dibagi ke dalam tiga kategori utama yang di jelaskan pada tabel – tabel di bawah ini.

Tabel 3. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase (%)
Laki-Laki	213	57%
Perempuan	160	43%
Total	373	100%

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Dari total 373 responden, 57% atau 213 orang adalah laki-laki, sedangkan 43% atau 160 orang adalah perempuan. Data ini menunjukkan dominasi responden laki-laki dengan kontribusi perempuan yang tetap signifikan.



Gambar 3. Rentang Usia
Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Mayoritas responden berasal dari rentang usia 30-39 tahun (44%), diikuti oleh usia 20-29 tahun (37%), yang bersama-sama mencakup sebagian besar dari total 373 responden.

Tabel 4. Kontributor Atau Umum

Kontributor	Responden	Persentase (%)
Ya	8	2%
Tidak	365	98%
Total	373	100%

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Sebagian besar responden, yaitu 98% atau 365 orang, bukan kontributor, sementara hanya 2% atau 8 orang yang merupakan kontributor.

A. Severity Rating

Severity rating mengukur tingkat keparahan masalah di website Megapolitanpos.com pada skala 0–4, dengan perhitungan Severity Mean = $\Sigma \text{Nilai} / \text{Jumlah Data}$

Data: 2.0, 1.9, 1.9, 2.1, 2.1, 2.0, 1.6, 1.9, 1.7, 1.9, 2.0, 2.0, 2.1, 2.2, 2.1, 2.1, 2.0, 2.1, 2.0, 2.1, 2.0, 2.0, 1.9, 2.0, 2.1, 2.0, 2.0, 2.0, 2.0, 2.0. / jumlah data = 30

Mean = $\Sigma \text{Semua Nilai} / 30 = 59.7 / 30$

Mean = 1.99 dibulatkan menjadi 2.0

B. Pengujian Validitas

Menurut (Maulana & Prasetyo, 2023), Uji validitas instrumen bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana alat ukur mampu menjalankan fungsi pengukurannya dengan tepat dan akurat. Evaluasi validitas dalam penelitian ini juga mengacu pada prinsip evaluasi pendidikan untuk memastikan instrumen tepat sasaran (Riinawati, 2021).

Derajat kebebasan (*df*), dituliskan dengan rumus sebagai berikut: **$df = n - 2$**

Untuk jumlah sampel sebanyak 373 dan tingkat signifikansi 0,05, nilai r tabel yang diperoleh yaitu:

$df = n - 2 = 373 - 2$

$df = 371$

Nilai yang tertera pada r tabel untuk $n = 371$ sebesar $\approx 0,102$.

Tabel 5. R Hitung Signifikan

n	Taraf Signifikan r		
	$\alpha = 0.10$	$\alpha = 0.05$	$\alpha = 0.01$
370	0.081	0.102	0.134
371	0.081	0.102	0.134
372	0.081	0.102	0.134
373	0.081	0.102	0.134
374	0.081	0.102	0.134
375	0.08	0.102	0.133

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

Kode	Korelasi Pearson	R Tabel	Keterangan
U1.1	0,540	0,102	Valid
U1.2	0,603	0,102	Valid
U2.1	0,534	0,102	Valid
U2.2	0,629	0,102	Valid

U3.1	0,570	0,102	Valid
U3.2	0,609	0,102	Valid
H1.1	0,560	0,102	Valid
H1.2	0,528	0,102	Valid
H2.1	0,585	0,102	Valid
H2.2	0,577	0,102	Valid
H3.1	0,591	0,102	Valid
H3.2	0,586	0,102	Valid
H3.3	0,587	0,102	Valid
H4.1	0,585	0,102	Valid
H4.2	0,603	0,102	Valid
H5.1	0,634	0,102	Valid
H5.2	0,597	0,102	Valid
H6.1	0,604	0,102	Valid
H6.2	0,589	0,102	Valid
H7.1	0,569	0,102	Valid
H7.2	0,577	0,102	Valid
H7.3	0,584	0,102	Valid
H8.1	0,614	0,102	Valid
H8.2	0,594	0,102	Valid
H9.1	0,585	0,102	Valid
H9.2	0,636	0,102	Valid
H9.3	0,586	0,102	Valid
H10.1	0,583	0,102	Valid
H10.2	0,580	0,102	Valid
H10.3	0,567	0,102	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Artinya, instrumen yang valid adalah alat ukur yang dapat secara efektif mengukur apa yang memang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas, semua item dinyatakan valid. Interpretasi validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Jika r hitung > r tabel, maka item tersebut dinyatakan valid karena memenuhi kriteria validitas.

