

ANALISA USABILITY WEBSITE STIKOM PGRI BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Arif Hadi Sumitro

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Jl. Jenderal Ahmad Yani No.80, Taman Baru, Kec. Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi
e-mail: stikom@stikombanyuwangi.ac.id

Abstrak

Untuk memberikan identitas digital pada Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI banyuwangi salah satunya dengan memberikan informasi melalui website. Untuk menyediakan website yang mudah diakses serta memenuhi kebutuhan informasi secara menyeluruh. Supaya dapat memenuhi standar kebutuhan penggunaan website sebagai identitas dan penyedia informasi di STIKOM PGRI banyuwangi perlu adanya analisa dari user dengan menggunakan pendekatan usability melalui metode Heuristic Evaluation. Populasi penelitian ini melibatkan kurang lebih 97 mahasiswa aktif yang sudah menempuh mata kuliah interaksi manusia dan computer yang harapannya dapat berpengaruh terhadap desain dan juga konten informasi dalam membantu penggalan data usability. Analisa ini sangat penting dilakukan mengingat website utama STIKOM PGRI Banyuwangi merupakan identitas penting bagi kampus. Sehingga penilaian usability menggunakan Heuristic Evaluation mampu memberikan gambaran tentang point apa saja yang perlu dilakukan pembenahan dalam hal usability. Penilaian yang dihasilkan menunjukkan bahwa skala pada severity rate bernilai 2, yang artinya masuk pada kategori minor usability dimana permasalahan bersifat sedang. Sehingga hasil tersebut dapat dijadikan suatu acuan untuk perbaikan dari segi usability. Sehingga system yang dihasilkan benar – benar bisa diterima secara umum dan meluas.

Keywords: Usability, Evaluasi, Heuristic Evaluation

Abstract

One of the ways to provide digital identity is the PGRI College of Computer Science, one of which is by providing information through the website. To provide a website that is easily accessible and meets the overall information needs. In order to meet the standard needs of using a website as an identity and information provider in STIKOM PGRI Banyuwangi there needs to be an analysis of the user by using a usability approach through the Heuristic Evaluation method. The population of this study involved approximately 97 active students who had taken courses in human and computer interaction that were expected to influence the design and content of information in helping to extract usability data. This analysis is very important because the main website of STIKOM PGRI Banyuwangi is an important identity for the campus. So that the usability assessment using Heuristic Evaluation is able to give an idea of what points need to be improved in terms of usability. The resulting assessment shows that the scale at the severity rate is 2, which means it falls into the category of minor usability where the problem is moderate. So that these results can be used as a reference for improvement in terms of usability. So that the resulting system is truly general and widely accepted.

Keywords: Usability, Evaluasi, Heuristic Evaluation

1. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industry 4.0 yang lebih menekankan pada pola digital membuat identitas suatu kampus secara digital menjadi sangat penting sekali. Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI banyuwangi merupakan salah satu kampus IT yang sudah cukup lama berdiri di masyarakat. Peran sekolah tinggi dalam menyampaikan ilmu pengetahuan Informatika sangat mendukung pada era revolusi industry 4.0. Perkembangan teknologi yang semakin maju memudahkan informasi yang begitu luas melalui teknologi. Bukan hanya melalui media offline, media online juga sudah menjadi suatu trend dalam menyebarkan informasi serta memberikan kontribusi yang sangat besar atas penyampaian informasi [1]. Dari data world net index pada trentang tahun 2019 pertumbuhan pengguna internet meningkat sangat pesat. Hal tersebut menandakan bahwa pencari informasi memanfaatkan media internet untuk mencari informasi di website yang mereka cari[1]. Hal terpenting dalam membangun system berbasis website adalah perancangan desain interface. Aplikasi yang dibutuhkan haruslah memiliki tampilan yang mudah *Userfriendly*. Artinya system informasi yang baik akan mempertimbangkan factor kemudahan dalam penggunaan *usability*. Dengan demikian semua informasi juga harapanya bisa memenuhi kebutuhan informasi secara digital. STIKOM PGRI banyuwangi sudah hampir lebih dari 10 tahun menggunakan website sebagai media informasi secara online dengan conten – conten sekitar kampus dan jati dirinya sendiri. Informasi tersebut merupakan bentuk terpenting penerima dari hasil pengolahan data

Namun juga demikian, percepatan dalam hal teknologi juga mampu mempengaruhi media sarana informasi secara online. Salah satunya adalah tentang fungsi dan kenyamanan dalam akses informasi yang berkualitas. Berdirinya STIKOM PGRI Banyuwangi tak lepas dari PPLP-PT PGRI Banyuwangi. Sejak tahun 1993 STIKOM PGRI Banyuwangi telah terdaftar pada SK Dikti No.129/DIKTI/KEP/1993 dengan Program studi Manajemen Informatika. Pada tahun 1993-1999 pengelolaan STIKOM PGRI Banyuwangi mulai beroperasi menjadfi satu dengan IKIP PGRI Banyuwangi (UNIBA) dengan sebutan lain STIK PGRI Banyuwangi. Pada tahun 1999 STIK PGRI Banyuwangi mulai dikelola secara mandiri dan pada tahun 2005 STIK PGRI Banyuwangi merubah nama menjadi STIKOM PGRI Banyuwangi. Dan pada tanggal 24 Agustus 2008 SK Terakreditasi dengan No.012/BAN-PT/AK-VII/Dpl-III/VIII/2008.

Sejak mulai beroperasi pada tahun 1993, STIKOM PGRI Banyuwangi telah beberapa kali mengalami pergantian website. Dari yang pertama hanya menggunakan HTML dan CSS, sampai sekarang sudah menggunakan gabungan javascript dan jquery. Selain itu system yang membantu mahasiswa dalam melakukan manajemen perkuliahan serta pusat informasi mahasiswa secara detail (SIM) juga membantu pihak kampus dalam pengelolaan mahasiswa secara digital. Sehingga dengan adanya system yang terkoordinasi ini memberikan dampak yang positif terkait update informasi dan engine dalam hal digital, mengingat kampus STIKOM PGRI banyuwangi merupakan salah satu kampus IT yang cukup tua di Banyuwangi. Adanya website di STIKOM PGRI Banyuwangi sangat bisa dirasakan oleh keseluruhan mahasiswa. Website STIKOM juga dapat diakses oleh dosen, calon mahasiswa, dan para alumni. Menu yang ditampilkan secara umum dapat membantu semua orang, khususnya dosen dan mahasiswa dalam mendapatkan informasi. Dari hasil wawancara pada beberapa mahasiswa yang merupakan pengguna website dan SIM STIKOM masih belum pernah mengalami perubahan pada tampilan (interface). Ada beberapa informasi yang salah penempatan, mulai dari informasi kegiatan yang seharusnya di letakkan pada SIM mahasiswa, sampai jadwal yang juga seharusnya diletakkan bukan pada halaman website utama. Melihat suatu permasalahan tersebut, serta selama ini penelitian sebelumnya berfokus pada fungsionalitas system maka STIKOM PGRI Banyuwangi berupaya memperbaiki halaman utama website dan melakukan analisa website sekaligus system informasi mahasiswa (SIM) pada tingkat usability khususnya dikalangan mahasiswa dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation.

2. TINJAUAN TEORI

2. Website

Biasa dikenal dengan *World Wide Web* adalah suatu layanan pengguna computer yang bisa didapatkan saat kita terhubung dengan internet. Web juga suatu metode dalam menampilkan informasi melalui internet, baik berupa gambar, suara ataupun video, serta teks yang disuguhkan secara interaktif serta memiliki kelebihan dalam menghubungkan dokumen satu dengan lainnya dan dapat diakses pada sebuah browser. Sebutan bagi keseluruhan utuh halaman web adalah website dan umumnya hal itu merupakan bagian nama domain serta subdomain pada *www* di internet [2]. Website memiliki sifat yang dinamis serta statis sehingga membentuk suatu rangkaian yang saling terkait, dan masing – masing akan dihubungkan dengan *Hyperlink* (Jaringan).

Bersifat dinamis jika isi informasi pada website selalu berubah. Dan bersifat statis jika isi dari informasi tetap dan jarang berubah serta infromasinya searah pada pemilik website.

2.1 Website STIKOM PGRI Banyuwangi

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi memiliki sebuah web portal jenis website dimana akses titik tunggal dari informasi secara online dapat terdistribusikan. Informasi tersebut bisa berupa dokumen serta link ke situs SIM mahasiswa. Website STIKOM beralamatkan di *www.stikombanyuwangi.ac.id* dimana website utama ini sangat bermanfaat untuk memberikan informasi tentang fasilitas dan kegiatan kampus. sedangkan system informasi mahasiswa beralamatkan di *www.sim2.stikombanyuwangi.ac.id*. Dimana website *sim2* dikhususkan untuk mahasiswa *stikom banyuwangi* dalam melakukan manajemen Kartu Rencana Studi (KRS) serta informasi lainnya terkait perkuliahan. Website utama ini merupakan portal untuk website lainnya terkait dengan system informasi mahasiswa, system pendaftaran calon mahasiswa, hingga system quisioner dalam penilaian data dosen. Menu yang disediakan juga mencakup segala kebutuhan secara umum tentang informasi Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi. Informasi yang disediakan di fakultas, sekolah tinggi, dan akademik umumnya memiliki keterbatasan dalam pengolahan data. Salah satunya adalah proses pendaftaran ulang, pengumuman kartu rencana studi di setiap semester bagi mahasiswa maupun calon mahasiswa baru. Hal tersebut merupakan proses interaksi antara bagian akademis yang diwakilkan kepada administrasi data sehingga disusun sedemikian rupa membentuk proses procedural. Dengan adanya system pengolahan data antar user atau mahasiswa, peran bagian akademik akan menerima inputan dari mahasiswa serta mengolahnya kembali untuk kepentingan kegiatan administrasi maupun perkuliahan antara STIKOM PGRI Banyuwangi dan mahasiswa.

2.2 Usability

Secara umum Usability berasal dari kata *usable* yang artinya dapat digunakan dengan baik. Kepuasan dan manfaat dapat dirasakan oleh pengguna ketika kegagalan selama penggunaan dapat dihilangkan. Hal tersebut sangat penting, karena jika sebuah produk maupun jasa benar – benar bisa digunakan dengan baik maka pengguna dapat melakukan tanpa keraguan, halangan, dan pertanyaan. *Usability* dapat didefinisikan dengan menggunakan metode yang sangat sistematis. Artinya metode tersebut bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Metode tersebut bukan hanya terbukti dalam praktek namun juga didasarkan pada riset yang sudah dilakukan selama puluhan tahun dan melibatkan lebih dari dua juta pengguna internet di seluruh dunia. *Usability* bisa dikatakan sebagai cabang ilmu yang relatif cukup baru [3]. Prinsip *Usability* sangat berpengaruh terhadap perangkat lunak, sebab tanpa prinsip *usability* pengguna akan kesulitan saat menggunakannya. Selain itu pengguna akan menghabiskan banyak waktu karena kurangnya efisiensi pada perangkat lunak. Nielsen juga menyebutkan jika perangkat lunak tidak menggunakan prinsip *usability*, maka akan rawan kesalahan dan tidak mudah diingat oleh

pengguna. Sehingga jika faktor tersebut digabungkan maka pengguna tidak akan merasa puas dengan perangkat lunak tersebut.

2.3. Metode Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation merupakan metode yang membantu melakukan evaluasi terhadap software computer dengan basis pengguna. Untuk dapat menggunakan metode ini, membutuhkan evaluator dalam membantu memberikan suatu masukan yang kemudian akan dikategorikan dalam bentuk prinsip heuristic. Pendekatan yang diciptakan Nielsen pada tahun 1990 dianggap sebagai metode yang informal dalam melakukan suatu kajian pada kegunaan aplikasi maupun software[4]. Meskipun demikian bentuk evaluasi ini cukup terpercaya pada media dunia saat ini. Evaluasi Heuristik merupakan prinsip umum, panduan, serta suatu aturan yang dapat menuntun pada keputusan atau rancangan dalam mengkritik keputusan yang sudah diambil. Evaluasi Heuristic yang diusulkan Molich dan Nielsen, lebih terarah dan terstruktur daripada *Cognitive Walkthrough*[5].

Sekumpulan heuristic atau usability dirancang dan diidentifikasi untuk melihat kriteria yang dilanggar. Sehingga *Evaluasi Heuristic* dapat memperbaiki perancangan dengan efektif. Evaluasi kinerja dari serangkaian perancangan dan kesesuaiannya dapat dilihat pada setiap tingkat kriteria dengan *Evaluator*, sehingga ketika ada kesalahan yang terdeteksi maka dapat ditinjau ulang dan memperbaikinya sebelum dilakukan implementasi. Pemilihan *Evaluasi Heuristic* ini sangat baik untuk melakukan evaluasi desain, karena lebih mudah dalam menentukan masalah terkait *usability*. *Usability evaluatin* melibatkan pengguna dalam mempelajari serta menggunakan produk supaya tercapai aspek kenyamanan ,efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna pada system secara menyeluruh[4]. Untuk itu langkah pertama yang harus dilakukan adalah memberikan kuisisioner pada responden untuk dilakukan penilaian desain user interface melalui metode *Heuristic Evaluation*. Kemudian jawaban akan dikumpulkan dan di proses agar bisa ditarik kesimpulan untuk akhirnya dijadikan bahan pengembangan website STIKOM PGRI Banyuwangi. Pada table dibawah ini adalah instrument dalam melakukan penelitian menggunakan Evaluasi Heuristic.

Tabel 1. Instrument Heuristic Evaluation.

Keterangan	Variable	Instrument
A1	Visibility	Membahas kejelasan konsistensi waktu serta kesesuaian informasi.
A2	Match Beetwen System And The Real World	Adanya gambar yang komunikatif
		Tata bahasa yang baik
		Kesesuaian dalam pemilihan warna
		Penempatan form dan menu yang komunikatif
A3	User Control and Freedom	Kesesuaian pembatalan sebuah operasi
		Kemudahan dalam navigasi
A4	Consistency and Standard	Konsistensi pemrosesan dan data yang disajikan
		Konsistensi standar penulisan
A5		Pesan kesalahan ketidak sesuaian proses

	Recognition Rather Than Recall	Adanya keterangan di setiap button
		Kejelasan dalam penggunaan gambar dan bahasa simbol
A6	Prevention Error System	Pencegahan pengguna membuat kesalahan
		Adanya notifikasi input informasi
A7	Flexibility and Efficiency Of Use	Sistem Sesuai untuk Screen Reading
A8	Desain	Pengelompokan dalam memberikan Informasi
		Pewarnaan pada background dan font
		Kesesuaian Ukuran Font
		Design yang interaktif
A9	Recovery and System	Repairing System
		Notifikasi kesalahan saat proses
A10	Help And Documentation	Panduan Penggunaan secara online
		Dokumentasi
		Bantuan ketika muncul pesan kesalahan

Pada data table diatas terlihat bahwa instrument untuk pelaksanaan kuisisioner mencakup sepuluh aspek dengan dengan sub aspek yang berbeda - beda. Penggunaan Evaluasi Heuristic pada suatu perangkat lunak sangat efektif untuk mengidentifikasi permasalahan terkait usability. Dari permasalahan tersebut akan dinilai sesuai dengan kesulitan masalah (*severity rating*). Severity rating dapat digunakan untuk memperkirakan prinsip usability mana yang perlu ditambahkan dengan melihat banyaknya sumberdaya yang diperlukan dalam memperbaiki permasalahan tersebut[6].

Penilaian dengan menggunakan severity rating maka dapat ditentukan dengan skala 0 – 4 dengan ketentuan skala sebagai berikut [7] :

- a. Skala 0 : Tidak ada permasalahan sama sekali terhadap usability.
- b. Skala 1 : Permasalahan tidak perlu dilakukan perbaikan jika tidak ada waktu yang tersisa selama pengerjaan projek (Cosmetic Problem).
- c. Skala 2 : Perbaikan pada permasalahan ini menjadi suatu prioritas yang cukup rendah, masuk kategori (Minor Usability Problem)
- d. Skala 3 : Perbaikan permasalahn menjadi prioritas tinggi, Masuk kategori (Major Usability).
- e. Skala 4 : Suatu kewajiban untuk memperbaiki produk sebelum diluncurkan, masuk kategori (Usability Castastrophe).

2.4 Human Computer Interaction (HCI)

HCI adalah sekumpulan dari proses, kegiatan, dan dialog dimana pengguna dapat memanfaatkan melalui interaksi dengan computer. Interaksi dengan computer sama halnya dengan kita mengoperasikan computer. Dan didalam proses pengoperasian kita memberikan perintah pada computer dan system merespon perintah kita untuk ditindaklanjuti hingga selesai. HCI sendiri adalah disiplin ilmu dengan lebih menekankan pada aspek evaluasi, desain, dan implementasi system computer yang interaktif dengan mempertimbangkan fenomena di sekitarnya. Aspek yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menghubungkan manusia dan computer[8]. Dasar dalam menentukan perbaikan pada penelitian didapatkan dari penyebaran kuisioner serta panduan user interface berdasarkan ilmu HCI.

3. METODE PELAKSANAAN

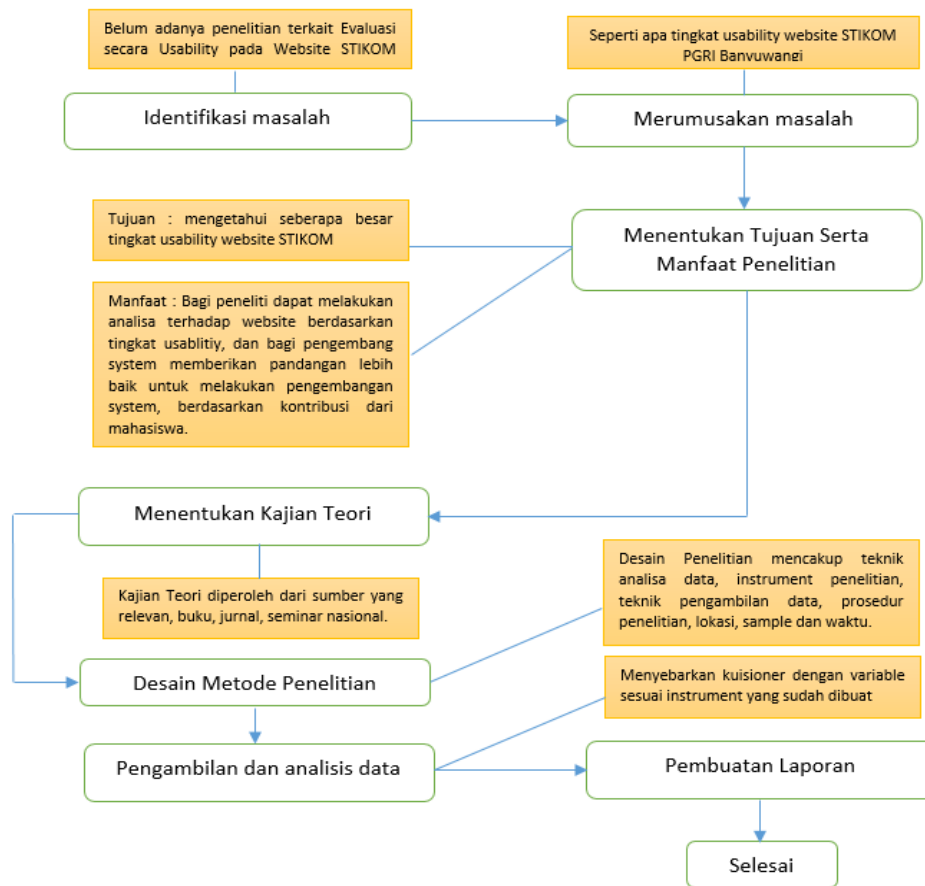
3.1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini tergolong jenis penelitian survey dengan menggunakan metode deskriptif analitis. Metode ini menjelaskan sikap maupun kondisi yang ada pada saat ini[4]. Survei deskriptif merupakan penelitian dengan pengambilan sampel pada suatu populasi tertentu dan kuisioner digunakan sebagai alat pengumpulan data. Penggunaan metode deskriptif tersebut untuk mengukur seberapa besar tingkat usability pada website STIKOM PGRI Banyuwangi menggunakan analisa Evaluation sesuai fakta sebenarnya. Lokasi penelitian dilakukan pada Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi dimana meliputi mahasiswa yang masih aktif pada tahun 2019.

Langkah – langkah yang harus ditempuh pada penelitian ini adalah mendapatkan informasi mengenai jawaban dari pertanyaan yang sudah dibuat peneliti. Prosedur ini bertujuan untuk menuntaskan permasalahan yang sedang dilakukan oleh peneliti[4]. Prosedur dalam penelitian ini meliputi :

- a. Identifikasi permasalahan yang signifikan supaya bisa dipecahkan menggunakan metode deskriptif.
- b. Membatasi permasalahan dan merumuskannya.
- c. Menentukan manfaat penelitian dan tujuannya.
- d. Menghimpun informasi yang relevan sesuai dengan permasalahan.
- e. Membuat desain penelitian untuk menentukan sampel, populasi, teknik pengumpulan data, teknik sampling, analisis data, dan instrument penelitian.
- f. Pengujian instrument dilakukan sebelum kuisioner disebarkan secara luas. Peneliti melakukan uji coba penyebaran kuisioner pada beberapa mahasiswa, apakah instrument yang dibuat bisa dipahami oleh responden dan layak digunakan.
- g. Peneliti menyebarkan kuisioner untuk mendapatkan data penelitian.
- h. Hasil dari kuisioner kemudian di analisa secara kuantitatif dan diskripsikan secara kualitatif

Adapun skema penelitian digambarkan dengan gambar berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian

3.1 Uji Coba Instrument

Bentuk instrument pada penelitian ini adalah kuisioner, dimana pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan kepada responden melalui google form. Pada pengujian instrument, uji validitas dan realibilitas dilakukan menggunakan item-item angket. Pengujian validitas instrument menggunakan korelasi *pearson Product Moment*. Dimana dari 30 butir instrument, terdapat 22 instrument yang dinyatakan valid. Butir soal yang tidak valid tidak diujicobakan kembali dan langsung dihilangkan.

3.2 Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, analisis kesuksesan, dan analisis kualitatif. Tujuan dari analisis kuantitatif adalah memperoleh hasil dari kuisioner yang telah dianalisis secara deskriptif[9]. Sedangkan tujuan dari analisis kualitatif supaya bisa menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Setelah hasil didapatkan, nantinya nilai prosentase digunakan untuk menghitung pendeskripsian usability pada website STIKOM PGRI Banyuwangi. Kemudian setelah prosentase penilaian jawaban dari responden didapatkan maka tahap selanjutnya adalah memberikan penafsiran terhadap hasil penelitian.

Perhitungan dari hasil kuisioner akan didapatkan melalui rata – rata dari setiap atribut instrument usability yang telah dikembangkan. Berdasarkan data Evaluasi Heuristic yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan Instrument usability pada table 1, maka setiap aspek usability memiliki sub yang merupakan poin dalam mengembangkan aspek sesuai usability. Adapun perhitungan dari Evaluasi Heuristic didapatkan dari persamaan sebagai berikut :

$$\sum_{x=0}^n A x = 0 * x + 1 * x + 2 * x + 3 * x + 4 * x + \dots [10]$$

Dengan,

$\sum A x$ = Jumlah dari nilai rating sub aspek usability yang terdapat pada setiap aspek usability (A1, A2, A3,, A10)

X = nilai setiap usability, dengan nilai 1/0.

$\sum \frac{Ax}{n}$ Selanjutnya supaya dapat menghasilkan nilai dari severity rating pada setiap aspek usability maka digunakan persamaan sebagai berikut [7]:

$$Sv = \dots [7]$$

Dengan ketentuan,

Sv = hasil dari severity rating pada satu aspek usability

n = banyaknya sub aspek usability pada tiap aspek usability

4. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

4. Gambaran Umum

Tujuan dari penggunaan Evaluasi Heuristic adalah untuk mengukur antarmuka website. Evaluasi melibatkan 97 evaluator. Dimana keseluruhan berasal dari mahasiswa STIKOM PGRI Banyuwangi yang masih aktif dan sudah menempuh mata kuliah interaksi manusia dan desain grafis, dimana keilmuan tersebut telah mengajarkan mengenai konsep dan tehnik – tehnik dalam pemilihan desain yang baik dan benar. Selain itu, kebutuhan interface pada pelajaran interaksi manusia juga memberikan pemahaman yang cukup tinggi terhadap kesesuaian warna, bagaimana pemilihan font yang baik, sampai pada tahapan konsistensi setiap halaman atau layout pada suatu system. Sehingga diharapkan responden juga mampu memberikan kontribusi yang baik terhadap penggunaan usability pada website STIKOM PGRI Banyuwangi. Pengisian kuisisioner oleh responden pada penelitian ini menggunakan komputer dan handphone dan kuisisioner dibuat dalam bentuk google form.

