

## PENERAPAN METODE EVALUASI HEURISTIK UNTUK MENGEVALUASI USABILITY WEBSITE MEDISOL

Oleh:

Felycia Wisanto<sup>1</sup>, Mohammad Fajar<sup>2\*</sup>, Baizul Zaman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: <sup>1</sup> felyciawisanto\_19@kharisma.ac.id\*, <sup>2</sup> fajar@kharisma.ac.id, <sup>3</sup>  
baizul@kharisma.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebergunaan website Medisol memakai metode evaluasi Heuristik. Pengumpulan data dilakukan melalui informasi lapangan dan studi pustaka. Jumlah sampel pada kuesioner yang digunakan sebanyak 25 responden yang adalah pengguna website Medisol yang memiliki pemahaman tentang layanan yang disediakan, pengetahuan teknologi informasi serta dilema domain atau pengetahuan perihal persoalan obat-obatan. Asal akibat perhitungan memakai metode Heuristik, ditemukan proporsi tertinggi ada pada prinsip Recognition rather than recall (Pengakuan serta bukan ingatan) menggunakan kode H6 sebesar 0,8 dimana merupakan kategori cosmetic problem yang berarti problem atau kekurangan yang ada pada website Medisol tidak perlu diperbaiki segera, terkecuali jika waktu pengerjaan sistem website masih tersedia. Proporsi yang paling rendah terdapat pada seberapa baik kondisi sistem disampaikan kepada pengguna atau prinsip the visibility of system status menggunakan kode H1 sebanyak 0,253, hal ini tidak menjadi keharusan sang tim founder untuk melakukan pemugaran dikarenakan bobot tadi tidak menjadi fokus utama pada pemugaran. Hasil evaluasi menyampaikan nilai rata-rata peringkat duduk perkara kebergunaan (severity rating) yang ditemukan ketika melakukan penilaian heuristik sebesar 0,437 yang berarti perseteruan kebergunaan tergolong rendah dimana hal itu tidak mensugesti ketenangan akses website Medisol.

**Kata kunci:** Kebergunaan, Evaluasi Heuristik, Peringkat Keparahan, Medisol, Website.

**Abstract:** The aim of this study is to evaluate the usability of the Medisol website using the Heuristic Evaluation method. Data was collected through questionnaires and literature study. The number of samples in the questionnaire used was 25 respondents who were Medisol website users who had an understanding of the services provided, knowledge of information technology and problem domains or knowledge of drug problems. From the results of calculations using the heuristic method, it was found that the highest proportion was found in the principle of Recognition rather than recall with code H6 of 0.8 which is a cosmetic problem category which means that problems or deficiencies on the Medisol website do not need to be repaired except for time. website project work is still available. The lowest proportion is on the principle of Visibility Of System Status with the H1 code of 0.253, this is not a necessity for the founding team to make improvements because the weight is not the main focus in repairs. The evaluation results show the average value of usability problem ratings (severity rating) found when conducting heuristic evaluations is 0.437, which means usability problems are relatively low where it does not affect the convenience of accessing the Medisol website.

**Keywords:** Usability, Heuristic Evaluation, Severity Rating, Medisol, Website.

---

\* Corresponding author : Mohammad Fajar (fajar@kharisma.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Peningkatan pengguna internet, sebagai pasar potensial bagi warga pelaku usaha atau perusahaan, sudah menjadi informasi yang umum kita ketahui bersama. Banyak perusahaan menyediakan layanan-layanan usaha mereka, termasuk perusahaan-perusahaan rintisan (start-up) bagi para pelanggan menggunakan teknologi internet mirip aplikasi berbasis website ataupun pada platform-platform media umum. Hal ini pula yang mendorong dikembangkannya Medisol (Your Medicine Solution) yang bisa diakses di alamat [www.Medisol.my.id](http://www.Medisol.my.id). Medisol ialah salah satu platform layanan berbasis website buat membantu masyarakat atau penggunanya agar bisa mengetahui informasi awam tentang obat-obatan.