C. Pengujian Reliabilitas

Untuk menentukan apakah nilai-nilai dalam kuesioner dapat dipercaya atau konsisten, dilakukan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha dimana didapat 0.934 menunjukkan reliabel.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.934	30

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Reliability statistics menunjukkan hasil analisis Cronbach's Alpha sebesar 0,934 untuk 30 item. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Umumnya, nilai Cronbach's Alpha di atas 0,7 dianggap reliabel, sehingga nilai 0,934 menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen ini konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur konstruk yang dimaksud.

D. Hasil Mean

Berdasarkan tabel "Scale Statistics" di atas, berikut adalah narasi penjelasan untuk setiap komponen statistik yang disajikan:

Mean (Rata-rata): 59.68, menunjukkan nilai tengah data.

Variance (Variansi): 544.795, mengindikasikan tingkat variasi yang besar dalam data.

Standard Deviation (Standar Deviasi): 23.341, menunjukkan penyimpangan data yang signifikan dari rata-rata.

N of Items (Jumlah Item): 30, menunjukkan jumlah item yang dianalisis.

Tabel 8. Hasil Uji Mean Indikator

<i>Scale Statistics</i>				
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items	
59.68	544.795	23.341	30	

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil statistik menunjukkan bahwa data memiliki rata-rata 59.68 dengan variasi dan penyimpangan yang cukup besar (variansi 544.795 dan standar deviasi 23.341). Hal ini menunjukkan bahwa data cukup tersebar di sekitar rata-rata. Dengan jumlah 30 item yang dianalisis, data ini dapat memberikan gambaran yang cukup baik tentang fenomena yang diukur.

E. Rekomendasi Perancangan Ulang

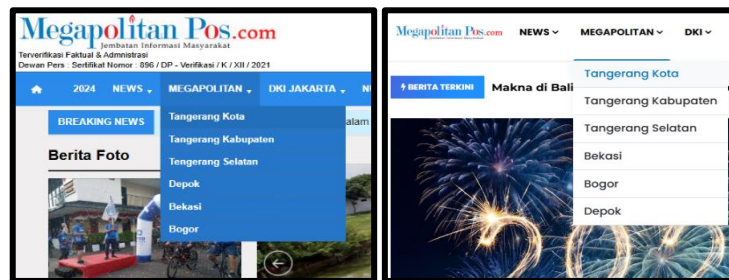
Evaluasi menggunakan kuesioner dengan 30 pernyataan dan skala severity rating 0–4 telah mengidentifikasi masalah dengan nilai ≥ 2.0 sebagai signifikan. Prioritas perancangan ulang difokuskan pada kemudahan akses informasi, konsistensi tampilan, dan kelancaran interaksi pengguna. Berikut ini adalah rekomendasi yang diusulkan didasarkan pada analisis ini dan perbandingan dengan kondisi website Megapolitanpos saat ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

Tabel 9. Rekomendasi Perancangan Ulang U1.1

Kode	Severity Pembulatan	Severity Rating dan Rekomendasi Perbaikan
U1.1	2	2. Masalah Sedang: Desain ulang dilakukan dengan menambahkan highlight warna pada teks yang dituju oleh kursor, sehingga urutan navigasi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Contoh hasil desain ulang terlihat pada gambar berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Tampilan Desain Awal (kiri) dan Desain Ulang (kanan) U1.1

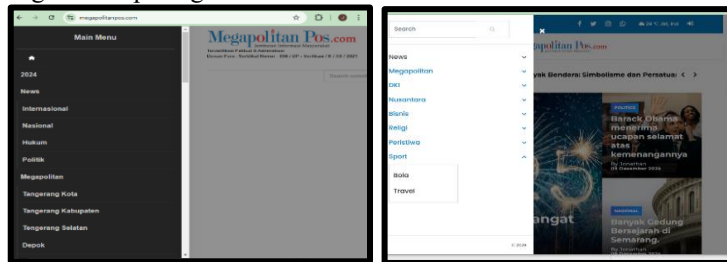
Untuk pengalaman menjelajah yang lebih baik, kami telah menambahkan fitur highlight warna pada teks yang sedang aktif. Fitur ini membantu Anda memahami struktur navigasi website dengan lebih jelas, seperti pada gambar dan tabel diatas.

Tabel 10. Rekomendasi Perancangan Ulang U1.2

Kode	Severity Pembulatan	Severity Rating dan Rekomendasi Perbaikan
U1.2	2	2. Masalah Sedang: Perbaikan pada desain navigasi <i>mobile</i> , terutama terkait dengan penataan letak, warna, dan efek <i>hover</i> , dapat memberikan dampak besar terhadap kenyamanan pengguna dan letak halaman aktif di Navigasi

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Contoh hasil desain ulang terlihat pada gambar berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5. Tampilan Desain Awal (kiri) dan Desain Ulang (kanan) U1.

