

Analisis User Experience Pada Website Pendaftaran Santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Ahmad Wildan Musthofa*¹, Endang Supriyati², Tri Listyorini³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: *¹202151152@std.umk.ac.id, ²endang.supriyati@std.umk.ac.id,

³trilistyorini@std.umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menganalisis User Experience pada website pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus menggunakan metode Heuristic Evaluation. Evaluasi ini penting dilakukan untuk memastikan website yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dalam proses pendaftaran santri baru yang sebelumnya dilakukan secara manual. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 responden yang pernah menggunakan website tersebut. Kuesioner dirancang berdasarkan 10 prinsip Heuristic Evaluation yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dievaluasi berada pada tingkat Severity Rating 1 (Cosmetic Problem), yang mengindikasikan adanya masalah-masalah kecil yang tidak terlalu mengganggu kenyamanan pengguna. Aspek Aesthetic and Minimalist Design (1.275) dan Consistency and Standards (1.225) memerlukan perhatian lebih dalam perbaikan, sementara aspek Visibility of System Status (0.95) menunjukkan performa terbaik. Hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan dan perbaikan website guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dalam proses pendaftaran santri.

Kata Kunci— Heuristic Evaluation, User Experience, Website, Pendaftaran Santri, Pondok Pesantren

Abstract

This study analyzes the User Experience of the student registration website at Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus using the Heuristic Evaluation method. This evaluation is essential to ensure that the developed website optimally meets user needs in the new student registration process, which was previously done manually. The research employs a quantitative approach by distributing questionnaires to 20 respondents who have used the website. The questionnaire was designed based on 10 Heuristic Evaluation principles developed by Jakob Nielsen. The analysis results show that all evaluated aspects are at Severity Rating 1 (Cosmetic Problem), indicating minor issues that do not significantly affect user comfort. The Aesthetic and Minimalist Design (1.275) and Consistency and Standards (1.225) aspects require more attention for improvement, while the Visibility of System Status (0.95) aspect shows the best performance. These evaluation results can serve as a foundation for website development and improvement to enhance the quality of user experience in the student registration process.

Keywords— Heuristic Evaluation, User Experience, Website, Student Registration, Islamic Boarding School

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mendorong berbagai institusi pendidikan, termasuk pondok pesantren, untuk mengadopsi sistem digital dalam proses administrasinya. Sebagai upaya modernisasi sistem pendaftaran santri baru, penulis telah mengembangkan website pendaftaran santri untuk Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus. Website ini dirancang untuk memudahkan proses administrasi penerimaan santri baru yang sebelumnya dilakukan secara manual.

User Experience merupakan saran atau tanggapan dari user atau pengguna setelah menggunakan suatu sistem, layanan, platform, ataupun produk [1]. Singkatnya, User Experience adalah hal yang dirasakan atau feedback dari user setelah menggunakan suatu sistem, layanan, ataupun produk [2]. UX menjadi aspek penting dalam pengembangan website ini karena akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi penggunaan sistem oleh calon santri dan wali santri.

Sebagai pengembang website, penulis menyadari pentingnya evaluasi terhadap User Experience untuk memastikan bahwa website yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan optimal. Masalah utama yang ingin ditangani dalam penelitian ini adalah evaluasi User Experience pada website pendaftaran santri yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Heuristic Evaluation yang akan melalui beberapa tahapan evaluasi, dimulai dari peninjauan antarmuka mencakup prinsip desain yang diterapkan, penggunaan simbol dan ikon, navigasi dan feedback, serta penggunaan warna pada website [3].

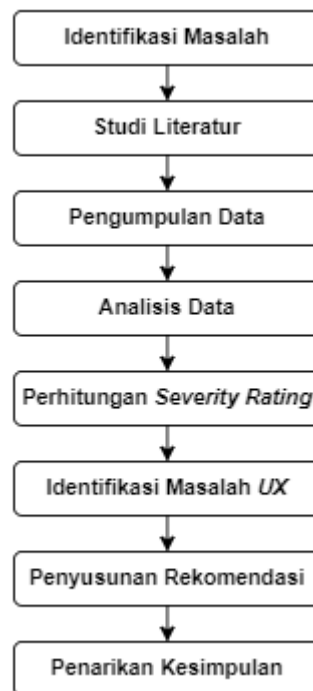
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis User Experience website pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus yang telah dikembangkan dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada website guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dalam proses pendaftaran santri.