Di termin awal pengembangan website Medisol sebelumnya sudah dilakukan pengujian (testing) sistem sang tim pengembang terkait kesalahan atau error yang mungkin ada saat sistem dijalankan. tetapi demikian, website ini tentunya masih perlu dinilai lebih jauh agar bisa ditingkatkan terus menerus. keliru satu penilaian yg krusial dilakukan yaitu penilaian kebergunaan atau usability pada website Medisol menjadi upaya tim founder melihat sejauh mana website tadi bisa berjalan dengan baik serta berkesinambungan[1], [2]. Menurut Sidik *et al*/[3], studi perihal usability juga sangat krusial buat menentukan kesuksesan sebuah website. Sebuah website mempunyai nilai kebergunaan (usability) yang tinggi bila pengguna mampu menemukan atau memperoleh apa yang mereka butuhkan dari website tadi.

Kebergunaan sebuah website jua merupakan galat satu pemicu utama jalannya suatu aplikasi. buat mengevaluasi kebergunaan sebuah website, telah tersedia beberapa cara atau metode yg dapat digunakan galat satunya webuse, dan penilaian heuristik. Webuse mempunyai empat prinsip webuse sedangkan metode heuristik memiliki 10 prinsip heuristik [4]. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode evaluasi heuristik karena dinilai metode evaluasi heuristik ialah salah satu metode yang sangat akurat [1], selain itu, metode penilaian heuristik juga menggunakan prinsip-prinsip heuristik dimana tujuan dari metode ini sendiri yaitu memperbaiki perancangan secara efektif [5]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meng-evaluasi usability website Medisol memakai metode heuristik.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terkait

Sejumlah studi terkait penerapan metode evaluasi Heuristik pada website telah dilakukan, diantaranya penelitian [1] berjudul "Analisis Usability Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (Simpus) dengan Metode Heuristic Evaluation pada Puskesmas 1 Ajibarang" yang dilakukan oleh Nuryasin, dan Indah Kusuma Ayu yang menerapkan Heuristic Evaluation untuk mengetahui kualitas dan masalah usability pada SIMPUS dan menjadi acuan untuk perbaikan selanjutnya. Selain itu, studi [2] berjudul "Evaluasi Website Kuliah Online STMIK Amikom Purwokerto menggunakan Metode Heuristik (Studi Kasus Mata Kuliah Enterprise Resouce Management)" yang dilakukan oleh Debby Ummul Hidayah, Ika Romadoni Yunita, dan Gustin Setyaningsih yang melakukan evaluasi heuristik guna mengetahui seberapa parah tingkat usability pada website kuliah online dalam mendukung kuliah online. Dalam

penelitian [3] berjudul "Analisis Website Sistem Informasi Akademik (SIA) UNISKA MAB dengan Menggunakan Metode Usability Heuristic Evaluation" yang dilakukan oleh Abdurrahman Sidik, S.Sn, M.Ds dan Rina Alfah, M.Kom yang menerapkan Heuristic Evaluation sebagai metode evaluasi website Sistem Informasi Akademik (SIA) UNISKA MAB. Demikian pula penelitian [6] berjudul "Analisis Usability pada Website Universitas Brawijaya dengan metode Heuristic Evaluation" yang dilakukan oleh Mochamad Chandra Saputra dan Aryo Pinandito yang menerapkan Heuristic Evaluation sebagai metode untuk mengevaluasi website Universitas Brawijaya agar mengetahui permasalahan yang ada pada sistem dan supaya mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan mencapai kepuasan user. Penelitian lainnya [7] berjudul "Evaluasi Usability Website Berita Online menggunakan metode Heuristic Evaluation" yang dilakukan oleh Tengku Khairil Ahsyar dan Dinda Afani yang menerapkan Heuristic Evaluation sebagai metode evaluasi website bertuahpos.com serta memberikan rekomendasi solusi. Selanjutnya, penelitian [8] berjudul "Analisa Usability Website Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Kurnianto" yang dilakukan oleh Kurnianto Tri Nugroho, Bagus Julianto, Danny Febryan Nur M.S, Gramandha Wega Intyanto, Moch. Syahrul Munir yang menerapkan Heuristic Evaluation sebagai metode untuk mengevaluasi website Akademi Komunitas Negeri Pacitan untuk mengetahui apakah website yang dibuat sudah memberikan kemudahan bagi penggunaannya atau belum. Penelitian lainnya [9] berjudul "Evaluasi Website Pemko Pekanbaru menggunakan metode Heuristic Evaluation" yang dilakukan oleh Nurmaini Dalimunthe, Faris Nazari, Khairunsyah Purba, Arabiatul Adawiyah yang menerapkan Heuristic Evaluation sebagai metode evaluasi website Pemko Pekanbaru untuk mengevaluasi dan mengukur tingkat keberhasilan website Pemko Pekanbaru dan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak Pemko Pekanbaru agar dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kepuasan pengguna berdasarkan tingkat keberhasilan website.

## 2.2 Teori Pendukung

### a. Heuristic Evaluation

Penilaian Heuristik ialah evaluasi buat aplikasi personal komputer berbasis pengguna. penilaian Heuristik melibatkan beberapa responden evaluator buat mengevaluasi suatu website berdasarkan beberapa kategori. Heuristic Evaluation diusulkan sang Nielsen serta Molich pada tahun 1990, pada pendekatan ini, sekumpulan kriteria usability atau heuristic diidentifikasi serta perancangan dilaksanakan misalnya dimana kriteria dilanggar. Tujuan dari evaluasi heuristik merupakan buat memperbaiki perancangan secara efektif. [9]

Jakob Nielsen merumuskan metode penilaian heuristik dalam 10 prinsip umum yang dapat dijadikan acuan dalam mengidentifikasi konflik usability pada suatu internet site.[4]

- i. Visibility Of System Status, tampilan gosip dari status sistem. Sistem wajib selalu memberi tahu pengguna wacana apa yang sedang terjadi, melalui umpan kembali yang sinkron dalam waktu yang lumrah.

- ii. Match between system and the real world, Cocok antara sistem serta global nyata. Sistem wajib berbicara bahasa pengguna, menggunakan kata-kata, ungkapan dan konsep yang akrab bagi pengguna, bukan kata yang berorientasi di sistem.
- iii. User control and freedom, Kontrol pengguna dan kebebasan. Pengguna seringkali menentukan fungsi sistem sebab kesalahan dan memerlukan "pintu keluar darurat" yang ditandai menggunakan kentara untuk meninggalkan keadaan yang tidak diinginkan tanpa wajib melalui dialog yang diperluas.
- iv. Consistency and standards, Konsistensi apakah istilah-istilah, situasi, atau tindakan yang berbeda berarti hal yang sama.
- v. Error prevention, Kesalahan pencegahan. Entah menghilangkan kondisi rawan kesalahan atau mempelajari mereka dan memberi pengguna opsi konfirmasi sebelum mereka melakukan tindakan tersebut.
- vi. Recognition rather than recall, Pengakuan bukan recall. Pengguna seharusnya tidak perlu mengingat gosip dari satu bagian obrolan yang lain. Petunjuk penggunaan sistem harus terlihat atau mudah dicerna kapanpun.
- vii. Flexibility and efficiency of use, Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Akselerator yg tidak terlihat sang pengguna pemula mungkin sering mempercepat interaksi bagi pengguna ahli sehingga sistem dapat memenuhi pengguna berpengalaman dan izinkan pengguna menyesuaikan tindakan yg acapkali dilakukan.
- viii. Aesthetic and minimalist design, Desain keindahan dan minimalis. obrolan seharusnya tidak berisi gosip yg tidak relevan atau jarang diperlukan. Setiap unit tambahan informasi pada sebuah dialog bersaing dengan unit berita yg relevan dan mengurangi visibilitas relatif mereka.
- ix. Help users recognize, diagnose, and recover from errors, Bantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan asal kesalahan. Pesan kesalahan wajib dinyatakan pada bahasa sederhana (tanpa kode), justru membagikan masalahnya, serta secara konstruktif menyarankan sebuah solusi dan standar.
- x. Help and documentation, bantuan serta dokumentasi. Meskipun lebih baik Bila sistem dapat dipergunakan tanpa dokumentasi, mungkin perlu memberikan donasi serta dokumentasi. Setiap info semacam itu wajib praktis dicari, terfokus pada tugas pengguna, daftar langkah konkret yang wajib dilakukan, dan jangan terlalu besar.[9]

Perhitungan pada penilaian heuristik memakai persamaan (1) :

$$\sum Hx = 0 \cdot x + 1 \cdot x + 2 \cdot x + 3 \cdot x + 4 \cdot x \dots\dots\dots(1)$$

dengan:

$\sum Hx$  = Jumlah angka peringkat dari sub-aspek usability pada setiap aspek usability (H1,H2,....., H10)

$x$  = poin Usability

Kemudian, untuk mendapatkan nilai peringkat keparahan (severity rating) dari tiap aspek usability dapat memakai persamaan (2):

$$Sv = \frac{\sum Hx}{n} \dots\dots\dots(2)$$

dengan:

*Sv* = merupakan tingkat keparahan (severity rating) dalam satu aspek usability

*n* = jumlah sub-aspek usability dalam setiap aspek usability.

Rumus perhitungan diatas diambil dari referensi jurnal ilmiah [1][2]

Severity rating score ialah peringkat keparahan masalah usability yang diperoleh sewaktu melakukan penilaian heuristik. Peringkat ini diberikan pada setiap aspek usability yang ditemukan. Tabel dua artinya skala peringkat yang dipergunakan sang Monroy.

**Tabel 1** Keterangan Severity Rating[10]

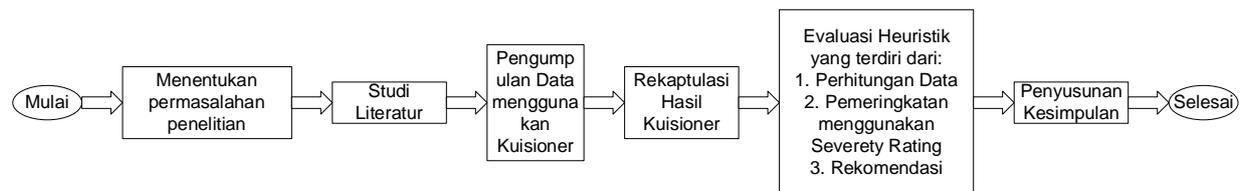
Severity Rating Score	Keterangan
0	Tidak ditemukan adanya permasalahan atau kekurangan pada <i>usability</i>
1	Kategori <i>cosmetic problem</i> , permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia
2	Kategori <i>minor usability problem</i> , permasalahan kegunaan kecil, perbaikan ini diberikan prioritas yang rendah
3	Kategori <i>major usability problem</i> , permasalahan kegunaan utama, perbaikan penting dilakukan, maka dari itu diberikan prioritas tinggi
4	Kategori <i>usability catastrophe</i> , permasalahan perbaikan ini harus dilakukan sebelum produk diluncurkan

**b. Usability**

Usability ialah kualitas yang dimiliki suatu produk, tetapi banyak juga kekurangannya. terdapat alasan historis, budaya, organisasi, moneter, serta alasan lain buat ini, yang berada pada luar cakupan. ada metode yang dapat mengemban amanah buat menilai pada mana desain berkontribusi pada kegunaan dan pada mana tak, serta buat menilai perubahan apa yang harus dilakukan pada desain sehingga produk bisa relatif berguna buat bertahan atau bahkan berkembang di pasar [11]. Pada suatu website, usability merupakan satu hal krusial yang menghasilkan website tadi bertahan hayati.

Jika website sulit dipergunakan, sulit dibaca, atau tidak menjawab pertanyaan yang dicari pengguna, maka pengguna akan meninggalkan website tersebut. tak ada satu pun pengguna yang membaca panduan website atau menghabiskan banyak waktu buat mencari memahami fungsi dan perintah-perintah di website[3] Usability dipergunakan buat mengukur tingkat kegunaan suatu sistem atau alat-alat.[12] Agar bisa digunakan, suatu produk atau layanan wajib *useful, efficient, effective, satisfying, learnable, and accessible.*[11]

### 3. METODE PENELITIAN



**Gambar 1 Tahapan Penelitian**[1], [2], [10]

Proses dan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini sinkron menggunakan Gambar 1, yaitu :

- Menentukan objek penelitian serta konflik penelitian. dalam tahap ini, peneliti menentukan objek penelitian dan memilih konflik penelitian.
- Melakukan studi literatur untuk mendapatkan data ataupun informasi yang berguna khususnya terkait evaluasi usability dan metode evaluasi heuristik, termasuk pemakaian skala likert dalam penelitian ini.
- Melakukan pengumpulan data melalui kuisisioner menggunakan google form
- Mengrekapulasi hasil kuisisioner pada microsoft excel.
- Evaluasi Heuristik yang terdiri dari melakukan perhitungan yang akan terjadi kuisisioner memakai rumus perhitungan evaluasi heuristik buat mendapatkan nilai severity rating. Selanjutnya, melakukan pemeringkatan berdasarkan nilai severity rating yang didapatkan. selesainya itu, menghasilkan rekomendasi.
- Penyusunan kesimpulan.

Adapun jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Sementara untuk sumber data terdiri dari sumber primer yang berasal dari kuesioner dan sumber data sekunder yang berasal dari studi pustaka. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner selanjutnya diolah melalui analisis statistik.

Pemilihan responden menggunakan pendekatan non probabilitas purposif sampling yaitu cara pengambilan sebagian asal populasi sedemikian rupa, sebagai akibatnya walaupun jumlah sampel sedikit namun bisa menggeneralisasi atau mewakili populasi, dimana pemilihan anggota sampel asal populasi dipengaruhi sang peneliti semata (subjektif) [13], [14]. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 170 orang ialah pengakses Website Medisol. Pengambilan sampel memakai pendekatan non probabilitas dan purposif sampling sehingga diperoleh 25 orang yang adalah pengguna website Medisol yang memiliki pemahaman ihwal layanan yang disediakan, pengetahuan teknologi isu dan masalah domain atau pengetahuan wacana dilema obat-obatan.

Berikut ialah 27 pertanyaan yang akan ditanyakan kepada para responden

Tabel 2 Rekapitulasi Kuisisioner[1], [7]

No	Pernyataan dari setiap sub aspek
<b>H1 Visibilitas website Medisol</b>	
1	Website Medisol memiliki navigasi yang mempermudah pengguna
2	Nama dan menu halaman sudah sesuai dengan konten
3	Tampilan menu sudah dapat menunjukkan perbedaan antara menu yang dipilih saat ini dan tidak
<b>H2 Kesesuaian antara sistem dengan dunia nyata</b>	
4	Website Medisol mampu menyampaikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna
5	Penulisan untuk nama menu sudah ditulis sesuai dan dimengerti oleh pengguna
6	Bentuk / gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sesuai dengan gambaran pada umumnya
<b>H3 Kendali dan Kebebasan Pengguna</b>	
7	Ada tombol bantuan ketika website Medisol tidak memproses apa pun (misal: kesalahan)
8	Pengguna memiliki fleksibilitas untuk pencarian
9	Jika website Medisol memiliki tingkatan menu / halaman, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu / halaman sebelumnya
<b>H4 Standar dan konsistensi</b>	
10	Tampilan web pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten
11	label pada setiap halaman konsisten memiliki jenis huruf, ukuran, atau paragraf yang baik
12	Setiap halaman memiliki judul
<b>H5 Pencegahan Kesalahan</b>	
13	Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan ambigu
14	Informasi website telah dikelompokkan dengan baik
<b>H6 Pengakuan dan bukan ingatan</b>	
15	Ada pesan kesalahan jika terjadi error
16	Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian
<b>H7 Fleksibilitas dan Efisiensi Penggunaan</b>	
17	Menu dan informasi diklasifikasi dengan baik
18	Fasilitas "maps" yang ada di halaman apotek mudah dimengerti
19	Pengelompokkan menu dan informasi dapat diingat dengan mudah
<b>H8 Desain Estetis dan Minimalis</b>	
20	Tata letak menu akrab dan mudah diakses oleh pengguna
21	Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan
<b>H9 Bantu Pengguna Mengenali, Mendiagnosis, dan Memulihkan dari Kesalahan</b>	
22	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan pengujung betah
23	Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam
24	Ada atribut, gambar, atau informasi yang relevan
25	Judul setiap halaman jelas dan informatif
<b>H10 Bantuan dan Dokumentasi</b>	
26	Ada menu bantuan yang dapat membantu pengguna lebih baik

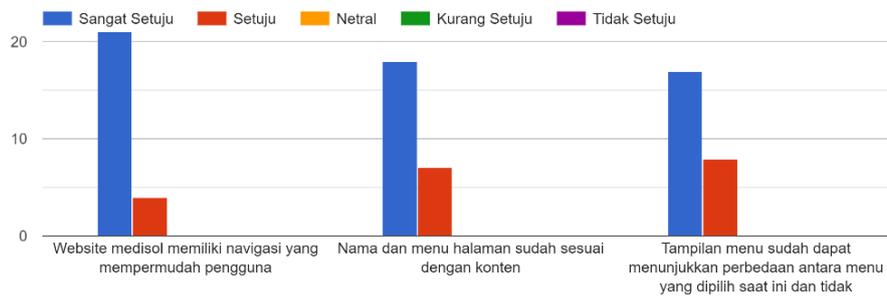
Metode penarikan kesimpulan yang dipakai peneliti ialah metode evaluasi heuristik.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Rekapitulasi Hasil Kuisisioner

Gambar 2,3, dan 4 merupakan beberapa contoh diagram hasil rekapitulasi kuisisioner berdasarkan prinsip Heuristik H1-H10 menggunakan Google Form.

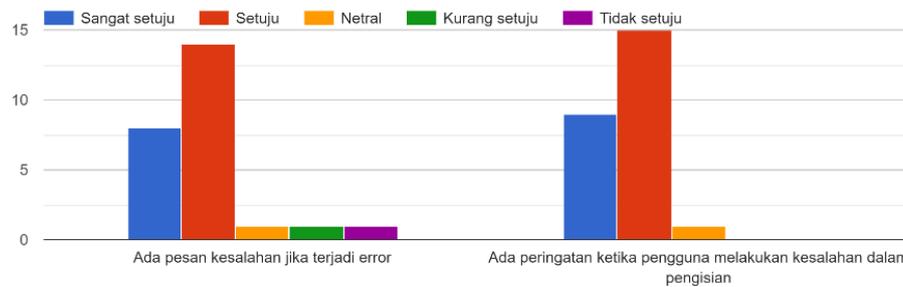
Visibilitas website Medisol



Gambar 2 Rekapitulasi Kuisisioner H1

Gambar 2 merupakan diagram rekapitulasi kuisisioner berdasarkan prinsip heuristik H1 (Visibilitas website Medisol)

Pengakuan dan bukan ingatan



Gambar 3 Rekapitulasi Kuisisioner H6

Gambar 3 merupakan diagram rekapitulasi kuisisioner berdasarkan prinsip heuristik H6 (Pengakuan dan Bukan Ingatan)

Bantuan dan Dokumentasi



Gambar 4 Rekapitulasi Kuisisioner H10

Gambar 4 merupakan diagram rekapitulasi kuisisioner berdasarkan prinsip heuristik H10 (Bantuan dan Dokumentasi)

Tabel 3 merupakan rekapitulasi kuisisioner dari diagram-diagram diatas secara keseluruhan mulai dari H1-H10.

