

Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*

**Sri Rahayu Natasia¹⁾, Intan Wahyu Nur Rachma²⁾, Mahiza Imam Ma'arif³⁾, Maulidhiyah F.⁴⁾,
Moch. Fattah Ibnu Azmi⁵⁾, dan Ridha Auliya⁶⁾**

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi Kalimantan Balikpapan,
Indonesia

natasia.ayu@lecturer.itk.ac.id¹⁾, 10181030@student.itk.ac.id²⁾, 10181038@student.itk.ac.id³⁾,
10181040@student.itk.ac.id⁴⁾, 10181042@student.itk.ac.id⁵⁾, 10181068@student.itk.ac.id⁶⁾

Abstract

The Central Bureau of Statistics is a non-ministerial government institution that reports directly to the President. The XYZ City Center Agency website provides quality statistical data for advanced Indonesia. Of course, the website of the XYZ City Central Statistics Agency is one of the interactions for its users. Some of the features of the XYZ City Statistics Agency website that are displayed include news, population information, economic information and many useful features for users. To analyze the website of the XYZ City Center for Statistics, this study uses the Heuristic Evaluation method. The problem with the user interface on the website is that the search feature is difficult to use and complicated because you have to use a captcha. In addition, when changing the appearance of the website to English, there is the latest information data that is not displayed and the appearance of the user interface is less efficient, such as uncluttered navigation, a sidebar expansion feature with 2 buttons that has the same function, there is an image media that does not appear on the display. , and some published documents that cannot be downloaded. This makes users feel uncomfortable with the user interface on the XYZkota.bps.go.id website. This study obtained a user problem level based on the severity rating on the heuristic evaluation, resulting in 4 recommendations for improved display design for the XYZkota.bps.go.id desktop website, and 6 recommendations for improved display designs for the Balikpapankota.bps.go.id mobile website and recommendations. display improvements in the form of mockup and prototype designs that have been evaluated by groups or evaluators to be used as a reference reference in carrying out the process of redesigning the XYZkota.bps.go.id website.

Keywords: Evaluation, Heuristic, Prototype, Website.

Abstrak

Badan Pusat Statistik adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden. Website Badan Pusat Kota XYZ menyediakan data statistik berkualitas untuk Indonesia maju. Tentunya *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ menjadi salah satu interaksi bagi penggunanya. Beberapa fitur-fitur dari *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ yang ditampilkan seperti berita, informasi kependudukan, informasi ekonomi dan masih banyak fitur yang berguna bagi pengguna. Untuk melakukan analisis terhadap *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ, penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Permasalahan terhadap *user interface* yang ada pada *website* tersebut ialah fitur pencarian yang sulit digunakan dan rumit karena harus menggunakan *captcha*. Selain itu, saat mengubah tampilan *website* menjadi berbahasa inggris, terdapat data informasi terbaru yang tidak ditampilkan dan tampilan *user interface* yang kurang efisien seperti navigasi yang kurang rapi, fitur ekspansi sidebar dengan 2 tombol yang memiliki fungsi sama, terdapat media gambar yang tidak muncul pada tampilan, dan beberapa dokumen publikasi yang tidak dapat diunduh. Hal ini membuat pengguna merasa kurang nyaman dengan *user interface* pada *website* XYZkota.bps.go.id. Penelitian ini memperoleh tingkat permasalahan pengguna berdasarkan *severity rating* pada *heuristic evaluation*, sehingga menghasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *desktop website* XYZkota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *mobile website* XYZkota.bps.go.id dan rekomendasi perbaikan tampilan berupa rancangan *mockup* dan *prototype* yang telah dievaluasi oleh kelompok atau evaluator untuk dijadikan sebagai acuan referensi dalam melakukan proses *redesign website* XYZkota.bps.go.id.

Kata kunci: Evaluasi, *Heuristic*, *Prototype*, *Website*.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi salah satunya adalah *website*. *Website* merupakan gambaran diri dari internet, dapat diibaratkan bahwa *website* sebagai sebuah tempat di internet yang sangat dibutuhkan oleh pengguna internet. Internet merupakan kemajuan dari teknologi saat ini. Manfaat dari internet secara umum dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi pengguna dan memberikan pengaruh positif terhadap kinerjanya. Pemanfaatan internet telah digunakan oleh berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, pemerintahan, industri, serta pemasaran [1]. Di Indonesia telah banyak yang melakukan penelitian yang berkaitan dengan *user experience* untuk menilai suatu produk, sistem, maupun jasa. Secara umum, *user experience* ini berkaitan untuk mengetahui suatu permasalahan atau kekurangan dari suatu produk, sistem, dan jasa. Sehingga diperlukan untuk melakukan perancangan sistem yang sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat digunakan dengan baik dan mudah [2].

Setiap teknologi informasi mempunyai *interface* yang dapat menjadi penghubung antara pengguna dan teknologi itu sendiri. Pembentukan *interface* dipengaruhi oleh kebutuhan, dan teknologi informasi mempunyai desain *interface* yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. *User Interface* mempunyai tujuan untuk dapat mempermudah pengguna untuk mengoperasikan teknologi informasi yang dapat membuat pengguna merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi atau teknologi tersebut [3].

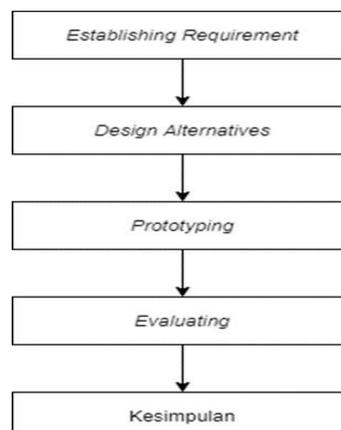
Badan Pusat Statistik adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden. *website* bps.go.id merupakan salah satu sumber mengenai informasi di Badan Pusat Statistik. Tentunya *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ menjadi salah satu interaksi bagi penggunanya. Beberapa fitur-fitur dari *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ yang ditampilkan seperti berita, informasi kependudukan, informasi ekonomi dan masih banyak fitur yang berguna bagi pengguna. Untuk melakukan analisis terhadap *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ, penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *Heuristic Evaluation* merupakan metode pengujian *usability* untuk perangkat lunak komputer yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah *usability* pada desain *user interface* [4].

Keunggulan metode *Heuristic Evaluation* secara umum adalah mudah dalam proses evaluasi, proses evaluasi cepat, biaya atau *cost* yang dikeluarkan murah. Metode ini dilakukan oleh masing - masing evaluator yang melakukan inspeksi terhadap suatu antarmuka secara individu. Komunikasi antar evaluator hanya diperbolehkan setelah evaluasi selesai dilakukan. Peraturan ini diterapkan untuk memastikan hasil evaluasi adalah hasil yang *independent* dan tidak biasa. Selama pelaksanaan evaluasi, evaluator akan memeriksa antarmuka dalam beberapa kali, melakukan inspeksi terhadap bermacam elemen interaktif, dan membandingkannya dengan prinsip *usability* yang ada [5].

Berdasarkan observasi peneliti terhadap *website* XYZkota.bps.go.id, ditemukan beberapa permasalahan terhadap *user interface*-nya. Permasalahan tersebut ialah fitur pencarian yang sulit digunakan dan rumit karena harus menggunakan *captcha*. Selain itu, saat mengubah tampilan *website* menjadi berbahasa inggris, terdapat data informasi terbaru yang tidak ditampilkan dan tampilan *user interface* yang kurang efisien seperti navigasi yang kurang rapi, fitur ekspansi sidebar dengan 2 tombol yang memiliki fungsi sama, terdapat media gambar yang tidak muncul pada tampilan, dan beberapa dokumen publikasi yang tidak dapat diunduh. Hal ini membuat pengguna merasa kurang nyaman dengan *user interface* pada *website* balikpapankota.bps.go.id.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user interface website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini merupakan penelitian yang berfokus dalam evaluasi (*usability*) pada objek *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ. Hasil dari penelitian ini diharap dapat menjadi informasi dan juga bahan evaluasi untuk dapat mengembangkan dan memperbaiki *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ.

2. Metode Penelitian



Gambar 1 Metode Penelitian

Secara sistematis tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1. Pada penelitian ini yang dimana terdapat 5 tahapan yang diantaranya yakni:

A. *Establishing Requirement*

Pada tahap ini, dilakukannya evaluasi *usability* dengan *heuristic evaluation*. Di tahap ini menghasilkan pemetaan prinsip *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh evaluator dengan mengevaluasi *website via desktop* BPS Kota XYZ dan *website via mobile* BPS Kota XYZ [6]. Hasil pemetaan tersebut, diberi penilaian *severity ratings* sesuai dengan *problem*-nya dan diberi rekomendasi perbaikan.

B. *Design Alternatives*

Pada tahap *design alternatives* merupakan sebuah tahapan yang dilakukan dalam melakukan perancangan *re-design* dalam bentuk ide yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna [6]. Pada tahapan ini terdiri dari *conceptual design* dan *physical design* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan perancangan *mockup* dan *prototype* pada tahap selanjutnya. *Conceptual design* menghasilkan sebuah skenario ataupun ilustrasi jalan cerita untuk perbaikan *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ, dari skenario tersebut selanjutnya dilakukan tahap *physical design* yang menghasilkan sebuah sketsa tampilan perbaikan untuk *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ.

C. *Prototyping*

Setelah didapatkan hasil dari *conceptual design* dan *physical design* yang dilakukan pada *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ, maka langkah selanjutnya yakni membangun *prototype* dengan menerapkan hasil yang telah dibuat pada tahap *design alternatives* [6]. Hasil yang diperoleh pada tahap ini merupakan *prototype* rancangan tampilan *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ yang dapat dijadikan sebagai usulan rekomendasi perbaikan *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

D. *Evaluating*

Pada tahap *evaluating* dalam penelitian ini merupakan tahap akhir yang dimana pada pihak Badan Pusat Statistik Kota XYZ, mengevaluasi hasil *prototype* yang telah dibuat sebelumnya [6]. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan menggunakan hasil *prototype* kemudian, peneliti memberikan hasil *prototype* tersebut kepada pihak Badan Pusat Statistik Kota XYZ untuk dapat dilakukan evaluasi apakah rekomendasi yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan Badan Pusat Statistik Kota XYZ. Tetapi, dikarenakan penelitian ini tidak dapat sampai ke BPS Kota XYZ dan hanya sebagai *Final Project* dari mata kuliah terkait, maka evaluasi hanya dilakukan oleh kelompok atau evaluator ahli.

E. *Kesimpulan*

Setelah melakukan semua tahapan yang dilakukan dalam melakukan evaluasi *usability* Badan Pusat Statistik Kota XYZ, maka selanjutnya dapat melakukan penarikan kesimpulan dan saran atau rekomendasi yang terdapat pada *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ. Kesimpulan berupa gagasan yang tercapai pada akhir penelitian atau hasil akhir dari suatu penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bab hasil dan pembahasan ini membahas dan menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan rumusa maslaah. Penjelasan yang diberikan merupakan suatu penjabaran dari metode penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

A. *Establishing Requirement*

Heuristic Evaluation memiliki tujuan untuk dapat menemukan masalah *usability website* sehingga, pada penggunaannya dilakukan pemetaan agar dapat mengidentifikasi permasalahan dan dapat memberikan solusi perbaikan *website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ. Adapun kategori prinsip *heuristic* [7] pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Prinsip Heuristic

Prinsip Heuristic	Keterangan
<i>Visibility of the system status (H1)</i>	Website harus dapat memberitahu pengguna apa yang sedang terjadi, memudahkan pengguna untuk dapat membaca isi dari <i>website</i> .
<i>Match between system and the real world (H2)</i>	
<i>User control and freedom (H3)</i>	Website harus dapat membuat pengguna mengerti bahasa, istilah, simbol, arahan dan link yang diberikan. Penempatan menu mudah untuk dikenali dan dipahami
<i>Recognition rather than call (H6)</i>	
<i>Consistency and standard (H4)</i>	Desain <i>website</i> atraktif sehingga pengguna nyaman dengan warna pada tampilan antarmuka yang digunakan, tampilan <i>website</i> konsisten sehingga memudahkan penggunaan setiap fitur yang ada.
<i>Aesthetic and minimalist design (H8)</i>	
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors (H9)</i>	

<i>Error prevention (H5)</i>	Website menjalankan fungsinya dengan benar, dan menyediakan informasi yang jelas ketika terdapat kesalahan/error yang terjadi.
<i>Flexibility and efficiency of use (H7)</i>	
<i>Help and documentation (H10)</i>	

Berdasarkan Prinsip *Heuristic* di atas, tentunya dilakukan analisis setiap pernyataan evaluasi berdasarkan metode yang digunakan. Analisis dilakukan pada setiap pernyataan yang diberikan akan dianalisis sesuai dengan tingkat *severity ratings* yang kemudian diberikan rekomendasi perbaikan [8]. Adapun tabel *severity ratings* yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 2 Kategori Severity Ratings

Skala Severity Ratings	Tingkat permasalahan
0	Tidak terdapat permasalahan pada <i>usability</i> .
1	Terdapat masalah namun masalah masih pada tingkat aman dimana tidak perlu diperbaiki kecuali terdapat waktu ekstra.
2	Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.
3	Masalah yang ada penting untuk diperbaiki karena tergolong prioritas yang tinggi.
4	Masalah ini harus diperbaiki dan bersifat urgent

Berdasarkan Tabel 2 Kategori *Severity Ratings* pada penelitian ini, langkah berikutnya adalah menampilkan hasil data dan rekomendasi perbaikan dari website BPS Kota XYZ via *desktop* dan via *mobile* yang telah diperoleh.

Tabel 3 Rekomendasi Perbaikan Website BPS Kota XYZ (via Desktop)

Indikator	Tingkat Permasalahan	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan
HE4-01	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Pada fitur tombol <i>sidebar</i> tidak efisien	Seharusnya hanya menggunakan salah satu fitur untuk membuka dan menutup tampilan ekspanding pada bagian <i>sidebar</i> agar menjadi lebih efektif dan efisien.
HE4-02	3 (Masalah yang ada penting untuk diperbaiki karena tergolong prioritas yang tinggi.)	Adanya fitur <i>captcha</i> pada <i>website</i> tersebut sehingga pada saat <i>user</i> ingin mencari sebuah data yang diperlukan <i>mode captcha</i> tersebut sangat menyusahkan.	Menghilangkan fitur <i>captcha</i> pada situs BPS XYZ agar dapat mempermudah <i>user</i> dalam menggunakan fitur-fitur yang terdapat di situs tersebut.
HE8-01	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tampilan <i>user interface</i> yang terdapat disitus BPS XYZ sudah bersifat responsif yang dimana tampilan <i>user interface</i> nya menyesuaikan dengan <i>device user</i> saat mengakses situs tersebut	Membuat tampilan <i>user interface</i> , pada website BPS XYZ lebih menarik dengan melakukan perubahan di warna latar, <i>icon</i> , <i>text</i> dan lain sebagainya
HE8-02	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tampilan menu navigasi pada <i>website</i> BPS XYZ kurang rapi	Melakukan perbaikan dengan cara mengelompokkan menu navigasi dan merapikan pilihan navigasi sehingga <i>user</i> tidak bingung pada saat mengakses situs <i>website</i> BPS XYZ.

Tabel 4 Rekomendasi Perbaikan Website BPS Kota XYZ (via Mobile)

Indikator	Tingkat Permasalahan	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan
HE1-01	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam	Tidak tertampalnya kategori setelah dilakukan pencarian.	Dengan memperbaiki <i>font</i> serta ukuran terhadap setiap kategori sehingga dapat tertampil pada

	prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)		<i>mobile</i>
HE1-02	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Gambar struktur organisasi yang terpotong atau tidak terlihat sebagian .	Dengan menggunakan gambar atau <i>container</i> yang dapat menyesuaikan ukuran gambar dengan ukuran layar <i>mobile</i>
HE4-01	3 (Masalah yang ada penting untuk diperbaiki karena tergolong prioritas yang tinggi.)	Fitur pencarian yang masih menggunakan <i>captcha</i> . mengakses situs tersebut	Menghilangkan fitur <i>captcha</i> agar fitur pencarian dapat digunakan dengan efisien .
HE4-02	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam	Fitur tombol ekspansi pada <i>sidebar</i> yang sama.	Dengan menggunakan salah satu tombol untuk digunakan sebagai
	prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)		fitur ekspansi pada <i>sidebar</i> serta menghilangkan tombol lainnya yang memiliki fungsi yang sama.
HE8	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tampilan <i>user interface</i> pada <i>website</i> BPS XYZ <i>via mobile</i> masih kurang menarik dan terlihat sangat kaku .	Mengganti gaya tampilan <i>website via mobile</i> dengan tampilan yang lebih estetik dan minimalis sehingga terlihat lebih menarik
HE10	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	<i>website</i> BPS XYZ <i>via mobile</i> tidak menampilkan fitur bantuan ataupun pedoman sehingga sulit untuk memperoleh dokumen petunjuk penggunaan <i>website</i> .	Memberikan fitur bantuan dan pedoman agar dapat mengakses dokumen petunjuk penggunaan <i>website</i> .

B. Design Alternatives

1. Conceptual Design

Rekomendasi yang telah diberikan pada tahap *establishing requirement* sebelumnya, selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan *design alternatives* untuk menghasilkan rekomendasi desain *interface website XYZkota.bps.go.id*. *Conceptual Design* merupakan aktivitas awal untuk dapat menghasilkan rekomendasi tersebut. Pada *Conceptual design* diberikan gambaran ilustrasi jalan cerita yang mendeskripsikan bagaimana pengguna menjalankan suatu tugas menggunakan desain *interface* yang sedang diperbaiki atau disebut dengan skenario. Skenario perbaikan ini selanjutnya dijadikan sebagai acuan dasar dalam membuat *prototype website XYZkota.bps.go.id* berupa tampilan *mockup*. Setelah ini, dilakukan tahap *Physical Design* untuk dapat membuat sketsa tampilan perbaikan dari *website XYZkota.bps.go.id* dengan mengacu pada *conceptual design* yang telah ada

2. Physical Design

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan sketsa tampilan baru berupa *mockup* untuk *website XYZkota.bps.go.id* dan dibuat berdasarkan hasil dari skenario pada tahap *conceptual design*. Sketsa yang dibuat dalam *physical design* ini, menggunakan *tools Figma*. *Tools* tersebut digunakan karena dapat merepresentasikan sebuah konsep yang terstruktur kedalam tampilan visual dari sebuah *website* atau *via mobile*. Tahapan ini meliputi perbaikan tampilan terkait hal-hal yang perlu ditambahkan maupun dikurangkan pada tata letak antarmuka *website XYZkota.bps.go.id*.

C. Prototyping

Prototyping pada penelitian ini adalah tahap membuat tampilan rekomendasi desain secara *real*, dengan memberikan gambaran nyata terhadap *user interface website* berupa susunan, gambar, dan komponen menu yang dirancang untuk perbaikan *website XYZkota.bps.go.id*. Sesuai dengan *mockup* yang dibuat pada tahap *physical design*, pembuatan *prototyping* ini juga dibuat dengan dua versi yaitu *desktop* dan *mobile*. Pembuatan *prototyping* tampilan pada penelitian ini menggunakan *tools* dan *software* berupa FIGMA, XAMPP, *Sublime Text* dan *Ms. Edge*. Pada sub bab sebelumnya, pembuatan *mockup* juga menggunakan *figma* yaitu untuk membuat rancangan desain dan *prototype* secara *real*. Dengan dibantu beberapa *tools* dan *software*, yaitu

XAMPP yang mendukung sistem operasi agar dapat menjalankan *server* secara *online*. *sublime text* sebagai *text editor* agar mendukung bahasa pemrogramannya dapat dijalankan.

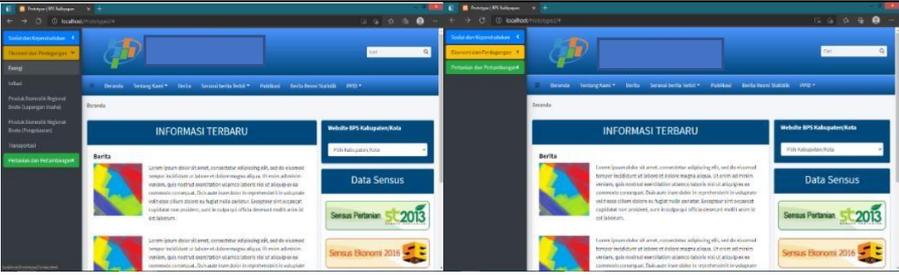
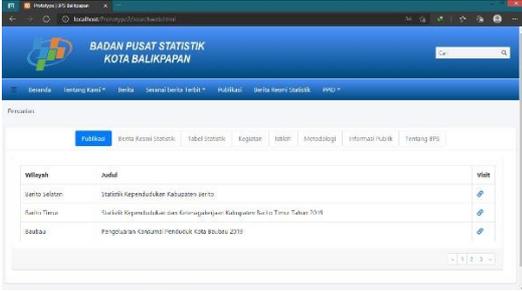
Dengan demikian, tahap *prototyping* pada penelitian ini telah selesai, dengan diberikannya hasil berupa rekomendasi tampilan perbaikan berdasarkan evaluasi yang dilakukan. Dapat diketahui bahwa dihasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *desktop website* XYZkota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *mobile website* XYZkota.bps.go.id.

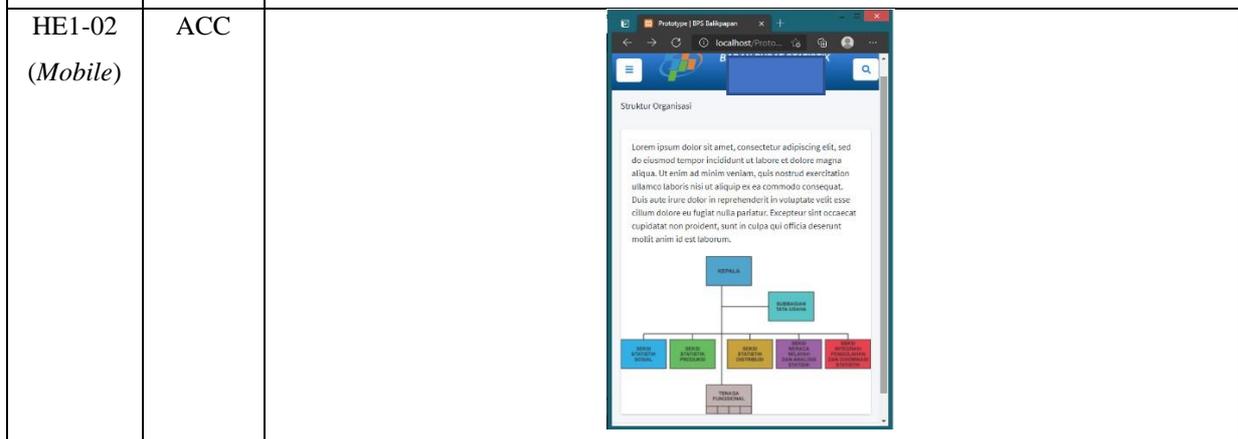
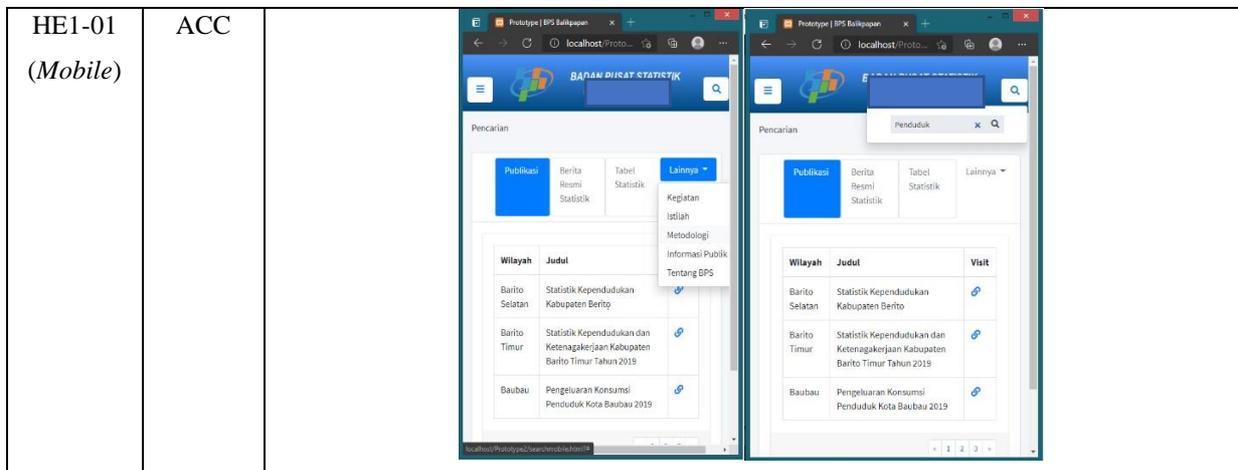
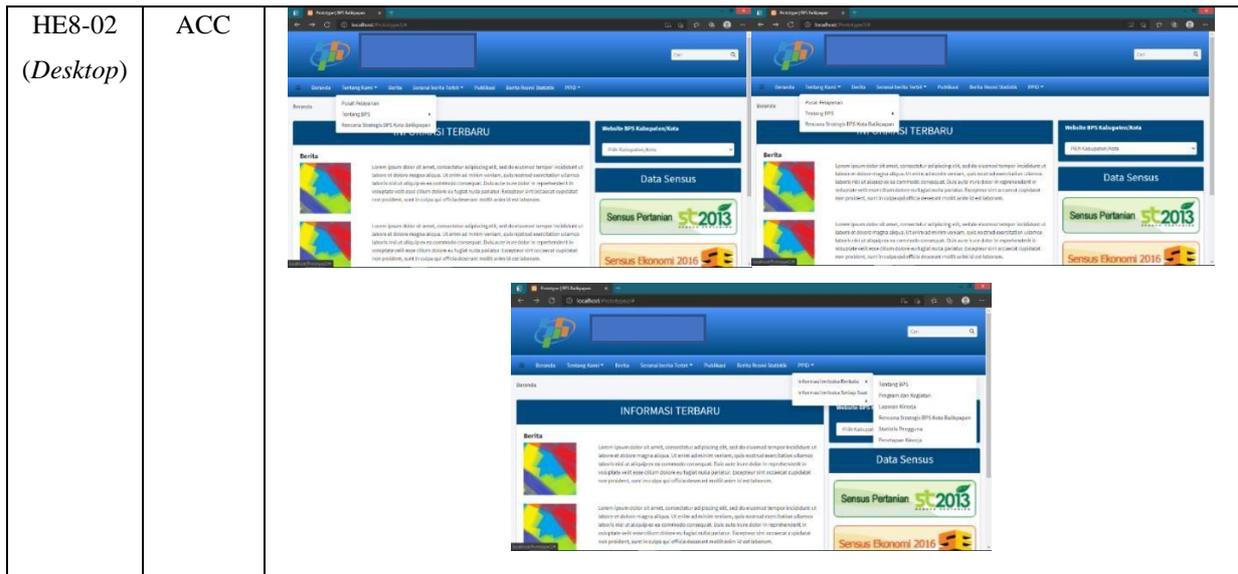
D. Evaluating

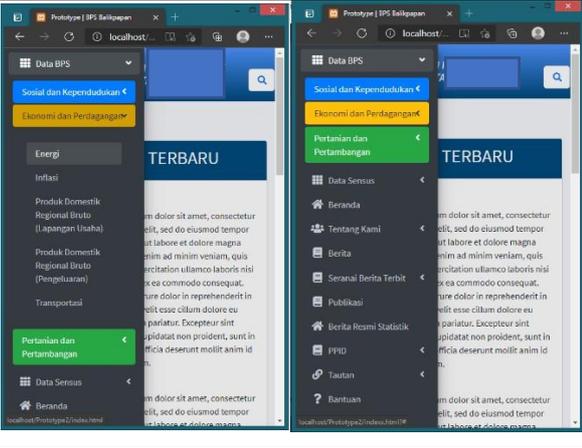
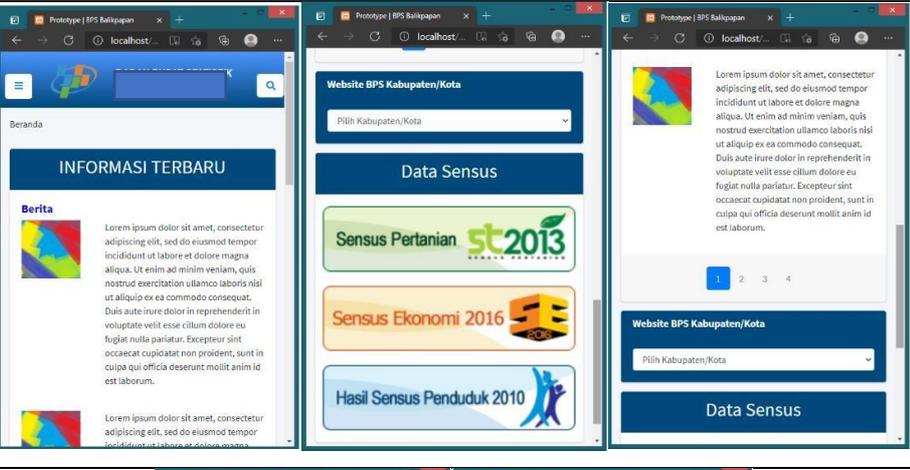
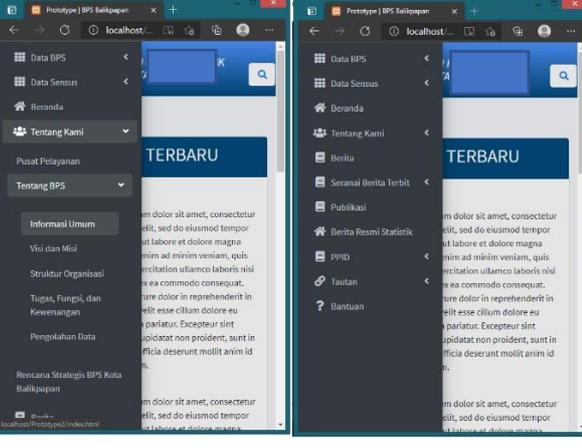
Evaluating pada penelitian ini merupakan suatu tahapan akhir dimana hasil *prototype* yang seharusnya akan dievaluasi oleh Manajer Divisi IT pada BPS Kota XYZ, tetapi hasil *prototype* ini cukup dievaluasi secara sederhana oleh evaluator ahli dikarenakan penelitian ini hanya untuk kebutuhan tugas besar mata kuliah Desain Interaksi Antarmuka dan Pengalaman Pengguna. Hal yang akan dievaluasi adalah terkait tampilan yang diberikan, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan BPS Kota XYZ atau belum. Jika evaluator ahli merasa bahwa rekomendasi desain yang diberikan belum sesuai, maka perlu melakukan perbaikan kembali, jika penelitian ini sampai ke BPS Kota XYZ dan melakukan evaluasi tetapi rekomendasi perbaikan belum sesuai maka akan dilakukan juga perbaikan hingga BPS Kota XYZ menyetujui bahwa rekomendasi desain yang diberikan telah sesuai. Pada Penelitian ini, keterangan evaluasi terdiri dari keterangan evaluasi ACC dan FAIL.

