

# ANALISA *WEBSITE* FKIP UNSIKA BERDASARKAN PRINSIP INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Affani Putri Riyandoro<sup>1)</sup>, Ahzka Nabbilah Tuzzahrah<sup>2)</sup>, Azhari Ali Ridha<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang  
<sup>1, 2, 3)</sup> Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361  
e-mail: [2010631250026@student.unsika.ac.id](mailto:2010631250026@student.unsika.ac.id)<sup>1)</sup>, [2010631250027@student.unsika.ac.id](mailto:2010631250027@student.unsika.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[azhari.ali@unsika.ac.id](mailto:azhari.ali@unsika.ac.id)<sup>3)</sup>

**Abstrak :** *Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika berfungsi sebagai platform bagi mahasiswa FKIP Unsika untuk mengakses informasi terkait perkuliahan. Tujuan dari analisis Website FKIP Unsika adalah untuk memahami hubungan antara fungsi sistem berdasarkan Prinsip dan Paradigma pada Ilmu IMK. Dalam analisis desain antarmuka Website, peneliti menggunakan metode evaluasi heuristic yang mengevaluasi aspek manusia, teknologi, kegunaan, dan ergonomis. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti mengambil dataset yang terdapat pada jawaban kuesioner yang disebar yang memiliki pengalaman dalam merancang dan membuat website, serta memiliki latar belakang informatika. Hasil penelitian yang didapat sesuai dengan penggunaan evaluasi heuristic website FKIP adalah terdapat 3 permasalahan utama yaitu Recognition Rather Than Recall, Error Prevention, Flexibility and Efficiency of Use. Adapun solusi untuk masalah – masalah tersebut adalah melakukan revisi warna, reposisi menu dan fitur, mengoptimalkan database dan sebagainya.*

**Kata Kunci—** *Heuristic, IMK, Website*

**Abstract :** *The Unsika Teaching and Education Faculty website functions as a platform for Unsika FKIP students to access information related to lectures. Understanding the interrelationships between system functions based on the Principles and Paradigm of HCI Science is the goal of the analysis of the FKIP Unsika Website. In analyzing the Website interface design, the researcher use a heuristic evaluation method that evaluates human, technological, usability, and ergonomic aspects. In the research conducted, the researcher took the dataset contained in the answers to the questionnaires that were distributed, who had experience in designing and creating websites, and had an informatics background. The research findings are consistent with the heuristic evaluation of the FKIP website, which indicates that there are three primary issues: recognition rather than recall, error prevention, flexibility, and use efficiency. These issues can be resolved by changing colors, moving menus and features, optimizing databases, and other procedures.*

**Keywords—** *HCI, Heuristic, Website*

## I. PENDAHULUAN

Jaringan berselancar dalam tanpa batas yang berisi kumpulan informasi [1]. Setiap informasi yang ada terdapat informasi yang dapat mempercepat pengguna menyelesaikan masalah untuk dapat mencapai tujuan yang optimal [2]. Dalam konteks sistem informasi, analisis sangatlah krusial untuk dilakukan. Tujuan dari analisis adalah untuk mencapai sebuah sistem yang optimal dalam hal keefektifan, efisiensi, kemudahan penggunaan, dan kecepatan operasionalnya [3]. Teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan masa kini [4]. Dalam konteks pendidikan, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dalam mendukung proses pembelajaran dan memfasilitasi akses informasi bagi pengguna. Kemajuan teknologi yang pesat dan inovasi yang terus berkembang memberikan manfaat yang luar biasa dalam berbagai bidang kegiatan [5]. Dalam rangka menciptakan sebuah sistem yang dapat digunakan, suatu model dibentuk. Model tersebut merupakan gambaran atau representasi yang disederhanakan dari objek, benda, atau ide-ide tertentu.

Kemampuan pengguna sistem untuk berinteraksi dengan sistem dan meningkatkan efisiensi kerja setiap pengguna menentukan keberhasilan penerapan konsep dan paradigma Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). [6]. Dalam pengembangan sistem, penting bagi pengembang untuk memperhatikan faktor-faktor yang terkait dengan Interaksi Manusia dan Komputer, yang berlinier dengan sistem informasi dimana memiliki target berinteraksi dengan manusia. Secara sederhana, interaksi manusia komputer merupakan komunikasi antar dua

arah oleh pengguna dan komputer, dimana pengguna menyediakan perintah atau input untuk komputer, kemudian komputer memberikan respons atau feedback dalam bentuk hasil dari perintah yang diberikan [7].

