

## ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE LPGO MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION

Oleh:

Sumakmur Goenawan<sup>1\*</sup>, Syaiful Rahman<sup>2</sup>, Renny<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Sistem Informasi, STMIK K HARISMA Makassar

<sup>2</sup>Informatika, STMIK K HARISMA Makassar

e-mail: <sup>1</sup>sumakmurgoenawan\_18@kharisma.ac.id, <sup>2</sup>syaifulrahman@kharisma.ac.id,

<sup>3</sup>renny@kharisma.ac.id

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis user interface menggunakan heuristics evaluation pada website LPGO sehingga dapat di jadikan saran pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode Heuristics Evaluation untuk menghasilkan severity rating pada 10 aspek heuristics evaluation. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, disimpulkan bahwa website LPGO memiliki user interface yang baik dikarenakan 9 dari 10 aspek memiliki masalah kecil yang tidak penting dan 1 dari 10 aspek memiliki potensi masalah yang dapat meyulitkan pengguna, yaitu aspek help and documentation. Dengan demikian, saran perbaikan dapat dilakukan pada aspek help and documentation.

**Kata kunci:** Heuristics Evaluation, severity rating, analisis user interface, user interface

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the results of the user interface analysis using heuristics evaluation on the LPGO website so that it can be used as development suggestions. This study uses the Heuristics Evaluation method to generate a severity rating on 10 heuristics evaluation aspects. Based on the research results, it is concluded that the LPGO website has a good user interface because 9 out of 10 aspects have minor problems that are not important and 1 out of 10 aspects have potential problems that can make it difficult for users, namely the help and documentation aspect. Thus, suggestions for improvement can be made on the help and documentation aspect.

**Keywords:** Heuristics Evaluation, severity rating, user interface analysis, user interface

### 1. PENDAHULUAN

Sering terjadinya kelangkaan pada gas elpiji mempersulit para konsumen yang harus mencari ke beberapa toko yang belum tentu menyediakan stok gas elpiji yang membuang waktu dan juga membawa tabung gas elpiji yang tidak ringan.

Dengan menggunakan aplikasi LPGO semua masalah tersebut dapat diminimalkan. Aplikasi LPGO adalah sebuah aplikasi android penjualan gas elpiji secara online dengan servis pengantaran yang di supplykan oleh banyak mitra yang memastikan stok gas elpiji selalu tersedia. Dengan Menggunakan LPGO konsumen tidak perlu repot mencari gas elpiji yang memakan waktu dan energi, cukup memesan melalui aplikasi LPGO dan gas elpiji akan

---

\* Corresponding author : Sumakmur Goenawan (sumakmurgoenawan\_18@kharisma.ac.id)

di antarkan ke lokasi konsumen. Aplikasi LPGO dapat di unduh pada link berikut:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joker.lpgo.mobile>

Selain itu, aplikasi LPGO memiliki halaman website yang dapat dikunjungi user. Website ini merupakan halaman yang menyajikan informasi terkait aplikasi LPGO.

Baik buruknya *user interface* akan berpengaruh terhadap suatu website. suatu *user interface* yang baik ditandai dengan adanya pengunjung yang betah saat mengunjungi website tersebut. Akan tetapi, jika pengunjung tidak betah maka dapat diartikan *user interface* pada website tersebut buruk. Peranan *user interface* sangat penting terhadap suatu aplikasi maupun website. Hal ini dikarenakan keduanya berinteraksi langsung dengan pengguna melalui tampilan antarmuka sehingga baik buruknya suatu *interface* sangat mempengaruhi pengguna yang akan mengunjungi website tersebut[1].

Selain itu, *user interface* juga akan mempengaruhi suatu website dari sudut pandang pengguna. Kemudahan pengguna saat berinteraksi dengan website tersebut akan menjadi nilai tambah bagi website tersebut, sementara ketidak nyamanan yang di alami pengguna saat menggunakan website tersebut dapat menyebabkan pengguna tidak lagi ingin mengunjungi website tersebut[2].

Website LPGO dapat dikunjungi pada alamat <http://about.mylpgo.com>. Dari segi *user interface* pada website tersebut belum pernah dilakukan analisis sehingga belum diketahui pandangan atau opini pengguna tentang antarmuka pada website tersebut. Dengan demikian, penelitian bertujuan untuk menganalisis *user interface* dari website <http://about.mylpgo.com>.

Metode heuristics evaluation merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan metode ini dijadikan sarana dalam menguji atau mengevaluasi *user interface* dari website LPGO, dimana hasil yang diperoleh mampu menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan dan memperbaiki website LPGO.