Pemilihan metode Heuristic Evaluation dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya untuk mengidentifikasi masalah usability dalam desain antarmuka secara sistematis [4]. Metode ini menggunakan seperangkat prinsip (heuristik) yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen, yang telah terbukti efektif dalam mengevaluasi berbagai jenis antarmuka pengguna [5]. Melalui evaluasi heuristik, peneliti dapat mengidentifikasi potensi masalah dalam desain antarmuka website sebelum masalah tersebut mempengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan.

Website pendaftaran santri yang dikembangkan ini tidak hanya bertujuan untuk mengotomatisasi proses pendaftaran, tetapi juga untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi calon santri dan wali santri dalam proses pendaftaran. Dengan melakukan analisis User Experience menggunakan metode Heuristic Evaluation, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam website. Hasil evaluasi ini nantinya akan menjadi landasan untuk pengembangan website yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Ini merupakan tahapan penelitian yang dilakukan penulis dalam menganalisis *User Experience website* pendaftaran santri menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1 di atas menunjukkan alur penelitian yang dimulai dari identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan. Berikut alur tahapan penelitiannya:

2.1. Identifikasi Masalah

Penelitian diawali dengan mengidentifikasi permasalahan pada *website* pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus melalui observasi langsung dan pengumpulan *feedback* pengguna. Ditemukan perlunya evaluasi mendalam terhadap *user experience* untuk meningkatkan kemudahan dan kenyamanan penggunaan. Metode *Heuristic Evaluation* dipilih karena mampu mengevaluasi aspek *usability* secara komprehensif berdasarkan 10 prinsip Jacob Nielsen.

2.2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pemahaman mendalam tentang konsep *User Experience* dan metode *Heuristic Evaluation* yang akan digunakan dalam penelitian ini. Studi ini mengacu pada berbagai sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian.

2.2.1. User Experience

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman dan kesan pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem *digital*. *UX* mencakup aspek emosional dan praktis yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Implementasi *UX* yang baik sangat penting karena akan menentukan keberlanjutan penggunaan sistem, sedangkan *UX* yang buruk dapat menyebabkan pengguna meninggalkan sistem tersebut [6].

2.2.2. Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam desain antarmuka pengguna [7]. Metode yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen ini telah menjadi salah satu pendekatan yang paling efektif dalam menilai kegunaan (*usability*) sebuah system [8]. Metode ini menggunakan 10 prinsip utama untuk mengevaluasi suatu sistem *interface*:

a. *Visibility of System Status*

Sistem harus memberikan informasi status yang jelas kepada pengguna melalui *feedback* yang tepat waktu [9].

b. *Match Between System and Real World*

Sistem menggunakan bahasa dan konsep yang *familiar* dengan pengguna dalam urutan yang logis.

c. *User Control and Freedom*

Menyediakan opsi untuk membatalkan atau mengulang tindakan, termasuk "*emergency exit*" [10].

d. *Consistency and Standards*

Interface harus konsisten dalam penggunaan elemen desain dan terminologi di seluruh sistem.

e. *Error Prevention*

Sistem dirancang untuk mencegah kesalahan sebelum terjadi melalui validasi dan konfirmasi [11].

f. *Recognition Rather Than Recall*

Meminimalkan beban memori dengan membuat objek dan pilihan selalu terlihat.

g. *Flexibility and Efficiency of Use*

Mengakomodasi pengguna pemula dan berpengalaman dengan cara yang fleksibel [12].

h. *Aesthetic and Minimalist Design*

Interface fokus pada informasi yang diperlukan dan menghindari elemen yang tidak relevan.

i. *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*

Pesan kesalahan ditampilkan dalam bahasa sederhana dengan solusi yang jelas.

j. *Help and Documentation*

Menyediakan bantuan dan dokumentasi yang mudah diakses dengan langkah-langkah konkret [13].

2.3. Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis *website* pendaftaran santri. Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur secara statistik dan berbentuk angka. Penelitian ini menggunakan beberapa sumber data sebagai berikut:

2.3.1. Data Primer

Data *primer* merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya. Pada penelitian ini, data *primer* didapatkan melalui:

- Observasi langsung terhadap *website* pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus.
- Penyebaran *kuesioner* kepada responden yang pernah menggunakan *website* tersebut.
- Wawancara dengan pihak pengelola *website* dan beberapa pengguna.

