

ANALISIS *USER INTERFACE* TERHADAP *WEBSITE* AKTA ONLINE BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

Siti Vika Ngainul F*, Oktalia Juwita**, Tio Dharmawan ***

*Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

**Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

*** Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

*vika.ngainul16@gmail.com **oktalia@unej.ac.id ***tio.pssi@unej.ac.id

ABSTRACT

Banyuwangi Regency has a new innovation called " Lahir Procot Pulang Bawa Akta " which in this innovation is realized in the form of an Online Deed Website. Every information technology has an interface that can be a link between the user and the technology itself. Interface formation is influenced by needs, and information technology has different interface designs according to the needs of its users. The User Interface has the aim of making it easier for users to operate information technology that can make users feel comfortable using the application or technology. Heuristic Evaluation is one of the Usability evaluation methods that can be used to determine the extent to which a system is used by users to achieve certain goals with effectiveness, efficiency and satisfaction. This research is a research that is focused on the use of Heuristic Evaluation based on user interface design aspects of application usability through observation, interviews and questionnaires to users.

Keyword: *User Interface, Heuristic Evaluation, Website Akta Online Banyuwangi.*

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi salah satunya adalah *website*. *Website* merupakan gambaran diri dari internet dapat diibaratkan *website* sebagai sebuah tempat di intern [1]. Kabupaten Banyuwangi mempunyai inovasi baru yaitu "Lahir Procot Pulang Bawa Akta" dimana pada inovasi ini diwujudkan dalam bentuk *Website Akta Online*.

Setiap teknologi informasi mempunyai *interface* yang dapat menjadi penghubung antara pengguna dan teknologi itu sendiri. Pembentukan *interface* dipengaruhi oleh kebutuhan, dan teknologi informasi mempunyai desain *interface* yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan penggunanya [2]. *Heuristic Evaluation* merupakan salah satu metode evaluasi *Usability* yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana sebuah sistem digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan [3].

Untuk dapat mengetahui kegunaan, efisiensi, dan efektifitas dari *interface* terhadap teknologi yang digunakan pada *Website Akta Online Banyuwangi*, maka perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi menggunakan *Heuristic Evaluation* bertujuan untuk dapat mengetahui kegunaan efisiensi, dan efektifitas dari *interface* yang berbasis pada sepuluh prinsip Jacob Nielsen yaitu *Visibility of system status, match with the real world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize diagnose, and recover from errors, dan Help and documentation* [4].

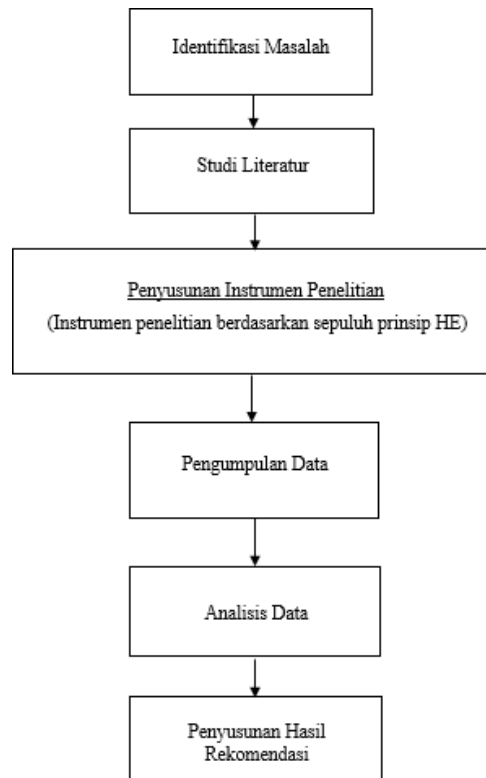
2. Metode Penelitian

2.1 Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan metode purposive sampling. *Purposive sampling* merupakan salah satu metode nonprobability sampling yang unsur-unsurnya ditentukan dari target populasi berdasarkan kecocokannya dengan tujuan penelitian serta kriteria inklusi dan eksklusi tertentu [5]

2.2 Tahapan Penelitian

Alur penelitian merupakan urutan langkah penelitian yang dilakukan mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, pengembangan dan penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan hasil rekomendasi. Diagram alur dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

2.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses menentukan topik penelitian dan alasan mengapa topik yang ditentukan perlu diteliti. Tahapan identifikasi masalah dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pembahasan penelitian terdahulu tentang *Heuristic Evaluation*.

