

Analisis User Interface Pada Aplikasi Potio Dengan Metode Heuristic Evaluation

Oleh:

Justin Edbert Ticoalu¹, Arianti^{2*}, Renny³

^{1,2}Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

³Bisnis Digital, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: ¹justinedbert_22@kharisma.ac.id, ²arianti@kharisma.ac.id, ³renny@kharisma.ac.id

Abstrak

Potio merupakan aplikasi pengingat berbasis mobile, yang dapat membantu penggunaannya untuk mengonsumsi vitamin ataupun obat-obatan secara konsisten. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis User Interface aplikasi Potio, karena perancangan UI aplikasi terbatas hanya oleh pengembang saja, tanpa melibatkan pengguna aplikasi. Analisis dilakukan guna mengetahui apakah perbaikan perlu dilakukan atau tidak. Dalam hal ini, keperluan perbaikan ditentukan dari hasil perhitungan data kuesioner masing-masing prinsip Heuristic Evaluation yang telah disebarkan kepada responden ahli. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus Severity Rating, terdapat dua prinsip yang memiliki nilai rata-rata Severity Rating yang cukup tinggi yaitu prinsip Help Users Recognize and Recover from Errors dan prinsip Help and Documentation. Kedua prinsip ini memiliki nilai pembulatan 1, di mana nilai 1 berarti perbaikan tidak terlalu dibutuhkan karena masalah yang ditemukan tidak mempengaruhi kenyamanan pengguna.

Kata kunci: Potio, user interface, heuristic evaluation, severity rating, kuesioner

Abstract

Potio is a mobile-based reminder application that can help its users to take vitamins or medicines consistently. This study aims to analyze the User Interface of the Potio application, because the application UI design is limited only by the developer, without involving the application users. The analysis was conducted to determine whether improvements are necessary or not. In this case, the need for improvements is determined from the results of the calculation of questionnaire data for each Heuristic Evaluation principle that has been submitted to expert respondents. From the calculation results using the Severity Rating formula, there are two principles that have a fairly high average Severity Rating value, namely the Help Users Recognize and Recover from Errors principle and the Help and Documentation principle. This second principle has a rounded value of 1, where a value of 1 means that improvements are not really necessary because the problems found do not affect user comfort.

Keywords: Potio, user interface, heuristic evaluation, severity rating, questionnaire

1. Pendahuluan

Kesehatan merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Jika kesehatan menurun, aktivitas yang dilakukan pasti akan terganggu. Selain istirahat yang cukup dan pola makan yang baik, terkadang dibutuhkan pula konsistensi dalam mengonsumsi vitamin ataupun obat-obatan untuk menjaga kondisi fisik agar tetap bugar. Terutama orang-orang yang memiliki penyakit kronis, seperti diabetes, hipertensi, dan penyakit kronis lainnya yang mengharuskan penderitanya untuk mengonsumsi obat-obatan yang diberikan secara konsisten. Jika jadwal konsumsi obat tidak dipatuhi, hal ini dapat berisiko pada efektivitas pengobatan dan bahkan memperburuk kondisi kesehatan.

* Corresponding author : Arianti (arianti@kharisma.ac.id)

Maka dari itu, Potio hadir sebagai aplikasi pengingat yang dapat membantu penggunanya untuk mengonsumsi vitamin atau obat secara konsisten. Potio merupakan aplikasi pengingat berbasis mobile yang dirancang dengan fitur yang cukup lengkap, seperti fitur alarm sebagai pengingat, fitur riwayat untuk melacak obat atau vitamin yang dikonsumsi, fitur pencarian untuk mencari penjelasan lengkap mengenai obat-obatan atau vitamin, serta fitur tema untuk mengganti tema aplikasi sesuai keinginan.

Meskipun aplikasi pengingat terkesan sederhana, User Interface (UI) tetap harus diperhatikan. User Interface (UI) yang dirancang dengan baik akan memastikan bahwa aplikasi tidak hanya menarik saja, melainkan pengguna juga dapat dengan mudah memahami cara menggunakan aplikasi. Desain yang sederhana, penggunaan ikon dan label yang jelas, serta navigasi yang tepat dapat menjadi nilai tambah untuk sebuah aplikasi.

Namun perancangan User Interface (UI) aplikasi Potio hanya melibatkan tim pengembang saja, sehingga dibutuhkan metode yang dapat membantu penulis untuk menganalisis User Interface (UI) aplikasi. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk analisis user interface sebuah aplikasi yaitu User Centered Design, Double Diamond, Heuristic Evaluation, dan Design Thinking. Hanya saja, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dari metode-metode tersebut, seperti metode User Centered Design yang membutuhkan biaya yang cukup mahal dan alur penelitian yang panjang, metode Double Diamond yang juga harus melewati alur yang panjang dan kompleks, serta metode Design Thinking yang harus melibatkan banyak pihak, membutuhkan biaya yang mahal, dan penelitian yang cukup kompleks[1].

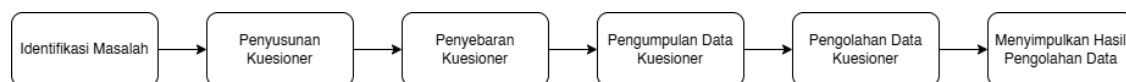
Dibandingkan dengan ketiga metode lainnya yang telah disebutkan, metode Heuristic Evaluation tidak membutuhkan biaya yang banyak, hanya perlu melibatkan 3-5 orang ahli, serta memiliki alur penelitian yang sederhana [2]. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menganalisis User Interface (UI) dengan metode Heuristic Evaluation. Dalam melakukan analisis, peneliti menggunakan kuesioner berdasarkan 10 prinsip utama Heuristic Evaluation, dan akan disebarluaskan kepada para ahli yang telah memenuhi kriteria.

Dari hasil kuesioner yang diperoleh, akan dilakukan pengolahan data dengan teknik Severity Rating untuk menentukan apakah diperlukan perbaikan atau tidak. Kesimpulan didasarkan pada skala Severity Rating, mulai dari skala 0 yang menunjukkan tidak ada permasalahan hingga skala 4 yang menunjukkan adanya permasalahan kritis yang memerlukan perbaikan [3].

2. Metode Penelitian

2.1. Tahapan Penelitian

Dalam menganalisis user interface (UI) dari sebuah aplikasi, dibutuhkan tahapan-tahapan yang dirancang secara sistematis sehingga mampu mendukung proses penelitian yang sedang dilakukan. Berikut merupakan tahapan yang dibutuhkan :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- a. Identifikasi Masalah
Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada aplikasi. Dalam hal ini, penulis memilih untuk menganalisis User Interface (UI) aplikasi Potio dikarenakan belum adanya analisis yang dilakukan terhadap User Interface (UI) aplikasi ini.
- b. Penyusunan Kuesioner
Setelah masalah berhasil teridentifikasi, dibutuhkan alat yang dapat membantu peneliti untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Maka dari itu, dibuatlah kuesioner yang didasari oleh 10 prinsip utama Heuristic Evaluation.
- c. Penyebaran Kuesioner
Pada tahap ini, kuesioner yang telah disusun akan disebarluaskan kepada para responden. Dalam hal ini, responden yang dituju adalah para ahli yang telah memenuhi kriteria.
- d. Pengumpulan Data Kuesioner
Respon yang diperoleh akan dikumpul dan dikategorikan berdasarkan masing-masing prinsip Heuristic Evaluation.

- e. Pengolahan Data Kuesioner
Setelah berhasil dikumpulkan, data responden akan diolah dengan teknik Severity Rating menggunakan rumus yang telah dijabarkan.
- f. Menyimpulkan Hasil Pengolahan Data
Setelah melalui tahap pengolahan, data tersebut akan disimpulkan berdasarkan skala dari 0-4 untuk mengetahui perbaikan user interface (UI) yang dibutuhkan.

2.2. Pengumpulan Data

Untuk memastikan penelitian dapat berjalan dengan baik, metode pengumpulan data yang digunakan harus relevan dengan tujuan penelitian. Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Studi literatur, dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai literatur yang relevan dan mendukung, sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses penelitian.
2. Kuesioner, dibuat berdasarkan sepuluh prinsip metode Heuristic Evaluation yang dijabarkan oleh Jakob Nielsen. Kuesioner ini akan disebarikan kepada lima responden yang merupakan para ahli yang telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Berikut merupakan kriteria yang harus dipenuhi oleh para ahli:

Tabel 1. Kriteria para Ahli [2], [4]

Kriteria Para Ahli	Syarat
Mengerti tentang <i>Usability</i>	Responden harus memiliki pemahaman mengenai tingkat kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi.
Pendidikan	Responden harus menyelesaikan pendidikan pada bidang ilmu komputer dengan minimal studi strata satu.

Dalam hal ini, responden diwajibkan untuk menjawab 30 pernyataan kuesioner yang telah dirancang dengan menggunakan skala likert. Berikut adalah 30 pernyataan berdasarkan prinsip Heuristic Evaluation:

Tabel 2. Kuesioner [5], [6], [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18]

Prinsip Heuristic Evaluation	Pernyataan
Visibility of System Status	Tombol yang tersedia dapat berfungsi dengan baik.
	Sistem memberikan informasi mengenai kesalahan atau masalah yang terjadi di waktu yang tepat.
	Sistem memberikan informasi yang jelas setelah aktivitas berhasil dilakukan.
Match Between System and the Real World	Penggunaan bahasa dalam sistem merupakan bahasa sehari-hari dan mudah dipahami.
	Sistem menggunakan ikon-ikon pada umumnya.
	Format waktu yang digunakan mengikuti format yang diterapkan oleh perangkat
User Control and Freedom	Sistem menyediakan tombol kembali yang berfungsi dengan baik di seluruh halaman.
	Sistem menyediakan tombol untuk membatalkan sebuah tindakan
	Sistem membebaskan pengguna untuk memilih menu.
Consistency and Standards	Warna yang digunakan dalam aplikasi sudah konsisten.
	Ikon dan gambar yang tersedia sudah menggunakan label yang sesuai.
	Sistem dirancang sesuai dengan aplikasi serupa.
Error Prevention	Sistem menampilkan pesan kesalahan jika saya memasukkan data yang tidak sesuai.
	Sistem memberikan peringatan ketika ingin menghapus alarm.
	Sistem menampilkan peringatan jika data yang saya masukkan tidak lengkap.

Recognition Rather than Recall	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa membutuhkan petunjuk tambahan.
	Saya dapat memahami fungsi fitur aplikasi dengan cepat.
	Sistem mempermudah pelacakan alarm yang telah dibuat melalui fitur riwayat yang disediakan.
Flexibility and Efficiency of Use	Sistem yang dirancang dapat dengan mudah digunakan oleh seluruh kalangan pengguna.
	Sistem yang dirancang menyediakan opsi untuk memilih tema sesuai keinginan pengguna.
	Saya dapat berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya dengan mudah dan cepat.
Aesthetic and Minimalist Design	Desain yang digunakan terlihat rapi dan tidak berantakan.
	Desain sistem tidak memuat ikon dan gambar yang tidak diperlukan.
	Aplikasi menggunakan jenis font yang seragam.
Help Users Recognize and Recover from Errors	Sistem menampilkan pesan kesalahan yang mudah dipahami.
	Pesan kesalahan yang muncul relevan dengan masalah yang saya alami.
	Saya bisa menyelesaikan masalah yang saya alami dengan mudah setelah membaca pesan kesalahan.
Help and Documentation	Terdapat panduan penggunaan aplikasi yang dapat diakses secara online.
	Saya dapat melihat riwayat alarm yang telah saya buat.
	Saya dapat mengetahui akun yang saya gunakan saat ini.

Seluruh pernyataan yang tercantum pada Tabel 2 merupakan bagian dari instrumen penelitian yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas, sehingga instrumen tersebut dipandang layak untuk digunakan kembali dalam penelitian saat ini.

2.3. Metode Pengujian

Data yang diperoleh dari responden akan diuji dengan menggunakan teknik Severity Rating. Dari data tersebut, dilakukan kategorisasi jawaban responden ke dalam skala 0 untuk jawaban "Sangat Setuju" hingga 4 untuk jawaban "Sangat Tidak Setuju". Berikut merupakan penjelasan mengenai skala Severity Rating yang diterapkan :

Tabel 3. Skala Severity Rating

Skala	Keterangan
0	Tidak perlu perbaikan.
1	Terdapat masalah tapi tidak mempengaruhi kenyamanan pengguna. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan.
2	Perbaikan diperlukan dengan tingkat prioritas rendah
3	Perbaikan diperlukan dengan tingkat prioritas tinggi
4	Perbaikan wajib dilakukan

Setelah kategorisasi, dilakukan perhitungan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung skala Severity Rating adalah sebagai berikut:

$$SR = \frac{0(X1) + 1(X2) + 2(X3) + 3(X4) + 4(X5)}{N}$$

Keterangan Rumus :

- SR = Skala Severity Rating

- X1 = Frekuensi Skala 0
- X2 = Frekuensi Skala 1
- X3 = Frekuensi Skala 2
- X4 = Frekuensi Skala 3
- X5 = Frekuensi Skala 4
- N = Jumlah Responden

Berdasarkan hasil perhitungan, data tersebut akan digunakan untuk mendapatkan skala Severity Rating yang dapat membantu untuk mengetahui tingkat permasalahan yang dialami pengguna [5]. Semakin kecil skala yang didapatkan dari hasil perhitungan, maka semakin sedikit pula permasalahan yang dialami.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Rekapitulasi Seluruh Jawaban Kuesioner

Berikut merupakan rekapitulasi hasil jawaban kuesioner yang diberikan oleh lima responden, yang terdiri dari 30 pernyataan yang dibuat berdasarkan 10 prinsip heuristic evaluation. Penilaian responden dikategorikan menjadi lima pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) :

Tabel 4. Rekapitulasi Seluruh Jawaban Kuesioner

No	Kuesioner	Responden				
		1	2	3	4	5
1	Tombol yang tersedia dapat berfungsi dengan baik.	SS	SS	SS	SS	SS
2	Sistem memberikan informasi mengenai kesalahan atau masalah yang terjadi di waktu yang tepat.	S	S	S	SS	SS
3	Sistem memberikan informasi yang jelas setelah aktivitas berhasil dilakukan.	S	SS	S	SS	SS
4	Penggunaan bahasa dalam sistem merupakan bahasa sehari-hari dan mudah dipahami.	SS	SS	SS	SS	SS
5	Sistem menggunakan ikon-ikon pada umumnya.	S	SS	SS	S	SS
6	Format waktu yang digunakan mengikuti format yang diterapkan oleh perangkat.	SS	SS	SS	SS	SS
7	Sistem menyediakan tombol kembali yang berfungsi dengan baik di seluruh halaman.	SS	SS	S	SS	SS
8	Sistem menyediakan tombol untuk membatalkan sebuah tindakan	S	SS	SS	SS	SS
9	Sistem membebaskan pengguna untuk memilih menu.	S	SS	SS	SS	SS
10	Warna yang digunakan dalam aplikasi sudah konsisten.	SS	S	SS	S	SS
11	Ikon dan gambar yang tersedia sudah menggunakan label yang sesuai.	SS	S	SS	S	SS
12	Sistem dirancang sesuai dengan aplikasi serupa.	SS	SS	SS	S	SS
13	Sistem menampilkan pesan kesalahan jika saya memasukkan data yang tidak sesuai.	SS	S	S	SS	SS
14	Sistem memberikan peringatan ketika ingin menghapus alarm.	SS	SS	SS	SS	SS
15	Sistem menampilkan peringatan jika data yang saya masukkan tidak lengkap.	SS	SS	SS	SS	SS
16	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa membutuhkan petunjuk tambahan.	SS	SS	S	SS	SS
17	Saya dapat memahami fungsi fitur aplikasi dengan cepat.	SS	SS	SS	SS	SS

18	Sistem mempermudah pelacakan alarm yang telah dibuat melalui fitur riwayat yang disediakan.	S	SS	SS	S	N
19	Sistem yang dirancang dapat dengan mudah digunakan oleh seluruh kalangan pengguna.	S	SS	SS	SS	SS
20	Sistem yang dirancang menyediakan opsi untuk memilih tema sesuai keinginan pengguna.	S	SS	SS	S	SS
21	Saya dapat berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya dengan mudah dan cepat.	SS	SS	SS	SS	SS
22	Desain yang digunakan terlihat rapi dan tidak berantakan.	SS	S	SS	SS	SS
23	Desain sistem tidak memuat ikon dan gambar yang tidak diperlukan.	SS	SS	SS	S	SS
24	Aplikasi menggunakan jenis font yang seragam.	SS	SS	SS	SS	SS
25	Sistem menampilkan pesan kesalahan yang mudah dipahami.	SS	S	SS	S	S
26	Pesan kesalahan yang muncul relevan dengan masalah yang saya alami.	SS	S	SS	S	S
27	Saya bisa menyelesaikan masalah yang saya alami dengan mudah setelah membaca pesan kesalahan.	S	SS	SS	S	S
28	Terdapat panduan penggunaan aplikasi yang dapat diakses secara online.	SS	TS	S	S	S
29	Saya dapat melihat riwayat alarm yang telah saya buat.	SS	S	SS	S	N
30	Saya dapat mengetahui akun yang saya gunakan saat ini.	SS	SS	SS	SS	SS

Jawaban pada Tabel 4 kemudian dikategorisasi ke dalam skala 0 hingga 4 sesuai dengan skala Severity Rating. Dalam hal ini, jawaban "Sangat Setuju" dikonversi menjadi skala 0, "Setuju" menjadi skala 1, "Netral" menjadi skala 2, "Tidak Setuju" menjadi skala 3, dan "Sangat Tidak Setuju" menjadi skala 4. Berikut merupakan rekapitulasi jawaban para responden:

Tabel 5. Rekapitulasi seluruh Jawaban Kuesioner yang telah dikategorisasi

No	Kuesioner	Severity Rating				
		0	1	2	3	4
1	Tombol yang tersedia dapat berfungsi dengan baik.	5	0	0	0	0
2	Sistem memberikan informasi mengenai kesalahan atau masalah yang terjadi di waktu yang tepat.	2	3	0	0	0
3	Sistem memberikan informasi yang jelas setelah aktivitas berhasil dilakukan.	3	2	0	0	0
4	Penggunaan bahasa dalam sistem merupakan bahasa sehari-hari dan mudah dipahami.	5	0	0	0	0
5	Sistem menggunakan ikon-ikon pada umumnya.	3	2	0	0	0
6	Format waktu yang digunakan mengikuti format yang diterapkan oleh perangkat.	5	0	0	0	0
7	Sistem menyediakan tombol kembali yang berfungsi dengan baik di seluruh halaman.	4	1	0	0	0
8	Sistem menyediakan tombol untuk membatalkan sebuah tindakan	4	1	0	0	0
9	Sistem membebaskan pengguna untuk memilih menu.	4	1	0	0	0
10	Warna yang digunakan dalam aplikasi sudah konsisten.	3	2	0	0	0

11	Ikon dan gambar yang tersedia sudah menggunakan label yang sesuai.	3	2	0	0	0
12	Sistem dirancang sesuai dengan aplikasi serupa.	4	1	0	0	0
13	Sistem menampilkan pesan kesalahan jika saya memasukkan data yang tidak sesuai.	3	2	0	0	0
14	Sistem memberikan peringatan ketika ingin menghapus alarm.	5	0	0	0	0
15	Sistem menampilkan peringatan jika data yang saya masukkan tidak lengkap.	5	0	0	0	0
16	Saya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa membutuhkan petunjuk tambahan.	4	1	0	0	0
17	Saya dapat memahami fungsi fitur aplikasi dengan cepat.	5	0	0	0	0
18	Sistem mempermudah pelacakan alarm yang telah dibuat melalui fitur riwayat yang disediakan.	2	2	1	0	0
19	Sistem yang dirancang dapat dengan mudah digunakan oleh seluruh kalangan pengguna.	4	1	0	0	0
20	Sistem yang dirancang menyediakan opsi untuk memilih tema sesuai keinginan pengguna.	3	2	0	0	0
21	Saya dapat berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya dengan mudah dan cepat.	5	0	0	0	0
22	Desain yang digunakan terlihat rapi dan tidak berantakan.	4	1	0	0	0
23	Desain sistem tidak memuat ikon dan gambar yang tidak diperlukan.	4	1	0	0	0
24	Aplikasi menggunakan jenis font yang seragam.	5	0	0	0	0
25	Sistem menampilkan pesan kesalahan yang mudah dipahami.	2	3	0	0	0
26	Pesan kesalahan yang muncul relevan dengan masalah yang saya alami.	2	3	0	0	0
27	Saya bisa menyelesaikan masalah yang saya alami dengan mudah setelah membaca pesan kesalahan.	2	3	0	0	0
28	Terdapat panduan penggunaan aplikasi yang dapat diakses secara online.	1	3	0	1	0
29	Saya dapat melihat riwayat alarm yang telah saya buat.	2	2	1	0	0
30	Saya dapat mengetahui akun yang saya gunakan saat ini.	5	0	0	0	0

3.2. Hasil Perhitungan Data

Setelah kategorisasi data jawaban kuesioner dilakukan, data tersebut akan dihitung menggunakan rumus Severity Rating yang telah ditentukan, guna mengetahui tingkat permasalahan yang ada pada aplikasi. Berikut merupakan rumus Severity Rating yang digunakan:

$$SR = \frac{0(X1) + 1(X2) + 2(X3) + 3(X4) + 4(X5)}{N}$$

Keterangan rumus :

- SR = Skala Severity Rating
- X1 = Frekuensi Skala 0
- X2 = Frekuensi Skala 1
- X3 = Frekuensi Skala 2
- X4 = Frekuensi Skala 3
- X5 = Frekuensi Skala 4
- N = Jumlah Responden

Dari perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Data

Prinsip	Kuesioner	0	1	2	3	4	SR	Total
Visibility of System Status	K1	5	0	0	0	0	0	0,333
	K2	2	3	0	0	0	0,6	
	K3	3	2	0	0	0	0,4	
Match Between System and the Real World	K1	5	0	0	0	0	0	0,133
	K2	3	2	0	0	0	0,4	
	K3	5	0	0	0	0	0	
User Control and Freedom	K1	4	1	0	0	0	0,2	0,200
	K2	4	1	0	0	0	0,2	
	K3	4	1	0	0	0	0,2	
Consistency and Standards	K1	3	2	0	0	0	0,4	0,333
	K2	3	2	0	0	0	0,4	
	K3	4	1	0	0	0	0,2	
Error Prevention	K1	3	2	0	0	0	0,4	0,133
	K2	5	0	0	0	0	0	
	K3	5	0	0	0	0	0	
Recognition Rather than Recall	K1	4	1	0	0	0	0,2	0,333
	K2	5	0	0	0	0	0	
	K3	2	2	1	0	0	0,8	
Flexibility and Efficiency of Use	K1	4	1	0	0	0	0,2	0,200
	K2	3	2	0	0	0	0,4	
	K3	5	0	0	0	0	0	
Aesthetic and Minimalist Design	K1	4	1	0	0	0	0,2	0,133
	K2	4	1	0	0	0	0,2	
	K3	5	0	0	0	0	0	
Help Users Recognize and Recover from Errors	K1	2	3	0	0	0	0,6	0,600
	K2	2	3	0	0	0	0,6	
	K3	2	3	0	0	0	0,6	
Help and Documentation	K1	1	3	0	1	0	1,2	0,667
	K2	2	2	1	0	0	0,8	
	K3	5	0	0	0	0	0	

3.3. Rekapitulasi Hasil Severity Rating

Dari hasil perhitungan data seluruh jawaban kuesioner pada Tabel 5, diambil nilai rata-rata severity rating yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan terhadap kebutuhan perbaikan User Interface (UI) aplikasi Potio. Berikut merupakan nilai rata-rata hasil perhitungan severity rating:

Tabel 7. Hasil Severity Rating

Prinsip Heuristic Evaluation	Nilai Rata-rata Severity Rating	Pembulatan
Visibility of System Status	0,333	0
Match Between System and the Real World	0,133	0
User Control and Freedom	0,200	0
Consistency and Standards	0,333	0
Error Prevention	0,133	0
Recognition Rather than Recall	0,333	0
Flexibility and Efficiency of Use	0,200	0
Aesthetic and Minimalist Design	0,133	0
Help Users Recognize and Recover from Errors	0,600	1
Help and Documentation	0,667	1

Dari seluruh nilai rata-rata severity rating pada setiap prinsip Heuristic Evaluation, terdapat dua nilai yang cukup tinggi dibandingkan dengan nilai lainnya, yaitu nilai 0,600 yang dibulatkan menjadi 1 pada prinsip Help Users Recognize and Recover from Errors dan nilai 0,667 yang dibulatkan menjadi 1 pada prinsip Help and Documentation. Berdasarkan skala pada Tabel 1, kedua prinsip tersebut tergolong ke dalam skala 1 yang berarti “Terdapat masalah tapi tidak mempengaruhi kenyamanan pengguna. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan.”

4. Kesimpulan

Hasil penelitian terhadap User Interface (UI) aplikasi Potio dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation menunjukkan bahwa sepuluh prinsip yang telah dijabarkan, terdapat dua prinsip yang memiliki nilai rata-rata Severity Rating yang cukup tinggi yaitu prinsip Help Users Recognize and Recover from Errors dan prinsip Help and Documentation. Kedua prinsip ini memiliki nilai pembulatan 1, di mana nilai 1 berarti perbaikan tidak terlalu dibutuhkan karena masalah yang ditemukan tidak mempengaruhi kenyamanan pengguna. Maka dari itu, User Interface (UI) aplikasi Potio tidak memerlukan perbaikan.

Daftar Pustaka

- [1] K. Khadijah, “Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System),” *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2022.
- [2] J. Nielsen, R. Molich, and J. Bitnet Denmark, “Heuristic Evaluation of User Interfaces,” 1990.
- [3] D. K. Wirawan and E. Maria, “Penerapan Metode Heuristic Evaluation untuk Evaluasi User Interface Aplikasi Lazada,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 7, no. 1, pp. 96–107, 2024, doi: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1236>.
- [4] 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, 2023.
- [5] S. P. N. Aini and S. N. Khasanah, “Analysis of Usability Using Heuristic Evaluation Method and Measurement of Sus on Pricilia Application,” *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, vol. 20, no. 2, pp. 71–79, 2023, doi: <https://doi.org/10.33480/techno.v20i2.4582>.
- [6] A. Aliyanto, A. Wijaya, and A. Sitompul, “Evaluasi User Interface Website E-Commerce Dengan Menggunakan Metode Heuristic,” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 24, no. 2, pp. 157–164, 2022.
- [7] E. S. Bekti, S. Anggraeni, and I. Sugiyarto, “Analisis Usability pada Aplikasi Universitas123 Portal Universitas dan Beasiswa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough,” *J. Teknol. Inform. dan Komput*, vol. 9, no. 2, pp. 1356–1370, 2023.
- [8] R. Y. Coandy, A. Yunus, and others, “Analisis User Experience User Aplikasi Shopee di STMIK Kharisma Makassar Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *KHARISMA Tech*, vol. 19, no. 2, pp. 113–123, 2024.
- [9] A. A. DAMANIK, N. S. HANIFAH, A. PAUZIAH, and A. A. Ridha, “ANALISIS UI/UX TERHADAP EFEKTIVITAS PELATIHAN ONLINE DI SKILL ACADEMY MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3, 2025.
- [10] M. Dandi and L. Atika, “Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang,” *Jurnal Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 3216–3225, 2022.

- [11] M. Mulyani and K. R. N. Wardani, "Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang," *Jurnal Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 3207–3215, 2022.
- [12] P. S. PRATIWI, "Analisis usability aplikasi Lentera dengan heuristic evaluation method," *Eprints UIN Walisongo Semarang*, 2023.
- [13] F. Ramadhan and A. Fatwanto, "Perbedaan Tingkat Usability Heuristics Evaluation pada Learning Management System Berdasarkan Latar Belakang Pengguna," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 9, no. 1, pp. 30–43, 2023.
- [14] S. Setiaji and A. Annisa, "Analysis of UI/UX design in digital wallet applications using the heuristic evaluation method," *Jurnal Scientia*, vol. 13, no. 01, pp. 875–881, 2024, doi: <https://doi.org/10.58471/scientia.v13i01.2274>.
- [15] S. Tasya and F. Fatmasari, "Analisis Usability Sistem Web E-Office Pada Pt Pelabuhan Indonesia li Menggunakan Metode Heuristic Evaluation (Studi Kasus Pt Pelabuhan Palembang)," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 302–312, 2023.
- [16] D. P. Utami and L. Kurniawati, "Analisis usability testing pada aplikasi mobile banking menggunakan metode heuristic evaluation," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 6, no. 2, pp. 867–877, 2023.
- [17] R. R. Wilsal, S. Rahman, and A. Arianti, "Evaluation of User Interface in the Just Meme Application Using the Heuristic Evaluation Method," *KHARISMA Tech*, vol. 19, no. 1, pp. 114–126, 2024, doi: <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v19i1.473>.
- [18] F. Wisanto, M. Fajar, and B. Zaman, "Penerapan Metode Evaluasi Heuristik Untuk Mengevaluasi Usability Website Medisol," *KHARISMA Tech*, vol. 18, no. 1, pp. 178–190, 2023.