Universitas Singaperbangsa Karawang telah mengadopsi teknologi informasi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Hingga saat ini, Unsika terus berupaya semaksimal mungkin dengan menyediakan sistem yang memungkinkan pengguna untuk mencari dan mengakses informasi terkait perkuliahan. Salah satu fasilitas teknologi informasi yang telah dibangun adalah situs web. Situs web ini berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan dan menyediakan beragam informasi yang luas, yang dapat diakses secara global melalui internet [8]. FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang memiliki *Website* khusus dimana pengguna dapat mencari informasi seputar prodi yang terdapat pada FKIP di dalam *Website* tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis *Website* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika berdasarkan prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Pada penelitian ini menggunakan metode *evaluasi heuristic* yaitu jenis penelitian yang dilakukan melalui web di mana seseorang atau kelompok menilai spesifikasi, prototype, atau produk dengan mengacu pada prinsip-prinsip dasar *heuristic* [9]. Metode ini dikembangkan oleh Jacob Nielsen dan memiliki sepuluh prinsip dasar yaitu *help and documentation, help users recognize and recover from errors, aesthetic and minimalist design, flexibility and efficiency of use, recognition rather than recall, error prevention, consistency and standards, user control and freedom, match between system and the real world, and visibility of system status* [10]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gunawan, Isaeni Hamidah, Aang Alim Murtopo, dan Nurul Fadilah dengan judul "Analisa Interaksi Manusia dan Komputer pada Aplikasi Exam STMik Tegal Menggunakan Evaluasi Heuristic". Penelitian tersebut membahas analisis *Website* dengan hasil bahwa *Website* tersebut sudah cukup dapat dipahami, namun perlu peningkatan dalam segi estetika. Selain itu, penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Dzikri Ziaul Haq Iskandar dan Agung Bila Alpiansah dengan judul "Analisa Aplikasi Droidcam Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer". Analisis tersebut dengan metode usability testing dan menghasilkan kesimpulan bahwa aplikasi tersebut mudah dalam pengoperasian sistem.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. *Website*

Salah satu layanan yang dapat diakses oleh pengguna komputer yang terhubung ke internet adalah WEB, juga dikenal sebagai World Wide Web, atau WWW. Web ini menyediakan berbagai jenis informasi, mulai dari informasi "sampah" atau tidak berguna hingga informasi yang sangat penting, mulai dari informasi gratis hingga informasi komersial [11]. Web menggunakan protokol HTTP untuk mengirimkan dokumen multimedia, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Perangkat lunak yang dikenal sebagai browser digunakan untuk mengaksesnya [12].

### B. *Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)*

Salah satu aspek penting dalam pembuatan aplikasi adalah Human Computer Interaction (HCI), juga dikenal sebagai Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) [13]. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah bidang studi yang mencakup banyak disiplin ilmu dan berfokus pada desain teknologi komputer, terutama interaksi antara manusia (pengguna) dan komputer [14]. Adapun menurut [15], interaksi manusia dan komputer adalah disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia dirancang, dievaluasi, dan diterapkan, serta bagaimana faktor-faktor penting dalam lingkungan interaksinya.

### C. *Heuristic Evaluation*

Evaluasi heuristik adalah jenis penelitian antarmuka pengguna di mana satu orang atau kelompok orang mengevaluasi spesifikasi, prototipe, atau produk berdasarkan prinsip-prinsip dasar heuristik [16]. Evaluasi heuristik adalah teknik pengujian untuk menyelesaikan masalah usability yang bergantung pada elemen desain UI dan memungkinkan membuat keputusan dengan cepat dan efisien. Nielsen dan Molich memperkenalkan evaluasi heuristik ini pada tahun 1990. Tujuan utama dari evaluasi heuristik adalah untuk menemukan masalah dengan usability web. Metode ini dianggap sebagai cara untuk melakukan evaluasi analitik kualitatif. Metode ini mengacu pada sepuluh prinsip, yaitu [17]:

1. *Visibility of system status*
2. *Match between system and the real world*
3. *User control and freedom*

4. *Consistency and standards*
5. *Error prevention*
6. *Recognition rather than recall*
7. *Flexibility and efficiency of use*
8. *Aesthetic and minimalist design*
9. *Help user recognize, dialogue, and recover's from errors*
10. *Help and document*

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan eksplorasi sistem untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, setelah itu data tersebut akan dievaluasi menggunakan metode evaluasi heuristik untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang bernilai.