Penelitian yang dilakukan oleh Aziza dan Hidayat[3] dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi *user interface* yang di terapkan pada situs Tokopedia yang dapat mencapai jutaan pengunjung perharinya menggunakan metode *heuristics evaluation*. Penelitian yang dilakukan oleh Ngainul, Juwita dan Dharmawan[4] adalah penelitian terhadap sebuah Website Akta Online dengan menggunakan metode *heuristics evaluation* bertujuan agar dapat mengetahui kegunaan, efisiensi dan efektifitas dari *User Interface* website mereka. Sementara itu, penelitian dari Geasela, Ranting dan Andry[5] dilakukan bertujuan agar dapat mengetahui efisiensi dan efektifitas dari *User Interface* menggunakan metode *heuristics evaluation* dan dapat menciptakan *User Interface* yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar para pengguna situs berbasis E-learning agar dapat terbentuk kenyamanan juga kemudahan pada penggunaan *user interface* yang diharapkan.

*User Interface* adalah suatu tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. *User Interface* berperan sebagai mediasi antara pengguna dan sistem operasi, sehingga perangkat keras tersebut(komputer) bisa digunakan[3]. *User Interface* merupakan sarana pengguna berinteraksi dengan komputer, situs web, atau aplikasi. *User Interface*

bertujuan memudahkan pengguna saat berinteraksi sehingga hanya dibutuhkan upaya yang minim oleh pihak pengguna untuk menerima kenyamanan maksimal saat menjelajah[6].

*Heuristics Evaluation* merupakan sebuah pedoman dan peraturan yang menggunakan metode pemeriksaan kegunaan untuk software komputer yang membantu mengidentifikasi masalah kegunaan pada rancangan *user interface* dengan cara melibatkan penilai yang akan memeriksa antarmuka dan memberikan nilai kepatuhan dengan prinsip kegunaan yang diakui ("heuristik")[7].

Menurut Jakob Nielsen[8], *Heuristics Evaluation* terdiri dari sepuluh aspek yaitu:

a. *Visibility of System Status*

Terdapat informasi terhadap status sistem saat ini dalam bentuk pesan dan waktu yang sesuai

b. *Match Between System and The Real World*

Bahasa sistem sesuai dengan bahasa yang digunakan pengguna

c. *User Control and Freedom*

Pengguna mempunyai kendali dan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan

d. *Consistency and Standards*

Standar yang digunakan sistem harus konsisten

e. *Error Prevention*

Sistem pencegah kesalahan

f. *Recognition Rather than Recall*

Membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah

g. *Flexibility and Efficient of Use*

Sistem dapat mengakomodasikan pengguna yang ahli dan pengguna pemula

h. *Aesthetic and Minimalist Design*

Memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai dengan kebutuhan sistem

i. *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

Memberikan bantuan bagi pengguna dalam mengenal, berdialog, serta memperbaiki kesalahan

j. *Help and Documentation*

Sistem memiliki dokumentasi yang relevan serta fitur help yang baik

*Severity Rating* yaitu sebuah penilaian yang diperoleh dari penilai dimana nilai tersebut merupakan nilai parahnya suatu temuan permasalahan usability yang didapatkan pada suatu website. *Severity rating* juga dapat menjadi suatu wujud yang mewakili masalah usability yang ditemukan berdasarkan tingkat keparahannya agar dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum pada akhirnya digunakan[9].

Tabel 1 merupakan tabel klasifikasi *Severity Rating*[9]:

Tabel 1: Klasifikasi *Severity Rating*

<i>Severity Rating</i>	Keterangan
0	Sangat Setuju(Tidak ada masalah)
1	Setuju(terdapat masalah kecil yang tidak penting)
2	Netral(Terdapat potensi masalah yang dapat menyulitkan pengguna)
3	Tidak Setuju(Terdapat masalah yang menyulitkan pengguna)

Berikut merupakan rumus perhitungan *heuristics* untuk menghasilkan nilai *severity rating*[10]:

$$\sum A=(0*X)+(1*X)+(2*X)+(3*X)+(4*X)..... (1)$$

Keterangan :

$\sum A$  : jumlah skor rating dari sub-aspek usability dalam setiap aspek usability(A1, A2,...,A10)

Nilai 0-4: nilai dari *Severity Rating*

x : poin usability, bernilai 1/0 (1: Ya, 0: Tidak)

untuk menghasilkan nilai *severity rating* dari tiap aspek usability digunakan persamaan:

$$S= (\sum A)/n..... (2)$$

Keterangan:

S : hasil *severity rating* dalam satu aspek usability

$\sum A$ : jumlah skor rating dari sub-aspek usability dalam setiap aspek usability (A1, A2, .....,A10)

N : banyaknya sub-aspek usability dalam setiap aspek usability

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui hasil analisis *User Interface* menggunakan *heuristics evaluation* pada website LPGO sehingga dapat di jadikan saran pengembangan.