2.4 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan penelitian [6]. Disini, penulis menggunakan beberapa referensi untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

2.5 Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen penelitian ini berdasarkan sepuluh prinsip Jacob Nielsen pada *Heuristic Evaluation*. Instrumen penelitian ini merupakan pertanyaan yang disusun dalam bentuk kuesioner

2.6 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan selama penelitian ini dilakukan. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan kuisisioner. Data kuisisioner didapat dari beberapa Rumah Sakit di Kabupaten Banyuwangi.

2.7 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan menggunakan 10 variabel HE. Analisis dilakukan berdasarkan jawaban dari hasil wawancara dan juga nilai prioritas masalah yang ada (*severity ratings*). *Severity ratings* digunakan untuk menentukan prioritas masalah yang ditemukan pengguna, dari tingkat prioritas masalah yang ditemukan akan berpengaruh seberapa penting perlu adanya perbaikan. Hasil *severity ratings* tersebut yang akan dijadikan untuk menentukan rekomendasi perbaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Analisis

1. *Visibility Of System Status*

Sistem harus dapat memberikan informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi dengan jelas kepada pengguna. Pada kasus ini yaitu *Visibility System Of Status* terdapat dua pertanyaan yang tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* yaitu 0 atau *Don't Agree*. Satu pertanyaan dengan masalah pada adanya fitur beranda tetapi hanya tampilan kosong. Dengan permasalahan seperti itu maka nilai *severity ratings* 1 atau *Cosmetic Problem*.

2. *Match Between System and The Real World*

Sistem harus menggunakan kata dan kalimat yang biasa digunakan oleh pengguna. Pada kasus ini yaitu *Match Between System and The Real World* website akta online bisa dikatakan sudah baik dengan kedua pertanyaan menyatakan tidak ada masalah karena pengguna merasa bahasa dan icon lainnya mudah untuk dimengerti oleh pengguna jadi pada item ini tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* 0 atau *Don't Agree*.

3. *User Control and Freedom*

Pengguna mempunyai kebebasan untuk memilih dan melakukan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan ketika sedang menjalankan sistem. Pada kasus ini yaitu *User Control And Freedom* website akta online bisa dikatakan sudah baik dengan ketiga pertanyaan menyatakan tidak ada masalah, karena pengguna dengan mudah mencari nama pemohon dengan menuliskan nama pada kolom pencarian yang terletak diatas daftar nama pemohon akta. Jadi pada item ini tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* 0 atau *Don't Agree*.

4. *Consistency and Standards*

Standar yang digunakan pada sistem harus konsisten dalam hal penulisan sebuah kata, jenis huruf sehingga pengguna tidak bingung dengan situasi yang terjadi. Pada kasus ini yaitu *Consistency and Standards* website akta online bisa dikatakan sudah baik dengan ketiga pertanyaan menyatakan tidak ada masalah. Jadi pada item ini tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* 0 atau *Don't Agree*.

5. *Error Prevention*

Merancang sebuah sistem untuk mencegah dan meminimalisir adanya kesalahan pada pengguna. Pada kasus ini yaitu *Error Prevention* terdapat satu pertanyaan yang tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* yaitu 0 atau *Don't Agree*. Kemudian satu pertanyaan dengan masalah pada tombol *reset* Karena ketika terjadi *error* atau tidak dapat berfungsi saat menginputkan data, tidak terdapat pemberitahuan sehingga menyebabkan pengguna kebingungan. Maka *severity ratings* bernilai 2 atau *Minor Usability Problem* karena pada kasus ini beberapa pengguna mengalami kesulitan pada saat menjalankan aktifitasnya.

6. *Recognition rather than recall*

Sistem membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah. Pada kasus ini yaitu *Recognition rather than Recall* website akta online bisa dikatakan sudah baik dengan kedua pertanyaan menyatakan tidak ada masalah karena pengguna merasa langkah-langkah yang ada pada website sudah jelas dan mudah dijalankan. Jadi pada item ini tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* 0 atau *Don't Agree*.