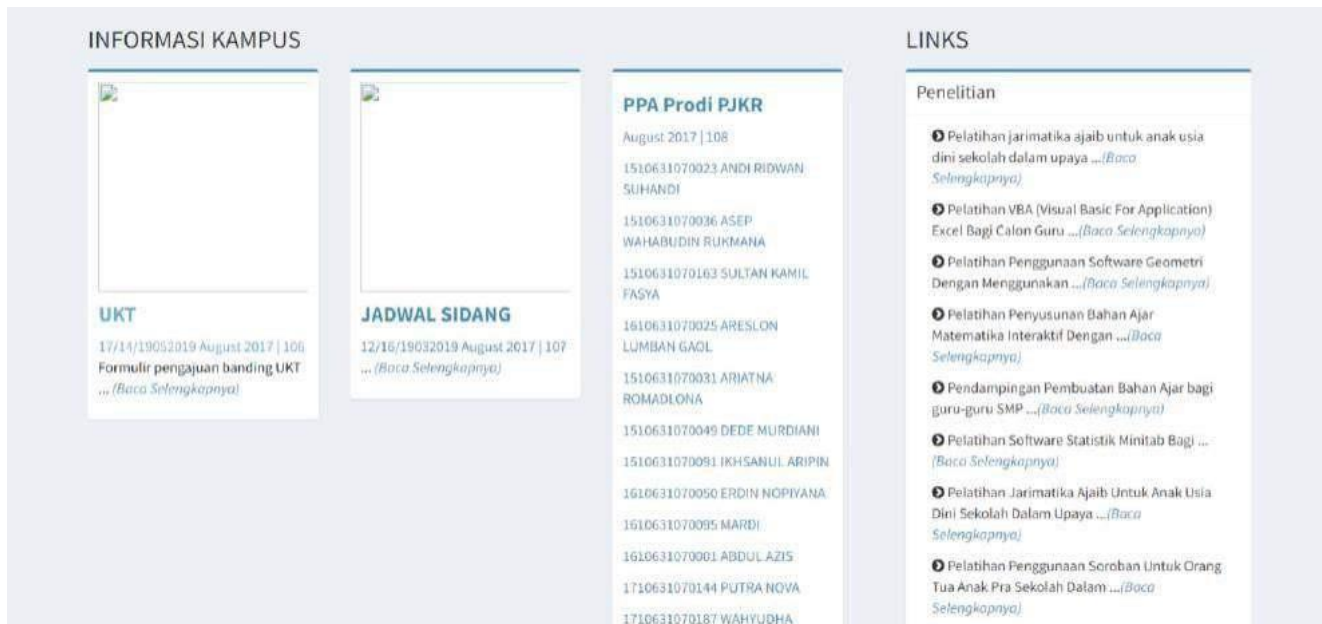
#### A. Objek Penelitian

Object Penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Website* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika sebagai subjek evaluasi desain antarmuka *Website* yang akan dikembangkan. Harapannya, evaluasi ini dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik *Website* FKIP. *Website* FKIP Unsika berisi informasi terkini mengenai FKIP yang dapat diakses oleh pengguna melalui url [fkip.unsika.ac.id](http://fkip.unsika.ac.id). Pengguna dapat mengaksesnya melalui smartphone atau komputer pribadi selama terhubung dengan internet.



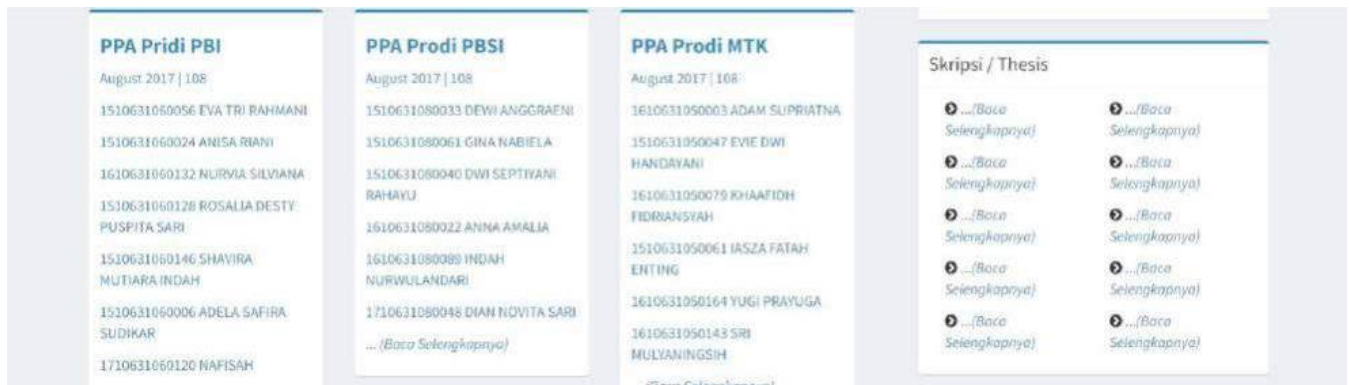
Gambar 1. Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 1, memperlihatkan halaman *Website* FKIP Unsika yang menampilkan menu pilihan navigasi bar yang dapat diakses oleh pengguna. Kemudian, terdapat pula fitur "Portal Simak" yang menghubungkan pengguna untuk mengakses Sistem Informasi Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang merupakan aplikasi portal anjungan akademik berbasis *website*.



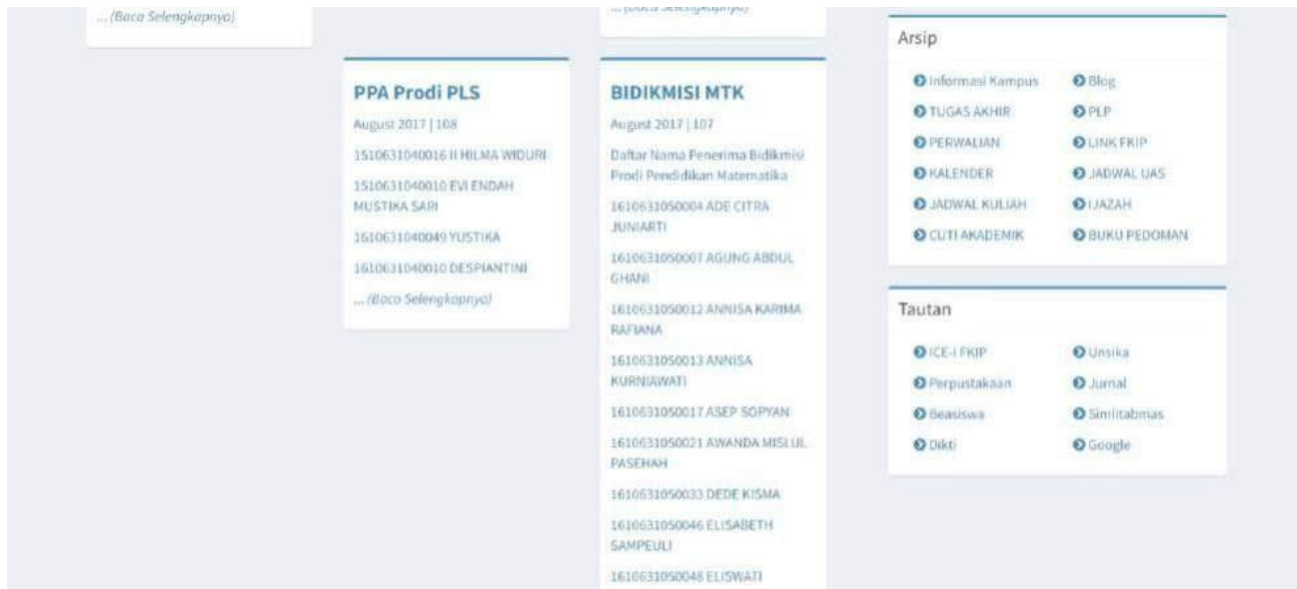
Gambar 2. Informasi Kampus dan Links

Gambar 2, terdapat menu Informasi Kampus yang berisi pilihan menu UKT (Uang Kuliah Tunggal) yang memberikan informasi tentang pembayaran UKT, Jadwal Sidang yang memberikan informasi tentang jadwal sidang yang tersedia dan terakhir, PPA Prodi PJKR yang memberikan informasi tentang daftar nama penerima Beasiswa Peningkatan Prestasi Akademik pada prodi PJKR (Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi). Kemudian terdapat menu Links yang berisi list penelitian yang telah dipublikasi.



Gambar 3. PPA Prodi PBI, PPA Prodi PBSI, PPA Prodi MTK dan Skripsi / Thesis

Gambar 3, menampilkan pilihan menu setelah halaman di geser kebawah yang memberikan informasi mengenai PPA Prodi PBI, PPA Prodi PBSI, dan PPA Prodi MTK yang memberikan informasi tentang mahasiswa yang menerima Beasiswa Peningkatan Prestasi Akademik pada prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan MTK (Pendidikan Matematika). Selanjutnya terdapat menu Skripsi / Thesis yang berisi list skripsi atau thesis yang telah dipublikasi.



Gambar 4. PPA Prodi PLS, Bidikmisi MTK,

Gambar 4, memaparkan pilihan menu setelah halaman di geser kebawah yang memberikan informasi mengenai PPA Prodi PLS yang memberikan informasi tentang daftar nama mahasiswa yang menerima Beasiswa Peningkatan Prestasi Akademik pada prodi PLS (Pendidikan Luar Sekolah). Kemudian, terdapat menu Bidikmisi MTK yang memberikan informasi tentang daftar nama mahasiswa penerima Beasiswa Bidikmisi dimana beasiswa ini merupakan bantuan biaya pendidikan yang diberikan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada prodi MTK. Selanjutnya terdapat menu Arsip yang berisi informasi tentang perkuliahan, mulai dari Informasi Kampus hingga Buku Pedoman. Dan terakhir, terdapat menu Tautan yang berisi berbagai link untuk mengakses sumber informasi, mulai dari ICE-I FKIP hingga Google.



Gambar 5. PPA Prodi PLS, Bidikmisi MTK,

Gambar 5, memberikan pilihan menu setelah halaman di geser kebawah yang memberikan informasi mengenai Bidikmisi PLS dan Bidikmisi PJKR yang memberikan informasi tentang nama – nama mahasiswa yang menerima Beasiswa Bidikmisi pada prodi PLS dan PJKR.



Gambar 6. Profil pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 6, memperlihatkan pada bagian navigasi bar terdapat Profil yang memberikan pilihan menu dropdown yang berisi Sejarah, Visi dan Misi, Kurikulum, Pimpinan Fakultas, Pimpinan Administrasi, Pimpinan Program Studi, Pimpinan Laboran dan Struktur dari FKIP.



Gambar 7. Program Studi pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 7, kemudian pada bagian navigasi bar juga terdapat Program Studi yang memberikan pilihan menu dropdown yang berisi macam – macam prodi yang tersedia di FKIP.



Gambar 8. Akademik pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 8, selanjutnya pada bagian navigasi bar juga memiliki menu Akademik yang memberikan pilihan menu dropdown yang berisi tentang informasi akademik dari yang tersedia di FKIP, mulai dari Tugas Akhir sampai Akreditasi.



Gambar 9. Kemahasiswaan pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 9, setelah itu pada bagian navigasi bar juga memperlihatkan menu Kemahasiswaan yang memberikan pilihan menu *dropdown* yang berisi tentang informasi kemahasiswaan, mulai dari BEM FKIP sampai HIMADIKTIKA.



Gambar 10. SDM pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 10, lalu pada bagian navigasi bar juga terdapat SDM yang memberikan pilihan menu *dropdown* yang berisi tentang informasi SDM (Sumber Daya Manusia) yang tersedia di FKIP, seperti Tenaga Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Teknisi.



Gambar 11. Fasilitas pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 11, menampilkan bagian navigasi bar terdapat Fasilitas yang memberikan pilihan menu *dropdown* yang berisi tentang informasi Fasilitas yang terdapat di FKIP, seperti Laboratorium, Sarana dan Prasarana dan Gambaran dan Video FKIP.



Gambar 12. Publikasi Ilmiah pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 12, menampilkan bagian navigasi bar terdapat Publikasi Ilmiah yang memberikan pilihan menu *dropdown* yang berisi tentang informasi tentang platform yang dapat digunakan untuk publikasi jurnal. Mulai dari Jurnal Judika hingga International Conference ICE-I.



Gambar 13. Arsip pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 13, menampilkan bagian navigasi bar terdapat Arsip yang memberikan pilihan menu *dropdown* yang berisi tentang informasi tentang Arsip berupa Informasi Kampus dan Blog yang terdapat di FKIP.



Gambar 14. Lain – Lain pada Website Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsika

Gambar 14, menampilkan bagian navigasi bar terdapat Lain – Lain yang memberikan pilihan menu yang berisi tentang informasi kebutuhan yang dibutuhkan di FKIP.



## B. Aspek dan Faktor IMK

Interaksi Manusia dan Komputer merupakan ilmu yang memusatkan perhatiannya kepada desain teknologi komputer, terutama dalam hal IMK. Keberhasilan suatu sistem dapat dikatakan tercapai ketika sistem tersebut mematuhi prinsip dan paradigma yang ada dalam IMK.

### 1. Faktor Manusia

Manusia merupakan suatu entitas yang memiliki kemampuan untuk memproses data, menginput data, menerima, menyimpan, dan mengendalikan data yang diperoleh. Keadaan tersebut memungkinkan individu untuk mengakses sumber daya yang relevan pada lokasi yang sesuai, berkat adanya struktur data yang terorganisir dengan jelas [18]. Tetapi, kesalahan juga dapat terjadi jika keadaan berubah. Kondisi bagi wawasan dan manusia baik dan sehat, namun itu semua terbatas.

Studi tentang bagaimana manusia menggunakan mesin dan sistem teknologi untuk menyelesaikan tugas dikenal sebagai faktor manusia. Faktor-faktor sosial seperti motivasi, kenyamanan, kepuasan, dan tingkat pengalaman dapat memengaruhi interaksi manusia dengan komputer. Setiap pengembang sistem harus memiliki pemahaman tentang potensi dan batasan manusia. Mereka juga perlu mempelajari cara menciptakan perangkat lunak yang aman digunakan oleh manusia dan dapat diimplementasikan saat menggali kecerdasan manusia secara mendalam. Komputer *workstation* membantu individu dalam memecahkan masalah secara efisien dan lebih cepat. Studi tentang Interaksi Manusia dan Komputer perlu dilakukan untuk meningkatkan jumlah tenaga kerja yang tersedia dan memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat.

### 2. Faktor Ergonomis

Ergonomi adalah komponen yang sangat penting dalam implementasi di bidang IMK. Studi ini berkonsentrasi pada pemahaman tentang komunikasi antara sistem dan manusia dengan tujuan meningkatkan metode perancangan sistem. Penelitian ergonomi mencakup aspek manusia dalam lingkungan kerjanya untuk memastikan bahwa manusia merasa nyaman dan efisien saat berinteraksi dengan sistem [19]. Koneksi, batasan memori manusia, kejelasan kognitif, kesederhanaan, pengandaian, pesan sistem, umpan balik, dan tampilan adalah beberapa faktor yang dapat diperhatikan dalam penerapan ergonomi.

### 3. Faktor Usability

*Usability*, atau yang juga dikenal sebagai daya guna, merujuk pada kualitas pengalaman pengguna saat menggunakan suatu sistem. Menurut standar ISO 9241-11 (1998), *usability* melibatkan interaksi antara sistem dan pengguna, tugas yang dilakukan oleh pengguna, dan hasil yang dicapai selama penggunaan aplikasi [20]. Kriteria dalam *usability* harus dipenuhi, beberapa kriteria menurut Preece (2002) diantaranya:

#### 1) *Effectiveness (Efektif)*

Sistem atau produk yang dirancang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas.