Penataan letak yang baik dan penggunaan warna yang kontras membuat elemen navigasi lebih mudah dilihat dan dibaca, seperti pada gambar dan tabel diatas.

Mengapa Indikator Pemuatan Penting,

Indikator pemuatan memberikan umpan balik visual kepada pengguna bahwa aplikasi sedang memproses suatu tindakan, seperti memuat halaman atau data. Seperti pada tabel dan gambar dibawah ini.

Tabel 11 . Rekomendasi Perancangan Ulang U2.1

Kode	Severity Pembulatan	Severity Rating dan Rekomendasi Perbaikan
U2.1	2	2. Masalah Sedang: Tambahkan indikator pemuatan yang terlihat, seperti <i>spinner</i> atau <i>progress bar</i> , agar pengguna mengetahui bahwa halaman sedang dimuat.

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Contoh hasil desain ulang terlihat pada gambar berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2024)

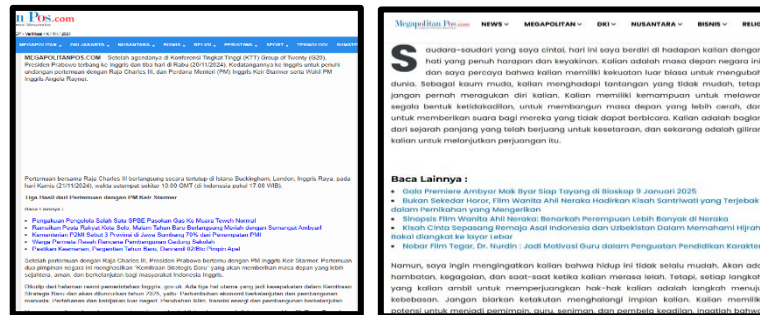
Gambar 6. Tampilan Desain Awal (kiri) dan Desain Ulang (kanan) U2.1

Tabel 12. Rekomendasi Perancangan Ulang U3.2

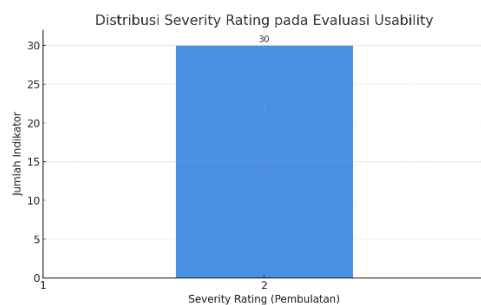
Kode	Severity Pembulatan	Severity Rating dan Rekomendasi Perbaikan
U3.2	2	2. Masalah Sedang: Sesuaikan ukuran font dan ruang antar elemen agar lebih mudah dibaca. Hindari penggunaan font dekoratif yang berlebihan. Spesifikasi Font : <i>Poppins</i> , Font Size 16px, color a : #333333, style: Rata Kiri Kanan

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Contoh hasil desain ulang terlihat pada gambar berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2024)
 Gambar 7. Tampilan Desain Awal (kiri) dan Desain Ulang (kanan) U3.2



Sumber : Hasil Penelitian (2024)
 Gambar 8. grafik Distribusi Severity Rating pada Evaluasi Usability

Grafik ini menunjukkan jumlah indikator usability berdasarkan hasil pembulatan skor *severity*. Terlihat bahwa mayoritas indikator berada pada tingkat keparahan rating 2 (masalah sedang), yang menjadi dasar utama untuk rekomendasi perbaikan antarmuka.