2.3.2. Data Sekunder

Data *sekunder* adalah data yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada, seperti:

- a. Dokumentasi sistem *website* pendaftaran santri.
- b. *Literatur* dan penelitian terdahulu terkait analisis *User Experience*.
- c. Dokumen kebijakan dan prosedur pendaftaran santri.
- d. Referensi dari jurnal ilmiah dan publikasi terkait metode *Heuristic Evaluation*.

2.3.3. Kuisisioner Online

Kuisisioner *online* merupakan instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data yang berisi:

- a. Menggunakan *Google Forms* karena mudah dibagikan dan diakses oleh responden.
- b. Berisi 20 pertanyaan yang dibuat berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* (seperti *visibilitas* status sistem, kontrol pengguna, pencegahan *error*, dan lainnya).
- c. Menggunakan skala *Likert* 1-5 untuk mengukur tingkat persetujuan responden:
 - Nilai 5 = Sangat Setuju (responden sangat setuju dengan pernyataan)
 - Nilai 4 = Setuju (responden setuju dengan pernyataan)
 - Nilai 3 = Netral (responden tidak memihak/ragu-ragu)
 - Nilai 2 = Tidak Setuju (responden tidak setuju dengan pernyataan)
 - Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju (responden sangat tidak setuju dengan pernyataan)

2.4. Analisis Data

Tahap analisis data melibatkan pengolahan sistematis terhadap data yang telah dikumpulkan. Proses ini dimulai dengan mengolah hasil *kuesioner* menggunakan formula *Heuristic Evaluation* untuk mendapatkan nilai rata-rata setiap aspek. Data dikelompokkan berdasarkan 10 aspek evaluasi untuk memudahkan analisis mendalam. Setiap aspek dianalisis secara terpisah untuk mengidentifikasi pola dan tren dalam respons pengguna, serta mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian khusus dalam pengembangan *website*.

2.5. Perhitungan Severity Rating

Severity Rating adalah metode penilaian yang digunakan untuk menentukan tingkat keparahan atau prioritas dari masalah *usability* yang ditemukan pada *website* [14]. Perhitungan ini menggunakan rumus:

$$SR = \frac{0(x1)+1(x2)+2(x3)+3(x4)+4(x5)}{N} \quad (1)$$

Dimana:

- SR = Rata-rata tiap item
- x1 = Frekuensi skala 0
- x2 = Frekuensi skala 1
- x3 = Frekuensi skala 2
- x4 = Frekuensi skala 3
- x5 = Frekuensi skala 4
- N = Total responden

Hasil perhitungan ini menghasilkan nilai yang menunjukkan tingkat keparahan masalah *usability* untuk setiap aspek yang dievaluasi. Skala *severity rating* berkisar dari 0 (*Don't Agree*) hingga 4 (*Usability Catastrophe*), memberikan gambaran jelas tentang prioritas perbaikan yang diperlukan [15]. Pada tabel 1 merupakan kategori *severity rating*.

Tabel 1. *Severity Rating*

Nilai	Kategori	Permasalahan
0	<i>Don't Agree</i>	Bukan merupakan sebuah permasalahan
1	<i>Cosmetic Problem</i>	Masalah yang tidak terlalu mempengaruhi kenyamanan <i>user</i>
2	<i>Minor Usability Problem</i>	Terdapat masalah yang mengganggu kenyamanan <i>user</i>
3	<i>Major Usability Problem</i>	Terdapat masalah yang mengganggu kenyamanan <i>user</i>
4	<i>Usability Catastrophe</i>	Ditemukannya kesalahan fatal

2.6. Identifikasi Masalah UX

Berdasarkan hasil perhitungan *severity rating*, dilakukan identifikasi mendalam terhadap masalah-masalah UX yang ditemukan. Setiap aspek dengan nilai *severity rating* di atas 0 dianalisis untuk memahami akar permasalahan dan dampaknya terhadap pengalaman pengguna. Masalah-masalah yang teridentifikasi kemudian dikelompokkan berdasarkan tingkat prioritas perbaikan, dengan mempertimbangkan nilai *severity rating* dan *feedback* kualitatif dari responden.