#### 2) *Efficiency (Efisiensi)*

Bagaimana kecekatan pengguna dalam menemukan apa yang mereka cari dalam suatu sistem atau produk.

#### 3) *Safety (Aman)*

Keselamatan pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau produk.

#### 4) *Utility (Kegunaan yang baik)*

Bagaimana produk atau sistem dapat memberikan nilai yang baik kepada pengguna sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya dengan sukses.

#### 5) *Learnability (Mudah dipelajari)*

Pengguna mampu menggunakan sistem atau produk untuk mencapai tujuan pertamanya.

## C. Evaluasi Heuristic

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode evaluasi *heuristic* untuk menganalisis *Website* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Unsika berdasarkan prinsip-prinsip dan aspek-aspek yang

terkait dengan IMK. Evaluasi *heuristic* dipilih karena dianggap mampu mencakup seluruh prinsip dan aspek yang terkait dengan IMK.

Evaluasi *heuristic* merupakan penilaian komprehensif terhadap antarmuka suatu produk dengan tujuan mengidentifikasi potensi masalah yang bisa terjadi ketika pengguna melakukan rinteraksi dengan sistem atau produk, juga menemukan solusi yang tepat. Salah satu metode yang terkenal dalam evaluasi *heuristic* adalah metode Nielsen dan Molich, yang mencakup berbagai aspek penting sebagai berikut [21]:

1. *Visibility Of System Status*, dimana komputer wajib memberikan informasi yang benar serta jelas untuk penggunaannya tentang apa yang terjadi lewat umpan balik yang tepat dan dalam waktu yang wajar.
2. *Match between system and the real world*, sebuah komputer mampu menggunakan dialek, ungkapan, dan konsep yang mudah bagi pengguna, dapat menyesuaikan perilaku dunia nyata, dan mampu memberi informasi logis dengan alami.
3. *User control and freedom*, dimana pengguna harus memiliki kontrol penuh terhadap fungsi sistem dan memiliki kemampuan untuk keluar dari kondisi yang buruk tanpa harus melalui proses rumit, termasuk dukungan pada fitur seperti *undo* dan *redo*.
4. *Consistency and standards*, dimana kata-kata, kondisi, atau tindakan yang berbeda harus memiliki makna yang sama dan sistem harus mengikuti standar yang diterima secara umum.
5. *Error prevention*, dimana desain sebuah sistem harus menghindari terjadinya kesalahan serta mampu memberikan opsi konfirmasi kepada pengguna sebelum melakukan tindakan tertentu.
6. *Recognition rather than recall*, dimana komputer harus dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna tidak lagi harus mengingat informasi suatu bagian, dan informasi mengenai penggunaan sistem dapat terlihat dengan mudah dan mampu dipahami
7. *Flexibility and efficiency of use*, sistem wajib memberikan pilihan dan akselerator yang mempercepat interaksi bagi pengguna berpengalaman, sambil tetap memenuhi kebutuhan pengguna yang lebih awam dan sistem menyesuaikan tindakan yang pengguna lakukan
8. *Aesthetic and minimalist design*, dialog antarmuka pengguna tidak memiliki informasi yang tidak relevan, semua informasi baru dalam dialog harus sesuai dengan informasi yang relevan dan tidak mengurangi *visibilitas* informasi yang penting.
9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*, memberikan informasi kepada penggunaan atas kesalahan Langkah pada sistem, dimana pesan error berbentuk bahasa yang mudah dipahami, menunjukkan masalah yang terjadi, dan memberikan solusi.
10. *Help and documentation*, bantuan dan dokumentasi, idealnya sistem harus dapat digunakan tanpa bantuan dokumentasi, namun sebaiknya diperlukan bantuan serta dokumentasi. Informasi tersedia dengan mudah, terfokus pengguna, menyediakan langkah- langkah pasti yang harus dilakukan, dan tidak terlalu berlebihan.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian pada wilayah Universitas Singaperbangsa Karawang. Penelitian ini melibatkan 18 responden yang merupakan ahli dalam dalam merancang dan membuat *website*, serta memiliki latar belakang informatika. Peneliti merancang sebuah kuesioner untuk mengumpulkan hasil Evaluasi Heuristik dari *Website* FKIP Unsika sesua respon pengguna saat menggunakan *website* tersebut. Indikator dalam kuesioner akan disesuaikan dengan panduan menggunakan metode Nilsen Heuristic. Kuesioner dalam penelitian ini berisi pertanyaan yang cocok dengan kriteria pada metode Nilsen Heuristic, yang mana setiap pertanyaan menguraikan poin-poin yang relevan. Penelitian ini dimulai dengan mendistribusikan kuesioner kepada 18 responden. Setelah responden mengisi data kuesioner, tahap selanjutnya adalah proses mengolah data kemudian menganalisisnya. Variabel yang digunakan dalam pengukuran ini menggunakan Skala Likert dan memiliki sekala 1-4. Pemakaian skala 1-4 ini bertujuan untuk menghilangkan jawaban yang ambigu, agar data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar perbaikan. Skala Likert memiliki fungsi untuk mengevaluasi kelakuan, pendapat, dan persepsi seseorang aatau kelompok terhadap kejadian sosial yang ada. [22].