## 2. METODE PENELITIAN

Berikut adalah beberapa tahap dalam penelitian ini.

### a. Perumusan Masalah

Dalam tahap ini, pengamatan dilakukan terhadap halaman website yang menyajikan informasi terkait aplikasi LPGO untuk merumuskan masalah dari website tersebut.

### b. Tujuan Penelitian

Dalam tahap ini, dilakukan penetapan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.

c. Pengumpulan Data

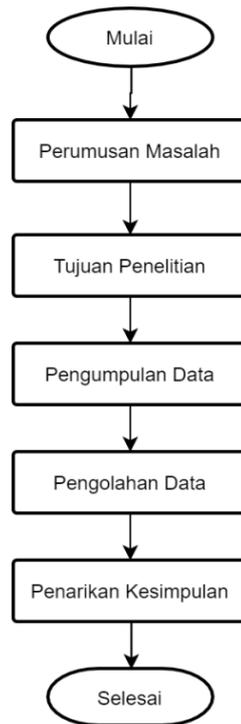
Penelitian terdiri dari dua jenis data yaitu data kuantitatif (data yang berbentuk angka) dan kualitatif (data yang berbentuk verbal) yang dikumpulkan melalui metode kuesioner menggunakan google form. Data kuantitatif yang dimaksud dari penelitian adalah nilai yang didapatkan melalui responden yang sudah menjawab keseluruhan kuesioner sekali saja. Sementara data kualitatif yang dimaksud pada penelitian ini berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Adapun pertanyaan yang ditanya dalam kuesioner berasal dari 10 aspek *heuristics evaluation*. Pertanyaan yang digunakan pada kuesioner dibuat sendiri. Adapun sumber data pada penelitian ini yang berasal dari data primer. Data primer diperoleh dari 20 responden yang telah menjawab kuesioner, dimana kemudian hasil dari kuesioner telah diuji dan lolos uji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Menurut Jakob Nielsen[11], saat mengumpulkan metrik kegunaan, pengujian dengan 20 responden biasanya menawarkan interval kepercayaan yang cukup ketat. Target dari kuesioner ini adalah rumah tangga atau rumah makan dengan pertimbangan mereka adalah target pasar dari aplikasi dan website LPGO. Latar belakang dari responden terdiri dari: mahasiswa, ibu rumah tangga, pegawai swasta dan pemilik kios.

d. Pengolahan Data

Metode *Heuristics Evaluation* digunakan untuk mengolah data. Data primer yang telah diperoleh dari hasil kuesioner akan diolah pada Excel. Pertama-tama setiap jawaban dari kumpulan pertanyaan pada suatu aspek akan dihitung menggunakan Rumus (1). Hasil perhitungan tersebut merupakan jumlah skor rating dari kumpulan pertanyaan pada suatu aspek tersebut. Kemudian jumlah skor ini akan dihitung menggunakan Rumus (2) sehingga diperoleh nilai *severity rating* pada aspek tersebut.

e. Penarikan Kesimpulan

Untuk dapat menarik kesimpulan, jawaban dari setiap responden akan diolah menggunakan rumus perhitungan *heuristic* untuk menghasilkan *severity rating* pada setiap aspek *heuristic* dimana perbandingan pada table klasifikasi *severity rating* dapat dilakukan untuk mengetahui keberadaan tingkat *severity rating* pada *user interface* website LPGO pada 10 aspek *heuristics* yang dapat dijadikan saran atau rekomendasi untuk pengembangan website. Berikut merupakan *flow chart* tahap penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Flow Chart Tahap Penelitian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Deskripsi Data

Penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut.

- a. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek Visibility System of Status

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *visibility system of status*  $\sum A=4,8$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek Visibility System of Status sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,20 yang dirujuk pada Gambar 2.

**Perhitungan Severity Rating:**

$$\sum A=(A1*X)+(A2*X)+(A3*X)+(A4*X)$$

$$\sum A=(0,90*1)+(1,15*1)+(1,30*1)+(1,45*1)$$

$$\sum A=4,8$$

$$S=(\sum A)/n$$

$$S=4,8/4$$

$$S=1,2$$

**Severity Rating untuk Aspek 1: 1,20**

Gambar 2. Hasil *severity rating* pada aspek *Visibility of System Status*

- b. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Match Between System and The Real World* Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Match Between System and The Real World*  $\sum A=4,90$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Match Between System and The Real World* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,22 yang dirujuk pada Gambar 3.