2.7. Penyusunan Rekomendasi

Tahap penyusunan rekomendasi mencakup pembuatan solusi spesifik untuk setiap masalah yang teridentifikasi. Rekomendasi disusun dengan mempertimbangkan aspek teknis dan praktis, serta kemudahan implementasi. Setiap rekomendasi dirancang untuk mengatasi masalah spesifik yang ditemukan dalam evaluasi, dengan fokus pada peningkatan *user experience* secara keseluruhan. Prioritas rekomendasi ditentukan berdasarkan nilai *severity rating*, dengan masalah bernilai lebih tinggi mendapatkan prioritas penanganan lebih utama.

2.8. Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir penelitian melibatkan penarikan kesimpulan komprehensif berdasarkan seluruh hasil evaluasi. Kesimpulan mencakup rangkuman temuan utama dari evaluasi *Heuristic Evaluation*, termasuk aspek-aspek yang sudah baik dan yang memerlukan perbaikan. *Severity rating* digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat *usability website* secara keseluruhan. Kesimpulan juga mencakup rekomendasi strategis untuk pengembangan *website* ke depan, dengan fokus pada peningkatan *user experience* secara berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis *User Experience website* pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Pembahasan akan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

3.1. Rekapitulasi Jawaban Keseluruhan Kuisisioner

Rekapitulasi jawaban secara keseluruhan dari 20 responden yang memiliki pengalaman menggunakan *website* pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus. Tabel 2 merupakan rekapitulasi jawaban *kuisisioner*

Tabel 2. Rekapitulasi Jawaban *Kuisisioner*

No	Pertanyaan Kuesioner	SS	S	N	TS	STS
1	Website memiliki tampilan yang konsisten termasuk header, footer, dan navigasi di setiap halaman	8	7	2	2	1
2	Menu navigasi website tersusun rapi dan mudah ditemukan	10	6	2	1	1
3	Informasi ditampilkan dengan font dan warna yang jelas serta nyaman dibaca	7	8	3	1	1
4	Form pendaftaran memiliki label dan petunjuk pengisian yang jelas	9	6	2	2	1
5	Proses pendaftaran memiliki tahapan yang berurutan dan mudah dipahami	8	7	3	1	1
6	Ada notifikasi yang jelas saat berhasil/gagal mengisi form	6	8	3	2	1
7	Setiap field form memiliki contoh dan format pengisian yang jelas	7	7	3	2	1
8	Pesan error informatif dan memberikan solusi perbaikan	5	8	4	2	1
9	Mudah kembali ke halaman sebelumnya tanpa kehilangan data	8	7	2	2	1
10	Halaman website dapat diakses dengan cepat	6	8	3	2	1
11	Tampilan website sesuai dengan identitas visual pesantren	9	6	2	2	1
12	Konten tersusun rapi dengan pengelompokan informasi yang jelas	7	8	2	2	1
13	Kombinasi warna dan ukuran font nyaman dilihat	8	7	3	1	1
14	Tombol dan menu memiliki ukuran dan label yang jelas	7	8	2	2	1
15	Tersedia panduan pendaftaran dengan penjelasan setiap tahap	6	7	4	2	1
16	Fitur upload berkas berfungsi baik dengan berbagai format file	5	8	4	2	1
17	Ada konfirmasi dan email ringkasan setelah pendaftaran selesai	8	7	2	2	1
18	Fitur cek status pendaftaran mudah diakses dan informatif	7	8	2	2	1
19	Tersedia halaman bantuan dengan FAQ dan panduan	6	7	4	2	1
20	Informasi kontak admin/CS mudah ditemukan dengan berbagai opsi kontak	8	7	2	2	1
Total		145	143	54	34	20

Data kuesioner yang menggunakan skala *likert* diolah dengan cara menggunakan perhitungan pada metode *Heuristic Evaluation* yaitu:

$$SR = \frac{0(x1)+1(x2)+2(x3)+3(x4)+4(x5)}{N} \quad (1)$$

Hasil perhitungan tersebut akan menghasilkan nilai *Severity Ratings*, dengan penjelasan lebih lanjut yang tersedia pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Data