KESIMPULAN

Usability testing dan heuristic evaluation yang dilakukan terhadap 373 responden berhasil mengidentifikasi area utama yang perlu diperbaiki pada **Megapolitanpos.com**, seperti navigasi yang kurang intuitif, penyajian informasi yang tidak terstruktur, ketiadaan indikator pemuatan halaman, serta minimnya panduan pengguna seperti tooltips atau feedback visual. Masalah-masalah tersebut mayoritas berada pada tingkat keparahan sedang (*severity rating 2*), yang mengindikasikan perlunya desain ulang. Rekomendasi perbaikan meliputi penataan ulang kategori berita, penambahan indikator pemuatan seperti progress bar, penyusunan informasi yang lebih logis, serta penambahan elemen panduan navigasi. Desain ulang mempertahankan warna biru sebagai identitas visual utama untuk menjaga konsistensi merek. Instrumen penelitian terbukti valid dan reliabel dalam mendukung proses redesign antarmuka. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan menunjukkan efektivitas pendekatan gabungan antara heuristic evaluation dan usability testing dalam mengevaluasi antarmuka portal berita, dan dapat dijadikan referensi untuk studi serupa pada platform digital lain dengan karakteristik pengguna yang mirip. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya melibatkan pengguna aktif **Megapolitanpos.com** tanpa melibatkan uji lanjut terhadap prototipe desain baru. Keterbatasan Penelitian ini telah menyajikan informasi kuantitatif berupa skor *severity rating* dari 37 indikator heuristik, dengan sebagian besar berada pada tingkat keparahan sedang (rata-rata *severity 2*). Data ini digunakan sebagai dasar perancangan ulang antarmuka. Namun, karena prototipe belum diuji secara kuantitatif dalam *post-test usability*, maka belum tersedia perbandingan skor usability sebelum dan sesudah. Oleh karena itu, uji lanjutan terhadap prototipe diusulkan dalam penelitian berikutnya untuk mengukur dampak empiris dari desain baru. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji prototipe hasil desain ulang melalui *post-test usability* guna mengukur dampak perbaikan secara empiris terhadap kepuasan pengguna dan kecenderungan mereka untuk kembali menggunakan website.

REFERENSI

Amirulloh, M. L., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Afrianto, T. (2023). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Aplikasi Mobile CAT BKD Provinsi Jawa Timur menggunakan Heuristic Evaluation & Usability Testing. *7(4)*, 1767–1776. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Azky, Z. S., Ardiansah, I., & Pujiyanto, T. (2020). Analisis User Experience pada Warehouse Marketplace dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *6(1)*, 115–125. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i1.2378>

Bachtiar, F. A., Rokhmawati, R. I., Pradana, F., & Habibie, I. Y. (2021). Evaluasi Usability Aplikasi Elektronik-

- Kesehatan Ibu dan Anak (e-KIA). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(6), 1277–1286. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824426>
- Daffa Ikhsan Afdallah¹, Ekatri Ayuningsih², I. (2021). Statistical Performance and Graphical Analysis of Branding Website User at PT. Reksa Nusindo Sejahtera by Using Google Console and Google Analytics. 13 no 2. <https://journalinstal.cattleyadf.org/index.php/Instal/index>
- Duma Konda, V. W., Restyandito, R., & Nugraha, K. A. (2022). Evaluasi dan Perancangan Ulang Tampilan Antarmuka Aplikasi SehatQ Terhadap Lansia. *Aiti*, 19(2), 228–247. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i2.228-247>
- Ernanda, K. Y., Indrawan, G., Studi, P., Komputer, I., Pascasarjana, P., & Ganesha, U. P. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 6.
- Fatihahsari, F., & Darujati, C. (2021). Analisis Usability Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan Heuristic Evaluation. *Sistemasi*, 10(2), 404. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1263>
- Goenawan, S., Rahman, S., & Renny. (2022). Analisis User Interface Pada Website Lpgo Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *KHARISMA Tech*, 17(1), 46–57. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i1.179>
- Indrayan Septiandi, D., Reska Riskiana, R., & Hadikusum, A. (2024). Evaluasi Dan Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Usability Heuristic. *Media Online*, 4(4), 2357–2368.
- Maulana, R., & Prasetyo, A. (2023). Website Quality Analysis Using Webqual 4.0 Method on Garudaku Website. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(2), 250. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i2.1242>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak (N. Heryana (ed.); Issue July). *NEO SANTARA INDONESIA*.
- Mentari Estefin Milania Pangkey, Xaverius B. N. Najoan, S. D. E. P. (2024). Designing UI/UX of UPT Bahasa Website using Heuristic Evaluation and User-Centered Design. 19(2), 161–172.
- Praja, M. M. P., Nurmasari, R., & Ramadhani, Z. A. (2023). Evaluasi Usability Website Trobos Aqua Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 8–18. <https://doi.org/10.51903/jtikp.v14i1.342>
- Putra, M. G. L., Sabilla, N. R., & Natasia, S. R. (2020). EVALUASI USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE PROKAL.CO MENGGUNAKAN METODE EVALUASI HEURISTIC DAN WEBUSE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer(JTIK)*, 7(5), 911–922. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202073707>
- Putri, A., & Dwi, A. I. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Jurusan Teknik Informatika/Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya*, 03(02), 49–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/46226>
- Riinawati. (2021). Pengantar Evaluasi Pendidikan. In *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Thema Publishing.
- Siregar, R., & Saragih, M. Y. (2024). Upaya Peran Media Multimedia Dalam Penyampaian Informasi Jurnalistik Di Media Online Okezone.Com. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 8(1), 88–99. <https://doi.org/10.38043/jids.v8i1.5308>
- Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2), 88–93. <https://doi.org/10.36982/jiig.v13i2.2294>