Keterangan evaluasi ACC merupakan status yang diberikan evaluator ketika rekomendasi desain yang diberikan sudah sesuai kebutuhan, sedangkan evaluasi FAIL rekomendasi desain yang diberikan tidak sesuai dan tidak dapat diperbaiki kembali oleh peneliti. Seluruh hasil evaluasi dari rekomendasi yang diberikan, ditunjukkan pada tabel *traceability* atau tabel rangkuman dari hasil perbaikan yaitu sebagai berikut.

Tabel 5 Traceability Website BPS Kota XYZ

Indikator	Hasil Evaluasi	Prototype
HE4-01 (Desktop)	ACC	
HE4-02 (Desktop)	ACC	
HE8-01 (Desktop)	ACC	



<p>HE4-01 (Mobile)</p>	<p>ACC</p>	
<p>HE4-02 (Mobile)</p>	<p>ACC</p>	
<p>HE8 (Mobile)</p>	<p>ACC</p>	
<p>HE10 (Mobile)</p>	<p>ACC</p>	

Dapat diketahui bahwa dihasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *desktop website* XYZkota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *mobile website* XYZkota.bps.go.id.

Prototype yang dihasilkan pada penelitian ini terdiri dari rancangan desain pada halaman utama, *sidebar*, navigasi, halaman pencarian, halaman tampilan *website*, halaman menu, perbaikan *font* hingga gambar, dan halaman bantuan.

4. Kesimpulan

Pada penelitian ini evaluasi dengan metode *heuristic evaluation* dapat dilakukan tanpa melibatkan pengguna *website XYZkota.bps.go.id*. Penelitian evaluasi ini hanya dilakukan oleh evaluator ahli dalam rentang waktu yang telah ditentukan sesuai dengan mata kuliah Desain Interaksi Antarmuka dan Pengalaman pengguna. Selain itu, penelitian ini memperoleh juga tingkat permasalahan pengguna berdasarkan *severity rating* pada *heuristic evaluation*, sehingga rekomendasi yang didapatkan memiliki tingkat prioritas perbaikan sesuai dengan tingkat kesulitan yang dialami pengguna. Penelitian ini juga menghasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *desktop website XYZkota.bps.go.id*, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk *mobile website XYZkota.bps.go.id* dan rekomendasi perbaikan tampilan berupa rancangan *mockup* dan *prototype* yang telah dievaluasi oleh kelompok atau evaluator untuk dijadikan sebagai acuan referensi dalam melakukan proses *redesign website XYZkota.bps.go.id*. Hanya saja permasalahan yang dialami oleh penelitian ini sangat diperlukan sekali pendapat dari pihak BPS Kota XYZ sebagai acuan dan perbaikan yang lebih baik.

5. Daftar Rujukan

- [1] D. N. Heny, "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta*, vol. 2, p. 183, 2016, doi: 10.28989/senatik.v2i0.77.
- [2] I. G. Ayu, A. Diah, I. P. A. Bayupati, and I. M. S. Putra, "Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 89–100, 2020.
- [3] S. K. Alfian Nurlifa and Kariyam, "Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter," *Pros. SNATIF Ke-1 Tahun 2014*, pp. 333–340, 2014.
- [4] J. Nielsen and R. Molich, "Heuristic evaluation of user interfaces," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, no. April, pp. 249–256, 1990, doi: 10.1145/97243.97281.
- [5] A. Holzinger, "Usability engineering methods for software developers," *Commun. ACM*, vol. 48, no. 1, pp. 71–74, 2005, doi: 10.1145/1039539.1039541.
- [6] M. G. L. Putra, N. R. Sabilla, and S. R. Natasia, "Evaluasi Usability Website Berita Online Prokal.Co Menggunakan Evaluasi Heuristic dan Webuse," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 5, p. 911, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020753707.
- [7] T. K. Ahsyar, Husna, and Syaifullah, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 163–170, 2019.
- [8] S. V. N. Fitri, O. Juwita, and T. Dharmawan, "Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *INFORMAL Informatics J.*, vol. 4, no. 3, p. 103, 2020, doi: 10.19184/isj.v4i3.12594.