7. *Flexibility and efficiency of use*

Sistem memberikan kemudahan bagi pengguna baru dan yang sudah berpengalaman untuk nyaman dalam mengakses sistem. Pada kasus ini yaitu *Recognition rather than Recall* website akta online bisa dikatakan sudah baik dengan kedua pertanyaan menyatakan tidak ada masalah. Jadi pada item ini tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* 0 atau *Don't Agree*.

8. *Aesthetic and minimalist design*
Sistem dapat memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai dengan kebutuhan sistem, informasi yang tidak relevan mengurangi *visibilitas* dan *usability* dari sistem. Pada kasus ini yaitu *Aesthetic and Minimalist Design* website akta online bisa dikatakan sudah baik dengan ketiga pertanyaan menyatakan tidak ada masalah. Jadi pada item ini tidak ada masalah dan nyaman untuk digunakan dengan nilai *severity ratings* 0 atau *Don't Agree*.
9. *Help users recognize, diagnose and recovers from errors*
Sistem dapat menyampaikan pesan kesalahan yang terjadi dengan jelas, agar mudah di mengerti oleh pengguna. Pada kasus ini yaitu *Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers From Errors* terdapat masalah pada saat pengguna klik tombol login, pengguna tidak dapat masuk ke menu berikutnya melainkan harus memasukkan *username* dan *password* yang sama dan *login* dua kali. Dari permasalahan tersebut sangat tidak efektif jika dilakukan. Dengan permasalahan seperti itu maka nilai *severity ratings* 2 *Minor Usability Problem*.
10. *Help and documentation*
Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur help yang baik, sehingga dapat membantu pengguna pada saat menggunakan sistem. Pada kasus ini yaitu *Help and Documentation* terdapat masalah yaitu tidak terdapat menu bantuan sehingga pengguna merasa kesulitan ketika mengalami kesalahan. Dengan permasalahan seperti itu maka nilai *severity ratings* 3 atau *Major Usability Problem*

3.2 Rekomendasi

No	Prinsip <i>Heuristic Evaluation</i>	Rekomendasi
1	<i>Error prevention</i>	Perlu adanya penambahan <i>popup dialog box</i> ketika terjadi <i>error</i> saat menggunakan tombol dan tombol <i>reset</i> diganti namanya dengan tombol <i>submit</i> .
2	<i>Help users recognize, dialogue, and recovers from errors</i>	Perlu adanya tambahan menu pada tampilan home yaitu kontak informasi yang berisikan nomer telepon dan <i>link email</i> . Perlu adanya menu tambahan seperti pesan yang berisikan notifikasi yang dapat memberikan informasi jika ada Akta/KK yang salah.
3	<i>Help and documentation</i>	Perlu adanya tambahan menu <i>help and ask</i> .

4. Kesimpulan

Pada penelitian ini evaluasi dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan *Severity Ratings* yang digunakan untuk menentukan perbaikan sebuah sistem sesuai dengan prioritas masalah yang ditemukan. Dari hasil penerapan metode *Heuristic Evaluation* dengan 10 prinsip yang telah digunakan dalam penelitian ini, maka terdapat 7 prinsip *Heuristic Evaluation* yang tidak ditemukan masalah *usability* dan tidak memerlukan perbaikan yaitu pada prinsip *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design*. Kemudian 3 prinsip yang ditemukan masalah *usability* dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yaitu pada prinsip *Error Prevention, Help User Recognize Dialogue and Recovers From Errors, dan Help and Documentation*.

Daftar Pustaka

- [1] Nugraheny, Dwi. 2016. "Analisis *User Interface* dan *User Experience* Pada *Website* Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta". SENATIK. 2528-1666
- [2] Nurlifa, Alfian. Sri Kusumadewi & Kariyam. 2014. "Analisis Pengaruh *User Interface* Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter". Yogyakarta
- [3] Anggitama, Dhika Rozqi., Herman Tolle., & Hanifah Muslimah Az- Zahra. 2018. Evaluasi Dan Perancangan *User Interface* Untuk Meningkatkan *User Experience* Menggunakan Metode *Human Centered Design* Dan *Heuristic Evaluation* Pada Aplikasi *EzyPay*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 2(12)
- [4] Sulistiyono, M. 2017. "Evaluasi *Heuristic* Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta". *Jurnal Ilmiah DASI*, 37-43.

- [5] Daniel, J. (2012). *Sampling Essentials: Practical Guidelines for Making Sampling Choices*. United States: SAGE Publications.
- [6] Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta