

SYSTEMIC: Information System and Informatics Journal**ISSN: 2460-8092, 2548-6551 (e)****Vol 6 No 2 – Desember 2020****Analisis Usabilitas Pada Website iLab Universitas Gunadarma
Menggunakan Metode Heuristic Evaluation****Ahmad Apandi**

Universitas Gunadarma

apandiahmad007@gmail.com**Kata Kunci***Heuristic Evaluation,
iLab, User Interface,
Usabilitas, Website***Abstrak**

Laboratorium mandiri (iLab) Universitas Gunadarma merupakan salah satu lab yang memberikan kemudahan dalam memberikan informasi melalui website. Kemudahan dalam mengakses website tidak lepas dari usabilitas website tersebut. Usabilitas yang baik sangat berpengaruh bagi pengguna, semakin baik usabilitasnya semakin mudah pengguna menggunakan website tersebut. Agar suatu website dapat dilihat oleh pengguna dengan waktu yang cukup lama, maka usabilitas adalah syarat penting yang harus dipenuhi. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah heuristic evaluation. Heuristic adalah metode evaluasi yang digunakan untuk menemukan kesalahan pada desain antar muka. Berdasarkan pengukuran website iLab menggunakan metode evaluasi heuristic oleh Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai satu dan dua, yang berarti website memiliki beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahkan dan tidak mengganggu pengguna saat mengakses website. Nilai severity rating tertinggi yaitu sebesar 2.00 terdapat pada aspek membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan.

Keywords*Heuristic Evaluation,
iLab, User Interface,
Usability, Website***Abstract**

Gunadarma University's independent laboratory (iLab) is one of the laboratories that provides convenience in providing information through the website. The ease of accessing the website cannot be separated from the website's usability. Good usability is very influential for website users and must be met. In this study, the method used is heuristic evaluation. Heuristic is an evaluation method used to find errors in interface design. Based on the measurement of the iLab website using the heuristic evaluation method by Nielsen, it was found that ten aspects studied got one and two values, which means that the iLab website has several deficiencies that do not cause a problem or in other words are not a problem and do not interfere with users when accessing the iLab website. The highest severity rating of 2.00 is in the aspect of helping user recognize, diagnose, and recover from errors.

1. Pendahuluan

Perguruan tinggi memiliki layanan administrasi dan layanan akademik yang meliputi layanan perkuliahan dan praktikum, kegiatan praktikum biasanya dilaksanakan di laboratorium. Sebagai salah satu layanan kegiatan akademik, laboratorium memiliki tanggung jawab memberikan layanan akademik yang baik. Salah satu cara dalam memberikan layanan akademik yang baik pada laboratorium adalah dengan memiliki sebuah *website* yang mampu membantu para pengguna dalam menemukan informasi terkait dengan kegiatan yang diselenggarakan oleh

laboratorium, seperti kegiatan praktikum dan penerimaan asisten baru. Salah satu laboratorium yang memanfaatkan *website* dalam kegiatannya adalah laboratorium mandiri (iLab). iLab merupakan lembaga di Universitas Gunadarma yang memiliki kewenangan terhadap penyelenggaraan praktikum, pemberian modul praktikum, serta penyampaian segala informasi yang berkaitan dengan kegiatan laboratorium.

Keberadaan iLab sangat penting bagi kegiatan perkuliahan, karena dari sinilah terjadi pemahaman mahasiswa terhadap teori yang telah diberikan oleh dosen di kelas. Selama ini keseluruhan kegiatan yang dilakukan sudah

banyak dijalankan melalui *website* seperti pembagian materi praktikum, jadwal praktikum, pemberian informasi-informasi terkait kegiatan praktikum, dan sebagainya.

Kemudahan dalam mengakses *website* tidak lepas dari usabilitas *website* tersebut. Usabilitas yang baik sangat berpengaruh bagi pengguna *website*. Semakin baik usabilitasnya semakin mudah pengguna menggunakan *website* tersebut. Agar suatu *website* dapat dilihat oleh pengguna dengan waktu yang cukup lama, maka usabilitas adalah syarat penting yang harus dipenuhi. Seiring dengan berkembangnya, teknologi usabilitas dari sebuah *website* perlu dilakukan karena pengguna menuntut adanya kemudahan dan kenyamanan ketika berinteraksi dalam sebuah *website*. Situs yang memiliki usabilitas tinggi memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna [1].

Usabilitas sebagai ukuran kualitas *user experience* atau pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan antar muka sebuah sistem, baik *website*, teknologi bergerak, aplikasi perangkat lunak, maupun peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna. Usabilitas mengacu pada teknik atau metode yang dipakai untuk meningkatkan kemudahan pengguna. Usabilitas yang kurang baik dapat disebabkan oleh beberapa faktor dan permasalahan yang sering dialami oleh para pengguna. Jika sebuah situs atau *website* gagal dalam menunjukkan secara jelas apa yang dapat dilakukan oleh situs tersebut, pengguna cenderung akan langsung meninggalkan situs [2] [3]. Penting bagi sebuah *website* akademik memiliki usabilitas yang baik supaya pengguna merasa mudah dan nyaman ketika menggunakan *website* dalam mencari dan menemukan informasi yang diinginkan. Hal ini juga menjadi landasan yang bermanfaat bagi akademik untuk mengungkapkan bahwa usabilitas menjadi salah satu faktor penting bagi pengguna untuk dapat menyelesaikan tugasnya atau tidak, serta ada tidaknya kepuasan dari pengguna ketika menyelesaikan tugasnya melalui situs atau *website* yang dikunjungi [4].

Untuk melakukan evaluasi terhadap antarmuka suatu *website*, ada beberapa metode atau cara yang dapat digunakan, yaitu [5]: *formal usability*, *pluralistic walkthrough*, *standards inspection*, *consistency inspection*, *feature inspection*, dan *heuristic method*. Untuk penelitian ini metode yang digunakan adalah *heuristic evaluation*. *Heuristic* merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk menemukan kesalahan pada desain antar muka [1] [3] [4]. Metode *heuristic* adalah metode yang tepat digunakan untuk menganalisis usabilitas suatu desain antarmuka pengguna atau *User Interface Design* (UID). Metode *heuristic* memiliki beberapa keunggulan dibanding dengan metode lain seperti proses evaluasi yang cepat, dan penggunaan biaya yang rendah. Namun metode *heuristic* ini memiliki kelemahan yaitu hanya digunakan untuk

menganalisis tampilan antarmuka pengguna [6].

Beberapa penelitian terkait mengenai *usability* dan *heuristic evaluation* diantaranya:

Yemima Monica Gasela, dkk, dalam penelitiannya, "Analisis User Interface terhadap Website berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation" dari penelitian ini didapat desain *interface* dan kemudahan penggunaan suatu *website* yang memiliki basis *e-learning* ditemukan cukup baik, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan seperti karakteristik dalam kemudahan pengguna, metode evaluasi *heuristic* yang terdiri dari sepuluh aturan yang berprinsip pada penilaian suatu desain antar muka [7].

Mulia Sulistiyono dalam penelitiannya, "Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta" dari penelitian ini didapat bahwa metode *heuristic* dapat digunakan untuk mengevaluasi sistem informasi berbasis website dengan melibatkan *evaluator* untuk memberikan masukan kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip *heuristic*, dari hasil pengukuran menunjukkan nilai akhir untuk *severity rating* sebesar 3.50 yang diperoleh dari rata-rata nilai secara keseluruhan [8].

Bella Aulia Mustikaningtyas, dkk, dalam penelitiannya, "Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya dengan Heuristic Evaluation", penelitian ini menganalisis aspek *usability*, aspek ini dibutuhkan untuk permasalahan yang ada pada sistem dan supaya mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan mencapai kepuasan *user*. Uji preferensi *user* juga dilakukan untuk mengetahui respon *user* umum terhadap website UB, dan didapatkan hasil berupa perbandingan hasil analisis antara *heuristic evaluation* dengan uji preferensi *user* [9].

Untuk menguji usabilitas menggunakan metode *heuristic* perlu adanya *evaluator*, metode ini pertama kali ditemukan oleh Jakob Nielsen dan Rolf Molich pada tahun 1990. Beberapa keunggulan dari metode *heuristic* ini diantaranya: Proses dalam melakukan evaluasi yang cepat, mudah dalam melakukan suatu proses evaluasi, dan hemat dalam penggunaan biaya atau *cost* [10] [11] [12]. Pengujian menggunakan metode *heuristic* ini didasarkan kepada tingkat keparahan (*severity rating*) terhadap usabilitas suatu antar muka. *Severity rating* merupakan nilai yang diberikan berdasarkan tingkat keparahan yang ditemukan dari suatu permasalahan.

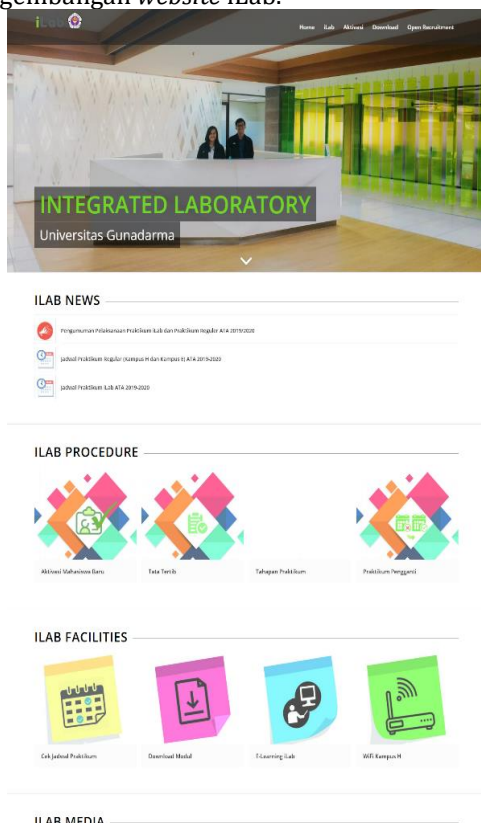
Ada sepuluh komponen yang perlu dianalisis dalam menggunakan metode *heuristic* yaitu: 1. *Visibility of system status* atau visibilitas status sistem, 2. *Match between system and the real world* atau kecocokan antara sistem dengan dunia nyata, 3. *User control and freedom* atau kontrol dan kebebasan pengguna, 4. *Consistency and standards* atau konsistensi dan standarisasi, 5. *Error prevention* atau pencegahan kesalahan, 6.

Recognition rather than recall atau pemahaman daripada ingatan, 7. *Flexibility* atau fleksibilitas, 8. *Aesthetic and minimalist design* atau estetika dan desain minimalis, 9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors* atau membantu pengguna mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan kembali dari kesalahan, 10. *Help and documentation* atau bantuan dan dokumentasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana melakukan evaluasi desain antar muka *website* iLab menggunakan metode *heuristic*? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah antarmuka *website* iLab sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan studi literatur tentang Interaksi Manusia dan Komputer serta teori mengenai *heuristic evaluation* Jakob Nielsen. Metode tersebut digunakan sebagai panduan untuk melakukan evaluasi usability desain antar muka *website* iLab. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan penyebaran kuisioner ke responden untuk menilai desain antarmuka pengguna melalui pertanyaan yang didasarkan dari metode *heuristic evaluation* Jakob Nielsen. Kemudian hasil jawaban responden tersebut dikumpulkan dan diproses untuk ditarik kesimpulan dan saran, dimana hasil tersebut merupakan salah satu bentuk upaya untuk pengembangan *website* iLab.

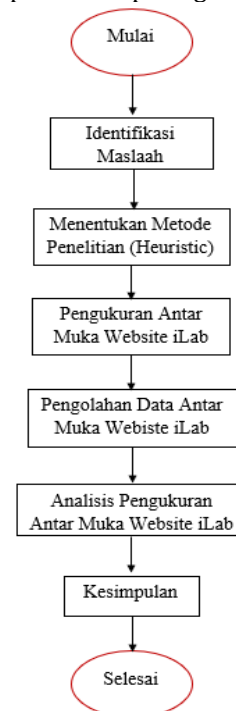


Gambar 1. Screenshoot *website* iLab [diambil tanggal 15 maret 2020]

Pada Gambar 1, dapat dilihat bahwa *website* iLab Universitas Gunadarma memiliki menu bar berupa Home, iLab, Aktivasi, Download, dan Open Recruitment. Pada halaman Home terdapat ILAB NEWS yang berisi berita terbaru seputar kegiatan lab, pada bagian ILAB PROCEDURE berisi mengenai aktivasi mahasiswa baru, tata tertib, tahapan praktikum, dan praktikum pengganti, pada bagian ILAB FACILITIES berisi mengenai cek jadwal praktikum, download modul, e-learning iLab, dan wifi kampus, pada bagian ILAB MEDIA berisi video-video mengenai layanan praktikum.

Berbagai layanan yang disajikan pada *website* tersebut untuk memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi seputar kegiatan iLab perlu dilakukan evaluasi usability untuk mengetahui apakah *website* tersebut sudah memenuhi kriteria atau belum berdasarkan metode yang digunakan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tahapan metode penelitian

Berdasarkan Gambar 2, penelitian dimulai dari mengidentifikasi masalah, masalah yang muncul pada layanan *website* adalah kenyamanan dalam mengakses *website*, sehingga perlu dilakukan evaluasi apakah *website* sudah memberikan kenyamanan kepada mayoritas pengguna atau belum.

Kemudian menentukan metode penelitian berdasarkan referensi dari sumber pustaka, metode yang digunakan adalah *heuristic evaluation*. Metode ini merupakan panduan, aturan atau prinsip umum dalam menentukan keputusan yang digunakan. Pada pendekatan ini sekumpulan kriteria *usability* atau *heuristic* dapat diidentifikasi [13].

Tahap selanjutnya adalah pengukuran antar muka *website* dengan menggunakan 10 kriteria yang mengacu pada metode *heuristic* Nielsen. Selanjutnya dilakukan pengolahan data untuk mendapatkan nilai *severity rating* usabilitas pada *website*.

Setelah melakukan pengolahan data, tahap berikutnya melakukan analisis terhadap objek sesuai dengan prinsip metode yang digunakan yaitu *heuristic evaluation*, tujuannya adalah untuk mengevaluasi dan memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluasi *heuristic* sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain [14, 15].

Untuk melakukan perhitungan menggunakan *heuristic evaluation* Jakob Nielsen dapat digunakan rumus (1) berikut [6]:

$$\Sigma A = (0 \cdot X) + (1 \cdot X) + (2 \cdot X) + (3 \cdot X) + (4 \cdot X) \quad (1)$$

Keterangan :

ΣA : merupakan jumlah dari skor *rating* dari sub aspek usabilitas dalam setiap aspek usabilitas (A1, A2, ..., A10)

Nilai 0-4: merupakan nilai *severity rating* atau peringkat keparahan.

X: merupakan poin usabilitas yang memiliki nilai 1/0 (1: Ya, 0: Tidak)

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai *severity rating* dari setiap aspek usabilitas dapat menggunakan rumus (2) berikut:

$$S = (\Sigma A) / n \quad (2)$$

Keterangan:

S: merupakan hasil nilai dari *severity rating* pada satu aspek usabilitas.

ΣA : merupakan jumlah dari skor *rating* dari sub aspek usabilitas dalam setiap aspek usabilitas (A1, A2, ..., A10).

n: merupakan banyaknya dari sub aspek usabilitas pada setiap aspek usabilitas.

Berikut merupakan penjelasan dari setiap aspek usabilitas yang dievaluasi:

- 1) Visibilitas status sistem
Aspek ini berisi mengenai navigasi *website*, keunikan tombol, dan notifikasi.
- 2) Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata
Aspek ini berisi mengenai kejelasan dan keunikan dari simbol atau ikon, opsi menu, tata bahasa, penggunaan istilah yang sesuai pada *website*.
- 3) Kontrol dan kebebasan pengguna
Aspek ini berisi mengenai dialog konfirmasi ketika akan melakukan perintah dan kontrol sederhana yang terdapat pada *website*.
- 4) Konsistensi dan standarisasi
Aspek ini berisi mengenai konsistensi bahasa dan istilah yang digunakan, ikon, nama-nama menu, dan kontrol pada *website*.
- 5) Pencegahan kesalahan

Aspek ini berisi mengenai dialog atau notifikasi ketika terjadi kesalahan, *website* dapat mencegah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna.

- 6) Pemahaman daripada ingatan
Aspek ini berisi mengenai penempatan tombol menu, peletakan elemen grafis yang akan muncul ketika dibutuhkan oleh pengguna.
- 7) Fleksibilitas
Aspek ini berisi mengenai kemudahan dalam mengakses informasi yang diinginkan, ketersediaan opsi lanjutan, dan pintasan ketika akan menjalankan perintah.
- 8) Estetika dan desain minimalis
Aspek ini berisi mengenai ikon yang mewakili perintah saling terkait, kejelasan informasi dari sebuah perintah, dan desain *website* yang tidak rumit.
- 9) Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan
Aspek ini berisi mengenai ada tidaknya informasi ketika terjadi kesalahan, pengguna dapat memulihkan ketika terjadi kesalahan, serta terdapat saran ketika terjadi kesalahan.
- 10) Bantuan dan dokumentasi
Aspek ini berisi mengenai keakuratan bantuan dan dokumentasi, dokumentasi memungkinkan pengguna untuk memahami dan dapat melanjutkan langkah perintahnya dengan benar.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pada penelitian ini, *severity rating* yang dipakai untuk menilai menggunakan skala angka 0 sampai 4. Angka tersebut menunjukkan tingkat keparahan yang terdapat pada *website*, semakin kecil angkanya semakin setuju fitur yang sudah ada dan tidak perlu menambahkan fitur baru. Sebaliknya, semakin tinggi angkanya, maka pentingnya fitur tersebut dan dibutuhkan oleh pengguna serta harus ada di dalam *website*.

Tabel 1. Klasifikasi *Severity Rating*

<i>Severity Rating</i>	Keterangan
0	Tidak Masalah
1	Masalah tidak penting, tidak apa-apa
2	Sedikit masalah, prioritas rendah
3	Masalah, prioritas sedang
4	Masalah sekali, prioritas tinggi

Penjelasan lebih lanjut mengenai skala *severity rating* Jakob Nielsen dapat dilihat pada Tabel 1, nilai *severity rating* memiliki skala 0 sampai 4, dimana nilai tersebut menunjukkan keparahan yang terdapat pada *website*, nilai 0 artinya tidak ada masalah usabilitas yang terdapat pada *website*, nilai 1 artinya masalah tidak penting atau tidak perlu diperbaiki kecuali ada waktu dalam pengerjaan proyek, nilai 2 artinya *website*

memiliki sedikit masalah dengan prioritas rendah, nilai 3 artinya *website* memiliki masalah dengan prioritas sedang, dan nilai 4 artinya *website* memiliki masalah sekali dengan prioritas tinggi.

Tabel 2 adalah aspek usabilitas dan sub usabilitas yang digunakan dalam menentukan *severity rating* atau tingkat keparahan yang terdapat pada *website*.

Tabel 2. Aspek Usabilitas dan Sub Aspek Usabilitas

Aspek Usabilitas	Sub Aspek Usabilitas
Visibilitas status sistem	1. Setiap halaman memiliki judul yang menggambarkan isi halaman 2. Terdapat respon yang membedakan secara visual ketika tindakan dari objek tertentu ditekan atau dipilih 3. Nama pada setiap menu sudah sesuai dengan konten 4. Tampilan menu pada navigasi sudah bisa menunjukkan perbedaan antara menu yang saat ini dipilih atau tidak
Kecocokan antara sistem dan dunia nyata	1. Ikon atau simbol yang digunakan secara umum sudah biasa dikenal oleh pengguna 2. Nama menu sudah ditulis secara logis dan dapat dimengerti oleh pengguna 3. Penggunaan istilah yang sudah sesuai
Kontrol dan kebebasan pengguna	1. Ada tombol bantuan ketika sistem tidak merespon apa pun 2. Pengguna memiliki keleluasaan dalam melakukan pencarian 3. Jika sistem memiliki menu halaman, pengguna dapat dengan mudah Kembali ke menu atau halaman sebelumnya
Konsistensi dan standarisasi	1. Bahasa atau istilah yang digunakan pada sistem sudah konsisten 2. Penggunaan nama pada menu sudah sesuai 3. Ikon yang ditampilkan sudah sesuai 4. Tampilan web pada setiap halaman memiliki bentuk yang sama dan konsisten
Pencegah kesalahan	1. Terdapat dialog atau notifikasi ketika terjadi kesalahan 2. Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan ambigu 3. Panduan navigasi di setiap halaman sudah baik
Pemahaman daripada ingatan	1. Penempatan tombol menu dan elemen grafis yang dibutuhkan pengguna sudah sesuai 2. Terdapat pesan kesalahan yang bersifat teknik ketika web gagal mengakses halaman
Fleksibilitas	1. Terdapat pintasan atau opsi

lanjutan yang dibutuhkan oleh pengguna

2. Navigasi sudah ditempatkan dengan benar
3. Pengguna dapat memilih menu secara bebas

Estetika dan desain minimalis

1. Ikon yang mewakili perintah saling terkait
2. Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula
3. Tata letak menu yang biasa dan mudah diakses oleh pengguna
4. Pemilihan warna dan jenis huruf sudah sesuai

Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan

1. Terdapat informasi yang muncul ketika terjadi kesalahan pada sistem
2. Penggunaan dapat memulihkan ketika terjadi kesalahan
3. Terdapat saran ketika terjadi kesalahan pada sistem

Bantuan dan dokumentasi

1. Penggunaan menu bantuan untuk pengguna sudah tepat
2. Fasilitas yang dapat menghubungi korespondensi atau pemilik situs web sudah sesuai

Setelah menentukan aspek dan sub aspek usabilitas seperti pada Tabel 2, maka dilakukan perhitungan nilai hasil evaluasi *heuristic* menggunakan Rumus 1 dan 2. Table 3 merupakan contoh perhitungan aspek usabilitas dengan satu responden. Pada Tabel 3, daftar nilai *severity rating* pada kolom C, D, E, F, G adalah nilai dari evaluasi *heuristic* yang dilakukan, kolom H merupakan kolom yang berisi jumlah *severity rating* dari sub aspek sesuai dengan Rumus 1 dan 2.

Table 3. Contoh Perhitungan Aspek Usabilitas

Aspek Usability	Sub Aspek Usability	Severity Rating (SR)					Jumlah SR Sub Aspek
		0	1	2	3	4	
A	B	C	D	E	F	G	H
	1	0	1	0	0	0	1
	2	0	0	1	0	0	2
	3	0	1	0	0	0	1
	4	0	1	0	0	0	1
Jumlah SR Aspek (ΣA)							6
Hasil Nilai Severity Rating ($\Sigma A/n$)							1.25

Untuk melakukan evaluasi antar muka menggunakan *heuristic evaluation* menggunakan *severity rating*, maka perlu diadakan kuisioner. Kuisioner antarmuka *website* iLab ini melibatkan 50 orang responden, dengan rincian 32 laki-laki dan 18 perempuan, responden merupakan

mahasiswa aktif semester 6 dan 8 di Universitas Gunadarma yang mengakses *website* iLab.

Tabel 4. Hasil Pengolahan Nilai *Severity Rating* Responden Laki-laki

No	Aspek Usability	Severity Rating	
		A	B
1	Visibilitas status sistem	1.33	1
2	Kecocokan antara sistem dan dunia nyata	0.60	1
3	Kontrol dan kebebasan pengguna	1.89	2
4	Konsistensi dan standarisasi	1.26	1
5	Pencegah kesalahan	1.59	2
6	Pemahaman daripada ingatan	1.41	1
7	Fleksibilitas	0.88	1
8	Estetika dan desain minimalis	0.93	1
9	Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan	1.93	2
10	Bantuan dan dokumentasi	1.81	2

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diikuti oleh responden tersebut selanjutnya dilakukan perhitungan nilai *severity rating* untuk masing-masing aspek yang ada. Dari hasil kuesioner dinyatakan bahwa 10 aspek dari metode *heuristic* oleh Nielsen pada responden laki-laki didapatkan nilai *severity rating* 1 (satu) dan 2 (dua). Nilai satu menandakan bahwa kesalahan masalah tidak penting, sedangkan nilai dua menandakan sedikit masalah namun prioritas rendah, berarti bahwa kesalahan atau kekurangan dapat ditolerir oleh pengguna. Nilai *severity rating* tertinggi yaitu terdapat pada aspek “membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan” dengan nilai *severity rating* sebesar 1.93. Hasil perhitungan untuk responden laki-laki dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 5. Hasil Pengolahan Nilai *Severity Rating* Responden Perempuan

No	Aspek Usability	Severity Rating	
		A	B
1	Visibilitas status sistem	1.19	1
2	Kecocokan antara sistem dan dunia nyata	0.65	1
3	Kontrol dan kebebasan pengguna	1.85	2
4	Konsistensi dan standarisasi	1.32	1
5	Pencegah kesalahan	1.78	2
6	Pemahaman daripada ingatan	1.06	1
7	Fleksibilitas	1.00	1
8	Estetika dan desain minimalis	1.13	1
9	Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan	2.13	2
10	Bantuan dan dokumentasi	1.42	2

Untuk responden perempuan didapatkan nilai *severity rating* 1 (satu) dan 2 (dua). Nilai *severity rating* tertinggi yaitu terdapat pada aspek “membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan” dengan nilai *severity rating* sebesar 2.13. Hasil perhitungan untuk responden perempuan dapat dilihat pada Tabel 5.

Untuk keseluruhan dari 50 responden tersebut didapatkan nilai *severity rating* 1 (satu) dan 2 (dua), berarti bahwa kesalahan atau kekurangan dapat ditolerir oleh pengguna. Oleh karena itu, masalah usabilitas yang terdapat pada *website* iLab tidak dipermasalahkan. Nilai *severity rating* tertinggi yaitu terdapat pada aspek “membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan” dengan nilai *severity rating* sebesar 2.00. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengolahan Nilai *Severity Rating* Keseluruhan (50 Responden)

No	Aspek Usability	Severity Rating	
		A	B
1	Visibilitas status sistem	1.28	1
2	Kecocokan antara sistem dan dunia nyata	0.62	1
3	Kontrol dan kebebasan pengguna	1.87	2
4	Konsistensi dan standarisasi	1.28	1
5	Pencegah kesalahan	1.67	2
6	Pemahaman daripada ingatan	1.28	1
7	Fleksibilitas	0.92	1
8	Estetika dan desain minimalis	1.00	1
9	Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan	2.00	2
10	Bantuan dan dokumentasi	1.67	2

Tabel 6 adalah hasil keseluruhan, di mana nilai *severity rating* pada kolom A merupakan hasil nilai mentah dengan 2 angka dibelakang koma, sedangkan untuk kolom B merupakan hasil nilai A yang dibulatkan ke bilangan bulat.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengukuran *website* iLab menggunakan metode evaluasi *heuristic* oleh Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti bila dilihat berdasarkan jenis kelamin maka untuk responden laki-laki dan responden perempuan mendapatkan nilai satu dan dua. Nilai *severity rating* tertinggi pada responden laki-laki dan perempuan yaitu terdapat pada aspek “membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan” dengan nilai *severity rating* pada responden laki-laki sebesar 1.93 dan responden perempuan sebesar 2.13. Nilai tertinggi Secara keseluruhan dari 50 responden tersebut mendapatkan nilai satu dan dua yang

berarti *website* iLab memiliki beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahkan dan tidak mengganggu pengguna saat mengakses *website* iLab. Nilai *severity rating* tertinggi terdapat pada aspek membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari kesalahan sebesar 2.00.

Daftar Pustaka

- [1] P. Krisnayani, I. K. Arthana, I. K., & I. G. Darmawiguna, "Analisa Usability pada Website Undiksha dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation", *Karmapati*, vol. 5, no. 2, pp. 1-10, 2016.
- [2] L. D. Farida, "Pengukuran User Experience dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website Pariwisata di Asia Tenggara)", *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, Yogyakarta 6-7 Februari 2016.
- [3] P. Savitri, & M. Ispani, "Review Desain Interface Aplikasi Soppos Menggunakan Evaluasi Heuristik", *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, no. 6, vol. 1, pp. 95-100, 2015.
- [4] D. Caesaron, "Evaluasi Heuristic Desain Antar Muka (Interface) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X)", *Jurnal Metris*, vol. 16, no. 1, pp. 9-14, 2015.
- [5] A. Folstad, "Users' Design Feedback in Usability Evaluation: a Literature Review", *HCCIS*, vol. 7, no.19, 2017.
- [6] R. F. Aziza & Y. T. Hidayat, "Analisis Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristic Evaluation", *Jurnal Teknokompak*, vol. 13, no. 1, pp. 7-11, 2019.
- [7] Y. M. Gasela, P. Ranting, & J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation", *Jurnal Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 270-277, 2018.
- [8] M. Sulistiyono, "Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas Amikom Yogyakarta", *Jurnal Ilmiah DASI*, vol. 18, no. 1, pp. 37-43, 2017.
- [9] B. A. Mustikaningtyas, M. C. Saputra, & A. Pinandito, "Analisis Usability pada Website Universitas Brawijaya dengan Heuristic Evaluation", *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, pp. 188-193, 2016.
- [10] I. Khairina, Suprpto, & N. H. Wardani, "Analisis Usability pada Website Jawa Timur Park Group dengan Heuristic Evaluation" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 8, pp. 641-648, 2017.
- [11] Yadi, "Analisa Usability Pada Website Traveloka" *Jurnal Ilmiah Betrik*, vol. 09, no. 02, 2018.
- [12] F. Thewes, T. Herrmann, A. Kluge, "Validating Heuristic Evaluation Method An Application Test", *MuC'19: Proceedings of Mensch und Computer*, September 2019.
- [13] I. Almarashdeh & M. Alsmadi, "Heuristic Evaluation of Mobile Government Portal Services: An Experts Review". In *2016 11th International Conference for Internet Technology and Secured Transactions, ICITST*, 2016.
- [14] T. D. Susanto, A. I. Parsetyo, H. M. Astuti., "Web Usability Evaluation on BloobIS Website by Using Hallway Usability Testing Method and ISO 9241:11", *International Conference on Mathematics: Pure, Applied and Computation*, Surabaya 20 Oktober 2018.
- [15] N. I. Zulkifli, "Usability Testing Sistem Informasi Pendonor Darah (Studi Kasus di Unit Pelayanan Transfusi Darah RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta)", *Jurnal for Information System*, vol. 1, no. 1, 2016.