**Perhitungan Severity Rating:**  
 $\sum A=(A5*X)+(A6*X)+(A7*X)+(A8*X)$   
 $\sum A=(0,95*1)+(1,30*1)+(1,25*1)+(1,40*1)$   
 $\sum A=4,90$   
 $S=(\sum A)/n$   
 $S=4,90/4$   
 $S=1,22$   
**Severity Rating untuk Aspek 2: 1,22**

Gambar 3. Hasil *severity rating* pada aspek *Match Between System and The Real World*

- c. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *User Control and Freedom* Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *User Control and Freedom*  $\sum A=3,70$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *User Control and Freedom* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,23 yang dirujuk pada Gambar 4.

**Perhitungan Severity Rating:**  
 $\sum A=(A9*X)+(A10*X)+(A11*X)$   
 $\sum A=(1,20*1)+(1,10*1)+(1,40*1)$   
 $\sum A=3,70$   
 $S=(\sum A)/n$   
 $S=3,70/3$   
 $S=1,23$   
**Severity Rating untuk Aspek 3: 1,23**

Gambar 4. Hasil *severity rating* pada aspek *User Control and Freedom*

- d. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Consistency and Standards* Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Consistency and Standards*  $\sum A=4,95$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Consistency and Standards* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,23 yang dirujuk pada Gambar 5.

**Perhitungan Severity Rating:**

$$\sum A = (A_{12} * X) + (A_{13} * X) + (A_{14} * X) + (A_{15} * X)$$

$$\sum A = (1,10 * 1) + (1,40 * 1) + (1,15 * 1) + (1,3 * 1)$$

$$\sum A = 4,95$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 4,95 / 4$$

$$S = 1,23$$

**Severity Rating untuk Aspek 4: 1,23**

Gambar 5. Hasil *severity rating* pada aspek *Consistency and Standards*

- e. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Error Prevention*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Error Prevention*  $\sum A = 4,15$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Error Prevention* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,38 yang dirujuk pada Gambar 6.

**Perhitungan Severity Rating:**

$$\sum A = (A_{16} * X) + (A_{17} * X) + (A_{18} * X)$$

$$\sum A = (1,15 * 1) + (1,45 * 1) + (1,55 * 1)$$

$$\sum A = 4,15$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 4,15 / 3$$

$$S = 1,38$$

**Severity Rating untuk Aspek 5: 1.38**

Gambar 6. Hasil *severity rating* pada aspek *Error Prevention*

- f. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Recognition Rather than Recall*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Recognition Rather than Recall*  $\sum A = 4,15$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Recognition Rather than Recall* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,38 yang dirujuk pada Gambar 7.

**Perhitungan Severity Rating:**

$$\sum A = (A_{19} * X) + (A_{20} * X) + (A_{21} * X)$$

$$\sum A = (1,30 * 1) + (1,45 * 1) + (1,40 * 1)$$

$$\sum A = 4,15$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 4,15 / 3$$

$$S = 1,38$$

**Severity Rating untuk Aspek 6: 1.38**

Gambar 7. Hasil *severity rating* pada aspek *Recognition Rather than Recall*

- g. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Flexibility and Efficient of Use*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Flexibility and Efficient of Use*  $\sum A=2,45$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Flexibility and Efficient of Use* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,22 yang dirujuk pada Gambar 8.

**Perhitungan Severity Rating:**  
 $\sum A=(A22 * X)+(A23 * X)$   
 $\sum A=(1,30 * 1)+(1,15 * 1)$   
 $\sum A=2,45$   
 $S=(\sum A)/n$   
 $S=2,45/2$   
 $S=1,22$   
**Severity Rating untuk Aspek 7: 1.22**

Gambar 8. Hasil *severity rating* pada aspek *Flexibility and Efficient of Use*

- h. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Aesthetic and Minimalist Design*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Aesthetic and Minimalist Design*  $\sum A=5,30$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Aesthetic and Minimalist Design* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,32 yang dirujuk pada Gambar 9.

**Perhitungan Severity Rating:**  
 $\sum A=(A24 * X)+(A25 * X)+(A26 * X)+(A27 * X)$   
 $\sum A=(1,45 * 1)+(1,40 * 1)+(1,30 * 1)+(1,15 * 1)$   
 $\sum A=5,30$   
 $S=(\sum A)/n$   
 $S=5,30/4$   
 $S=1,32$   
**Severity Rating untuk Aspek 8: 1,32**

Gambar 9. Hasil *severity rating* pada aspek *Aesthetic and Minimalist Design*

- i. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*  $\sum A=6,80$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,36 yang dirujuk pada Gambar 10.