4.1 Pembahasan

Berdasarkan analisa yang dilakukan terhadap 97 responden mahasiswa saat mengakses website STIKOM PGRI Banyuwangi ditinjau pada variable *Visibility, Match Beetwen System And The Real World, User Control And Freedom, Consistency And Standard, Recognition Rather Than Recall, Prevention Error System, Flexibility And Efficiency Of Use, Desain, Recovery And System, and Help And Documentation* [11]. Namun juga demikian, pada masing – masing variable memiliki sub usability pada setiap instrument. Sehingga evaluasi ini diharapkan mampu mencakup keseluruhan aspek usability yang dibutuhkan oleh kampus. Adapaun hasil dari kuisisioner tersebut akan dituangkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil dari penilaian kuisisioner berdasarkan instrument Heuristic Evaluation

DATA INSTRUMENT	Prosentase Penilaian Quisioner				
	Sangat Bagus	Bagus	Cukup	Kurang	Buruk
<i>Visibility</i>					
Kepastian layanan	36,2	36,1	15,4	12,4	0
Kejelasan Suatu Informasi	27,3	42,7	16,5	12,5	1
Kesesuaian Waktu	29,3	48,5	16,1	6,2	0
Konsistensi Halaman	33,1	35,1	15,4	15,5	1
<i>Match Beetwen System And The Real World</i>					
Terminologi form dan menu	12,4	73,2	10,3	4,1	0
Gambar yang komunikatif	13,5	37,5	37,5	11,5	0
Penggunaan Bahasa	19,6	52,6	26,8	1	0
<i>User Control And Freedom</i>					
Kemudahan navigasi	12,4	73,2	10,3	4,1	1
Thema pada website	13,5	41,6	32,6	12,4	0
<i>Consistency And Standard</i>					
Konsistensi pada penulisan	16,5	46,4	30,9	6,2	0
Konsistensi dalam penggunaan media	16,5	41,2	32,9	9,3	1
<i>Recognition Rather Than Recall</i>					
Kejelasan simbol, bahasa dan gambar.	10,5	50,5	34,7	4,2	0
<i>Prevention Error System</i>					
Notifikasi saat input informasi	10,3	41,2	36,1	11,3	1
Adanya pencegahan pengguna saat terjadi kesalahan	27,8	47,8	17,8	5,6	1,1
<i>Flexibility And Efficiency Of Use</i>					
Kemudahan dalam penggunaan	13,4	43,3	36,1	8,2	0
<i>Desain</i>					
Design interaktif	12,4	38,1	39,2	10,3	0
Pemilihan warna dan background	29,4	50	9,2	11,5	0
Penggunaan font	31,3	46,4	17,1	5,2	0
Pengelompokan data	13,4	44,3	34	8,2	0
Pengaturan objek halaman	21,5	47,9	12,3	8,3	0
Posisi Navigasi	17,3	55,2	25,4	2,1	0
<i>Recovery And System</i>					
Notifikasi kesalahan pengguna	20,4	44,8	28,5	6,3	0
<i>Help And Documentation</i>					
Bantuan pada kesalahan pesan	17,3	34,4	37,9	10,4	0
Panduan secara online	36,5	38,1	17,1	8,2	0

Dari informasi data diatas telah memberikan suatu hasil dari quisioner dengan prosentase nilai seperti table 2. Kemudian dari seluruh data sample penelitian telah ditentukan bahwa hasil presentasi dari masing – masing variable dengan menggunakan metode Heuristic Evaluasi. Setelah nilai didapatkan, maka perhitungan akan dilakukan dengan menggunakan persamaan Severity Rating dan dapat dilihat pada table 3 berikut ini :

Table 3. Hasil rekapitulasi severity rating pada website STIKOM PGRI Banyuwangi

Kode	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR
	0	1	2	3	4		
A1	<i>Visibility</i>						
	3,15	4,06	1,59	1,17	0,05	10,925	2,19
A1	<i>Match Beetwen System And The Real World</i>						
	1,52	5,44	2,49	0,55	0,00	12,0767	2,42
A3	<i>User Control And Freedom</i>						
	1,30	5,74	2,15	0,83	0,05	12,705	2,54
A4	<i>Consistency And Standard</i>						
	1,65	4,38	3,19	0,775	0,05	13,285	2,66
A5	<i>Recognition Rather Than Recall</i>						
	1,05	5,05	3,47	0,42	0,00	13,25	2,65
A6	<i>Prevention Error System</i>						
	1,91	4,45	2,70	0,85	0,11	12,795	2,56
A7	<i>Flexibility And Efficiency Of Use</i>						
	1,34	4,33	3,61	0,82	0	14,01	2,80
A8	<i>Desain</i>						
	2,09	4,70	2,29	0,76	0,00	11,5517	2,31
A9	<i>Recovery And System</i>						
	2,04	4,48	2,85	0,63	0,00	12,07	2,41
A10	<i>Help And Documentation</i>						
	2,69	3,63	2,75	0,93	0,00	11,915	2,38
Hasil Severity Rating							2,49

Pada table 3 menunjukkan hasil dari nilai *severity rating* pada website Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi. Adapun nilai usability severity rating menunjukkan 2,49 dan jika dibulatkan menjadi skala 2. yang artinya tergolong pada kategori minor usability, dimana permasalahan dengan prioritas yang cukup rendah. Dari data diatas menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan dilihat secara menyeluruh sudah cukup bagus. Dan jika dilihat dari point tertinggi dan terendah maka point terendah ada pada penilaian instrument *visibility*, dimana aspek tersebut mencakup kepastian pelayanan dalam system, kesesuaian waktu saat loading, kejelasan informasi yang dimuat didalamnya, konsistensi di setiap halaman.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian, setelah dilakukan pengujian usability pada web STIKOM PGRI Banyuwangi, maka dapat ditarik kesimpulan seperti berikut :

- a. Pengujian dengan Evaluasi Heuristic memiliki masalah usability terbesar terletak pada point *flexibility and efisiensi of use* dengan score point mencapai 2,8. artinya jika dibulatkan masuk skala 3 (major usability) dimana penanganan ini perlu rekomendasi perbaikan yang sangat tinggi. Dan untuk nilai usability terendah masuk pada point *visibility* dengan score 2,19. Dan point ini jelas mendapatkan point terendah dalam permasalahan usability, mengingat system yang dibuat juga lebih focus pada bagian conten.
- b. Secara menyeluruh sudah cukup baik, dimana rata-rata masuk skala 2 (minor usability). Dimana permasalahan tingkat rendah atau prioritas perbaikan yang rendah. Meskipun demikian, sebelum system di publish di khalayak umum, perlu adanya perbaikan yang signifikan pada point sub usability yang dianggap tinggi.
- c. Sangat bermanfaat bagi Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi dalam mengembangkan kebutuhan desain interface website di kemudian hari berdasarkan point penting dari hasil instrument yang sudah dilakukan evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka perlu adanya perbaikan website sesuai dengan prinsip-prinsip usability. Sehingga mampu memberikan dan menyajikan konten informasi yang baik secara menyeluruh. Adapun bagi penelitian lanjutan, perlu adanya pengembangan metode lain dalam melakukan pengembangan bentuk instrument sub usability. Sehingga penilaian bisa dilakukan secara detail dan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. A. B., A. Demangeon, and E. F. Low, "The British Empire: A Study in Colonial Geography," *Geogr. J.*, vol. 66, no. 4, p. 372, 1925.
- [2] D. Dimitroyannis, A. J. Mallinckrodt, and S. Mckay, "pick your Fortran : Clean .," vol. 298, no. 1994, 2015.
- [3] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019.
- [4] I. G. M. D. Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, "Analisa Usability Pada Website Undiksha Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *KARMAPATI (Kumpulan Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform. ISSN 2252-9063*, vol. 5, no. 2, 2016.
- [5] T. K. Ahsyar, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," no. November, pp. 163–170, 2019.
- [6] M. Agarina, S. Arman, and S. Karim, "Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya," pp. 192–200, 2019.
- [7] H. Akhloufi, S. J. C. Verhaegh, M. W. M. Jaspers, D. C. Melles, H. van der Sijs, and A. Verbon, "A usability study to improve a clinical decision support system for the prescription of antibiotic drugs," *PLoS One*, vol. 14, no. 9, p. e0223073, 2019.
- [8] H. Sanggarini *et al.*, "KLASIFIKASI EFEK FAMILIARITY PADA SINYAL EEG MANUSIA MENGGUNAKAN METODE HJORTH DESCRIPTOR CLASSIFICATION OF FAMILIARITY EFFECTS IN HUMAN EEG SIGNAL," vol. 6, no. 1, pp. 826–833, 2019.
- [9] U. Pgri, M. Menggunakan, and M. Heuristik, "Program studi teknik informatika - universitas pgri madiun | 396," pp. 396–399, 2018.
- [10] K. Liu, F. Chan, C. K. Or, D. T. Sun, W. Lai, and H. So, "Heuristic evaluation and simulated

- use testing of infusion pumps to inform pump selection,” *Int. J. Med. Inform.*, vol. 131, p. 103932, 2019.
- [11] I. M. A. D. Saputra, I. M. A. Pradnyana, and N. Sugihartini, “Usability Testing Pada Sistem Tracer Study Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 16, no. 1, p. 98, 2019.
-