Aspek	Q	0	1	2	3	4	T
-------	---	---	---	---	---	---	---

Visibility of System Status	A	8	7	2	2	1	1.05
	B	10	6	2	1	1	0.85
	Total	18	13	4	3	2	0.95
Match between system and real world	A	7	8	3	1	1	1.05
	B	9	6	2	2	1	1.00
	Total	16	14	5	3	2	1.025
User control and Freedom	A	8	7	3	1	1	1.00
	B	6	8	3	2	1	1.20
	Total	14	15	6	3	2	1.10
Consistency and Standards	A	7	7	3	2	1	1.15
	B	5	8	4	2	1	1.30
	Total	12	15	7	4	2	1.225
Error Prevention	A	8	7	2	2	1	1.05
	B	6	8	3	2	1	1.20
	Total	14	15	5	4	2	1.125
Recognition Rather Than Recall	A	9	6	2	2	1	1.00
	B	7	8	2	2	1	1.10
	Total	16	14	4	4	2	1.05
Flexibility and Efficiency of Use	A	8	7	3	1	1	1.00
	B	7	8	2	2	1	1.10
	Total	15	15	5	3	2	1.05
Aesthetic and Minimalist Design	A	6	7	4	2	1	1.25
	B	5	8	4	2	1	1.30
	Total	11	15	8	4	2	1.275
Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors	A	8	7	2	2	1	1.05
	B	7	8	2	2	1	1.10
	Total	15	15	4	4	2	1.075
Help and Documentation	A	6	7	4	2	1	1.25
	B	8	7	2	2	1	1.05
	Total	14	14	6	4	2	1.15

3.2. Rekapitulasi Hasil Severity Rating

Berdasarkan kalkulasi data yang tersaji dalam tabel 3, total nilai yang diperoleh akan dibulatkan untuk menghasilkan perhitungan yang lebih optimal. Selanjutnya, peneliti menyusun ringkasan dari nilai tingkat keparahan (*severity ratings*) yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Severity Rating

Aspek	Nilai Rata-rata	Severity Rating
Visibility of System Status	0.95	1
Match between system and real world	1.025	1
User control and Freedom	1.10	1
Consistency and standards	1.225	1
Error Prevention	1.125	1
Recognition Rather Than Recall	1.05	1
Flexibility and Efficiency of Use	1.05	1
Aesthetic and Minimalist Design	1.275	1
Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from	1.075	1

Errors		
Help and Documentation	1.15	1

3.3. Analisis dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil perhitungan *Severity Rating* di atas, seluruh aspek memiliki nilai 1 (*Cosmetic Problem*) yang berarti terdapat masalah kecil yang tidak terlalu mempengaruhi kenyamanan pengguna. Berikut analisis dan rekomendasi untuk setiap aspek:

Tabel 5. Analisis dan Rekomendasi

Aspek	Kondisi	Rekomendasi
Visibility of System Status	Website sudah cukup baik dalam memberikan feedback status sistem	Menambahkan indikator loading dan progress bar yang lebih jelas
Match between system and real world	Bahasa dan konsep yang digunakan sudah cukup familiar	Menyederhanakan beberapa istilah teknis menjadi bahasa yang lebih umum
User control and Freedom	Pengguna dapat mengontrol navigasi dengan baik	Menambahkan fitur "Batalkan" dan "Kembali" yang lebih jelas
Consistency and standards	Tampilan sudah cukup konsisten	Menyeragamkan style tombol dan elemen UI
Error Prevention	Sistem sudah memiliki pencegahan error dasar	Menambahkan validasi form yang lebih komprehensif
Recognition Rather Than Recall	Menu dan fungsi mudah dikenali	Menambahkan tooltip dan bantuan kontekstual
Flexibility and Efficiency of Use	Website cukup efisien untuk digunakan	Menambahkan shortcut dan quick access
Aesthetic and Minimalist Design	Desain sudah minimalis namun perlu perbaikan	Menyederhanakan layout dan mengurangi elemen yang tidak perlu
Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors	Pesan error cukup informatif	Memberikan solusi lebih detail saat terjadi error
Help and Documentation	Dokumentasi bantuan sudah tersedia	Menambahkan FAQ dan video tutorial

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis *User Experience* pada *website* pendaftaran santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Hidayah Kudus menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek yang dievaluasi berada pada tingkat *Severity Rating* 1 (*Cosmetic Problem*). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat masalah-masalah kecil yang tidak terlalu mengganggu kenyamanan pengguna. Dari 10 aspek *heuristik* yang dievaluasi, aspek *Aesthetic and Minimalist Design* (1.275) dan *Consistency and Standards* (1.225) memiliki nilai rata-rata tertinggi yang menandakan kedua aspek tersebut memerlukan perhatian lebih dalam perbaikan *website*. Sementara itu, aspek *Visibility of System Status* memiliki nilai rata-rata terendah (0.95), mengindikasikan bahwa *website* sudah cukup baik dalam memberikan *feedback* status sistem kepada pengguna. Secara keseluruhan, *website* pendaftaran santri sudah berfungsi

dengan baik dan dapat digunakan untuk proses pendaftaran, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan *minor* untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

5. SARAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang perlu dilengkapi untuk menyempurnakan penelitian ini. Evaluasi perlu dilengkapi dengan pengumpulan data demografis responden serta tingkat literasi teknologi mereka untuk memahami konteks hasil penilaian dengan lebih baik. Selain itu, perlu ditambahkan kriteria perbandingan yang jelas dalam menentukan standar penilaian severity rating agar hasil evaluasi menjadi lebih objektif dan terukur. Dokumentasi proses evaluasi juga perlu diperkuat dengan mencatat waktu pengujian dan kondisi penggunaan website saat evaluasi dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Tandriady, B. Zaman, S. Bahri, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, "ANALISIS USER EXPERIENCE PENGGUNA APLIKASI OBENKYO MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *JTRISTE*, vol. 11, no. 1, pp. 14–24, 2024, [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Obenkyo&hl=id>.
- [2] H. Mayatopani, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS PRADITA DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION (HE)," Jan. 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>
- [3] S. T. Marsudi and E. Mailoa, "INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi) Analisis User Interface dan User Experience Pada Aplikasi SinauWae Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," Nov. 2024.
- [4] G. Galih, A. Muhammad, and I. Imadudin, "ANALISIS USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE COFFEE SUFI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 2, pp. 681–693, Dec. 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v11i2.1069.
- [5] Septiani Kurnia and Nur Nawaningtyas, "Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik," *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, vol. 3, no. 4, pp. 113–119, Oct. 2024, doi: 10.55606/jtmei.v3i4.4433.
- [6] T. Hafizah, D. Indra Pratama, L. Safitri, Y. Efendi, and P. Studi, "Tiara Hafizah, Evaluasi Usability Pada Redesign Website Edom Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Evaluasi Usability Pada Redesign Website Edom Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer*, vol. 3, pp. 175–187, 2024.
- [7] D. Puspita, A. Gusema S, and M. Farid, "ANALISIS PERANCANGAN UI/UX DESIGN DALAM PROTOTYPE SMART UNIJA BERBASIS WEB DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION MENGGUNAKAN TOOLS FIGMA," *Jar's*, vol. 3, no. 1, p. 36, 2024, [Online]. Available: <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/JARS>

- [8] A. G. Imana and Y. S. Nugroho, "UX (USER EXPERIENCE) EVALUATION OF THE OPENLEARNING SYSTEM AT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA USING HEURISTIC EVALUATION AND USABILITY TESTING," *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 4, no. 4, pp. 681–691, Aug. 2023, doi: 10.52436/1.jutif.2023.4.4.824.
- [9] F. Hanifah and L. M. Wisudawati, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI GET CONTACT MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, vol. 28, no. 3, pp. 186–202, 2023, doi: 10.35760/ik.2023.v28i3.9192.
- [10] H. R. Kristagus, F. Adnan, and A. Andrianto, "EVALUASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI DESKTOP E-SPT MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," vol. 10, no. 2, 2023.
- [11] K. Sudrajad, H. Tolle, and M. T. Ananta, "Evaluasi dan Perbaiki User Experience dari Aplikasi Perangkat Bergerak Unggul Sports Center Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation," Feb. 2023. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] M. Zidan Maulana, E. Silvanus Limba, A. Rari Parinding, D. Matematika, U. Hasanuddin, and E. Correspondent Author, "Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2023 Analisis User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Grab Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, pp. 163–170, 2023.
- [13] M. L. Amirulloh, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, "Evaluasi dan Perbaiki User Experience Aplikasi Mobile CAT BKD Provinsi Jawa Timur menggunakan Heuristic Evaluation & Usability Testing," Apr. 2023. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] R. Yusuf Coandy, A. Yunus, S. Informasi, and S. Kharisma Makassar, "ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI SHOPEE DI STMIK KHARISMA MAKASSAR MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal KHARISMA Tech*, vol. 19, pp. 113–123, Sep. 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech>
- [15] R. D. Syahputra and M. Mustikasari, "Analisis User Experience Pada Aplikasi PeduliLindungi Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 22, no. 3, pp. 351–360, Oct. 2023, doi: 10.32409/jikstik.22.3.3365.