**Perhitungan Severity Rating:**

$$\sum A = (A_{28} * X) + (A_{29} * X) + (A_{30} * X) + (A_{31} * X) + (A_{32} * X)$$

$$\sum A = (1,40 * 1) + (1,50 * 1) + (1,25 * 1) + (1,30 * 1) + (1,35 * 1)$$

$$\sum A = 6,80$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 6,80 / 5$$

$$S = 1,36$$

**Severity Rating untuk Aspek 9: 1,36**

Gambar 10. Hasil *severity rating* pada aspek *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

- j. Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Help and Documentation*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Help and Documentation*  $\sum A = 3,05$ . Untuk mendapatkan *severity rating* nilai  $\sum A$  dibagi dengan  $n$  yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Help and Documentation* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,52 yang dirujuk pada Gambar 11.

**Perhitungan Severity Rating:**

$$\sum A = (A_{33} * X) + (A_{34} * X)$$

$$\sum A = (1,45 * 1) + (1,60 * 1)$$

$$\sum A = 3,05$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 3,05 / 2$$

$$S = 1,52$$

**Severity Rating untuk Aspek 10: 1.52**

Gambar 11. Hasil *severity rating* pada aspek *Help and Documentation*

### 3.2. Pembahasan

Dari hasil perhitungan *severity rating* dari 10 aspek yang dihasilkan, dilakukan pembulatan terhadap nilai *severity rating* tersebut yang dapat dilihat pada table 1. Berikut penjelasan makna dari nilai-nilai tersebut.

- Aspek *Visibility Of System Status* memiliki nilai *severity rating* 1,20 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut sudah cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- Aspek *Match Between System and The Real World* memiliki nilai *severity rating* 1,22 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.

- c. Aspek *User Control and Freedom* memiliki nilai *severity rating* 1,23 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- d. Aspek *Consistency and Standards* memiliki nilai *severity rating* 1,23 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- e. Aspek *Error Prevention* memiliki nilai *severity rating* 1,38 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- f. Aspek *Recognition rather than Recall* memiliki nilai *severity rating* 1,38 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- g. Aspek *Flexibility and efficiency of use* memiliki nilai *severity rating* 1,22 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- h. Aspek *Aesthetic and minimalist design* memiliki nilai *severity rating* 1,32 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- i. Aspek *Help users recognize, diagnose and recovers from errors* memiliki nilai *severity rating* 1,36 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut cukup bagus, hanya memiliki masalah kecil yang tidak penting dan masih bisa ditolerir oleh pengguna.
- j. Aspek *Help and documentation* memiliki nilai *severity rating* 1,52 yang dibulatkan menjadi 2 yang menunjukkan aspek tersebut memiliki potensi masalah yang dapat menyulitkan pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan *severity rating* dari 10 aspek dapat disimpulkan bahwa website LPGO memiliki *user interface* yang cukup baik dikarenakan 9 dari 10 aspek memiliki nilai *severity rating* 1 yang artinya adanya masalah kecil namun tidak penting dan 1 dari 10 aspek memiliki nilai *severity rating* 2 yang artinya adanya potensi masalah yang dapat menyulitkan pengguna, yaitu aspek *help and documentation*. Dengan demikian, saran pengembangan dapat dilakukan pada aspek *help and documentation*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Firmansyah, "Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat," *Swabumi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2018, doi: 10.31294/swabumi.v6i1.3310.
- [2] I. Rochmawati, "Analisis User Interface Situs Web *iwearup.com*," *Visualita*, vol. 7(2), p. 14, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>.
- [3] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.
- [4] 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.
- [5] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3741.
- [6] I. G. A. A. Diah Indrayani, 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, p. 89, 2020, doi: 10.24843/jim.2020.v08.i02.p03.
- [7] J. Nielsen, "How to Conduct a Heuristic Evaluation Nielsen," *Nielsen Norman Gr.*, vol. 1, 1995. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/> (accessed Jan. 31, 2022)
- [8] 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.
- [9] J. Nielsen, "Severity Ratings for Usability Problems: Article by Jakob Nielsen," *Nielsen Norman Group*, 1995. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/> (accessed Jan. 31, 2022)
- [10] M. Subhan and A. D. Indriyanti, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021.
- [11] J. Nielsen, "Quantitative Studies: How Many Users to Test?," *NN/g Nielsen Norman Gr.*, 2006. <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/> (accessed Oct. 12, 2021)