Skenario evaluasi diatas berguna sebagai rancangan tugas yang akan dikerjakan dalam pengujian *website*. Tahapan-tahapan pengujian memiliki garis besar sebagai berikut:

1. Mencari mahasiswa dari Universitas Singaperbangsa Karawang yang pernah mengunjungi *website* FKIP Unsika dan berpengalaman dalam merancang *website*.
2. Parameter pengujian dalam *Website* FKIP Unsika adalah saat pengguna berinteraksi pada webiste dengan mencari informasi pada setiap menu dan fitur yang ada.
3. Memberikan pertanyaan dan instrumentpada responden untuk ditinjaau. Evaluator memberikan instrumen dengan poin-poin yang ada dibawah ini.

Tabel 1. Instrumen Evaluasi

Variabel	Instrumen
<i>Visibility of system status;</i>	Kejelasan informasi yang ditampilkan pada <i>website</i>
<i>Match between sytem and the real world;</i>	Kejelasan dalam pemilihan dan penggunaan gambar, warna dan tata bahasa
<i>User control and freedom;</i>	Kejelasan pada menu navigasi
<i>Consistency and standard</i>	Konsistensi dalam penulisan
<i>Error Prevention;</i>	Kejelasan <i>website</i> sehingga pengguna memahami sistem
<i>Recognition rather than recall;</i>	Kejelasan visual pada sistem
<i>Flexibility and efficiency of use;</i>	<i>Website</i> berhasil memudahkan pengguna pengguna mencapai tujuan
<i>Aesthetic and minimalist design;</i>	Relevan dengan informasi yang ditampilkan Terdapat tombol bantuan yang memudahkan pengguna
<i>Help and documentation</i>	

4. Pengumpulan hasil instumen akan dievaluasi.
5. Setelah berhasil dievaluasi, hasil evaluasi akan dianalisa untuk menemukan hal yang dapat diperbaiki dari *Website* FKIP Unsika
6. Memberikan rekomendasi apa saja yang perlu diperbaiki pada *interface Website* FKIP Unsika
7. Kesimpulan

Hasil evaluasi yang didapat dari pengukuran yang telah dilakukan Evaluator dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi

Variabel	Instrumen	Skor	Persentase
<i>Visibility of system status;</i>	Kejelasan informasi yang ditampilkan pada <i>website</i>	45	62,5%
<i>Match between sytem and the real world;</i>	Kejelasan dalam pemilihan dan penggunaan gambar, warna dan tata bahasa	51	70,83%
<i>User control and freedom;</i>	Kejelasan pada menu navigasi	60	83,33%
<i>Consistency and standard</i>	Konsistensi dalam penulisan	48	66,67%
<i>Error Prevention;</i>	Kejelasan <i>website</i> berfungsi mempermudah pengguna sistem mengenal sistemnya	42	58,33%
<i>Recognition rather than recall;</i>	Kejelasan penggunaan bahasa, simbol dan gambar	40	55,56%
<i>Flexibility and efficiency of use;</i>	<i>Website</i> berhasil memudahkan pengguna pengguna mencapai tujuan	42	58,33%
<i>Aesthetic and minimalist design;</i>	Informasi yang ditampilkan relevan	48	66,67%

<i>Help and documentation</i>	Terdapat tombol bantuan yang memudahkan pengguna	51	70,83%
-------------------------------	--	----	--------

Dilihat dari hasil skor diatas, variabel dengan nilai yang rendah ada pada variable *recognition rather than recall* dan untuk variable tertinggi terdapat pada *user control and freedom*. Pada hasil evaluasi, peneliti akan melakukan analisa pada 3 variabel dengan nilai terendah yang terlihat pada Tabel 3

Tabel 3. Analisis Hasil Evaluasi

No	Aspek	Permasalahan
1	<i>Recognition rather than recall</i>	Memiliki interface yang kurang menarik dari segi warna maupun posisi
2	<i>Error prevention</i>	Tidak terdapatnya informasi error dan alasan serta penyebab error-nya
3	<i>Flexibility and effiience of use</i>	Terdapat beberapa kali error saat mengakses dan memakan waktu lama saat login

Setelah berhasil melakukan analisa masalah, dibentuk sebuah rekomendasi untuk menjawab permasalahan tersebut seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekomendasi

No	Permasalahan	Rekomendasi
1	Memiliki <i>interface</i> yang kurang menarik dari segi warna maupun posisi dari komponennya	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan revisi dari segi warna</li><li>• Melakukan <i>reposition</i> pada menu dan fitur</li></ul>
2	Tidak terdapatnya informasi <i>error</i> dan alasan serta penyebab <i>error</i> -nya	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menambah fitur bantuan yang dapat diakses</li><li>• Menyediakan <i>chatbot</i> untuk pertanyaan, kritirik, maupun saran dari pengguna</li></ul>
3	Terdapat beberapa kali <i>error</i> saat mengakses dan memakan waktu lama saat <i>log in</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengoptimalkan <i>database</i></li><li>• Mengurangi gambar dan memperkecil ukuran</li><li>• Menambah server</li></ul>

## V. KESIMPULAN

Setelah melakukan evaluasi antarmuka pada *Website* FKIP Unsika, maka kesimpulan yang didapar adalah:

1. Berdasarkan pengujian menggunakan metode evaluasi heuristic, *Webiste* FKIP Unsika memiliki 3 permasalahan utama yaitu *Recognition Rather Than Recall*, *Error Prevention*, *Flexibility and Efficiency of Use*.
2. Terdapat rekomendasi yang diberikan pada variabel yang menjadi permasalahan untuk dijadikan pertimbangan perbaikan pada *Website* FKIP Unsika.

Kekurangan dari penelitian ini adalah responden yang masih kurang. Peneliti berharap, dengan penelitian yang dilakukan ini dapat dikembangkan dengan responden yang lebih banyak dan menggunakan metode yang lain agar dapat menjadi pertimbangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Dwi, P. Haryanto, and A. Voutama, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," vol. 8, no. 1, pp. 23–30, 2023.

- [2] Irwanto, A. Yulianti Aulia, A. Solehudin, and A. Voutama, “Perancangan Pembuatan Aplikasi Rental Kendaraan Berbasis Website,” vol. 15, pp. 1–8, 2022.
- [3] S. Haryoko, “Penerapan sistem,” pp. 1–8, 2012.
- [4] A. Yasinta Permana and A. Voutama, “Cara sitasi: Permana AY, Voutama A. 2022. Pemodelan UML Pada Sistem Penjualan Sembako Di Toko Amshop,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, pp. 41–50, 2022.
- [5] A. Voutama and E. Novalia, “Perancangan Sistem Informasi Plakat Wisuda Berbasis Web Menggunakan UML dan Model Waterfall,” 2022.
- [6] S. Aprudi, “Penerapan Konsep Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Sistem Informasi Akademik Fakultas Ekonomi Universitas Musi Rawas,” *J. Sigmata*, vol. 2, p. 13, 2014.
- [7] A. Mubarak Zeidan, Carudin, and Voutama Apriade, “Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design,” 2022.
- [8] F. Batubara Aulia, “Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang,” vol. 7, pp. 15–27, 2012.
- [9] T. Hidayat, O. Nurdiawan, and Y. A. Wijaya, “Analisa Website Portal Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, p. 3, 2023, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6559>.
- [10] J. Mantik, M. Mulyani, K. Rizky, and N. Wardani, “Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang,” *J. Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 2685–4236, 2022.
- [11] Rina Noviana, “Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- [12] D. Ardiyanto and C. Bella, “Pengembangan Aplikasi Inventory Aksesoris Berbasis Website,” *Portaldata.org*, vol. 2, no. 2, pp. 1–13, 2022.
- [13] A. E. Ernowo, E. Julianto, and Y. D. Handarkho, “Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing,” *J. Inform. Atma Jogja*, vol. 2, no. 2, pp. 150–157, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jiaj/article/view/5485>
- [14] P. S. Harmayani, “Interaksi Manusia Dan Komputer dalam Ilmu filsafat human and Computer Interaction in Philosophy,” *Jurnal Deli Sains Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 5, 2023.
- [15] D. Rahadian, G. Rahayu, and R. R. Oktavia, “Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer,” *J. Petik*, vol. 5, no. 1, pp. 11–24, 2019, doi: 10.31980/jpetik.v5i1.489.
- [16] Z. S. Azkya, I. Ardiansah, and T. Pujianto, “Analisis User Experience pada Warehouse Marketplace dengan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 115–125, 2020, doi: 10.28932/jutisi.v6i1.2378.
- [17] T. K. Ahsyar and D. Afani, “Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- [18] D. Z. H. Iskandar and A. B. Alpiansah, “Analisa Aplikasi Droidcam Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 246–252, 2021.
- [19] T. Pujadi, “Faktor Manusia Dan Ergonomis Penggunaan Komputer Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3),” vol. 2, pp. 102–105, 2008.
- [20] P. Weichbroth, “Usability of mobile applications: A systematic literature study,” *IEEE Access*, vol. 8, pp. 55563–55577, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2981892.
- [21] N.- Dalimunthe, “Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 245–250, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i2.8243.
- [22] R. Akhsani, A. K. Nalendra, M. Mujiono, and I. Ismanto, “Pengukuran User Experience Pada Aplikasi Pasbhara Dengan Metode Heuristic Evaluation,” *Res. J. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 3, no. 1, p. 38, 2020, doi: 10.25273/research.v3i1.6247.