Tabel 3 Tabel Rekapitulasi Hasil Kuisisioner Secara Keseluruhan

No	Pernyataan dari setiap sub aspek	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
<b>Visibilitas website Medisol</b>						
1	Website medisol memiliki navigasi yang mempermudah pengguna	21	4	0	0	0
2	Nama dan menu halaman sudah sesuai dengan konten	18	7	0	0	0
3	Tampilan menu sudah dapat menunjukkan perbedaan antara menu yang dipilih saat ini dan tidak	17	8	0	0	0
<b>Kesesuaian antara sistem dengan dunia nyata</b>						
4	Website medisol mampu menyampaikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna	18	7	0	0	0
5	Penulisan untuk nama menu sudah ditulis sesuai dan dimengerti oleh pengguna	18	7	0	0	0
6	Bentuk / gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sesuai dengan gambaran pada umumnya	18	6	1	0	0
<b>Kendali dan Kebebasan Pengguna</b>						
7	Ada tombol bantuan ketika website medisol tidak memproses apa pun (misal: kesalahan)	13	10	1	1	0
8	Pengguna memiliki fleksibilitas untuk pencarian	18	7	0	0	0
9	Jika website medisol memiliki tingkatan menu / halaman, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu / halaman sebelumnya	16	8	0	0	0
<b>Standar dan konsistensi</b>						
10	Tampilan web pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten	15	10	0	0	0
11	Label pada setiap halaman konsisten memiliki jenis huruf, ukuran, atau paragraf yang baik	16	9	0	0	0
12	Setiap halaman memiliki judul	14	11	0	0	0
<b>Pencegahan Kesalahan</b>						
13	Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan ambigu	14	10	1	0	0
14	Informasi website telah dikelompokkan dengan baik	14	10	1	0	0
<b>Pengakuan dan bukan ingatan</b>						
15	Ada pesan kesalahan jika terjadi error	8	14	1	1	1
16	Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian	9	15	1	0	0
<b>Fleksibilitas dan Efisiensi Penggunaan</b>						
17	Menu dan informasi diklasifikasi dengan baik	13	12	0	0	0
18	Fasilitas "maps" yang ada di halaman apotek mudah dimengerti	14	10	1	0	0
19	Pengelompokkan menu dan informasi dapat diingat dengan mudah	14	11	0	0	0
<b>Desain Estetis dan Minimalis</b>						
20	Tata letak menu akrab dan mudah diakses oleh pengguna	16	9	0	0	0
21	Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan	17	8	0	0	0
<b>Bantu Pengguna Mengenali, Mendiagnosis, dan Memulihkan dari Kesalahan</b>						
22	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan pengunjung beta	13	12	0	0	0
23	Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam	14	11	0	0	0
24	Ada atribut, gambar, atau informasi yang relevan	14	8	0	1	0
25	Judul setiap halaman jelas dan informatif	15	8	0	0	0
<b>Bantuan dan Dokumentasi</b>						
26	Ada menu bantuan yang dapat membantu pengguna lebih baik	11	13	1	0	0
27	Sistem memberikan informasi yang jelas kepada pengguna mengenai penggunaan sistem	14	11	0	0	0

## 4.2. Analisis Hasil Data

### 4.2.1 Hasil Perhitungan Data

Selesainya melakukan penyebaran survey maka langkah selanjutnya ialah menghitung nilai hasil evaluasi heuristik menggunakan persamaan (1) dan (2). Perhitungan berasal evaluasi heuristik dapat dicermati pada tabel 4.

Sinkron persamaan perhitungan skor Jumlah Skor Rating(I) [1] :

$$I=(0*C1)+(1*D1)+(2*E1)+(3*F1)+(4*G1).$$

Selanjutnya kolom J ialah nilai severity rating yang didapatkan dari

$$J=I/(Total Responden)$$

Tabel 4 Hasil Perhitungan Data

Aspek	Sub Aspek	Usability	0	1	2	3	4	5	J
1	a	C	21	4	0	0	0	4	0,16
	b	D	18	7	0	0	0	7	0,28
	c	E	17	8	0	0	0	8	0,32
		F	56	19	0	0	0		0,76
		G	0	19	0	0	0	3	0,253333

Aspek	Sub Aspek	Usability	0	1	2	3	4	5	J
2	a	C	18	7	0	0	0	7	0,28
	b	D	18	7	0	0	0	7	0,28
	c	E	18	6	1	0	0	8	0,32
		F	54	20	1	0	0		0,88
		G	0	20	2	0	0	3	0,293333

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
3	a	13	10	1	1	0	15	0,6
	b	18	7	0	0	0	7	0,28
	c	16	8	0	0	0	8	0,32
		47	25	1	1	0		1,2
		0	25	2	3	0	3	0,4

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
4	a	15	10	0	0	0	10	0,4
	b	16	9	0	0	0	9	0,36
	c	14	11	0	0	0	11	0,44
		45	30	0	0	0		1,2
		0	30	0	0	0	3	0,4

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
5	a	14	10	1	0	0	12	0,48
	b	14	10	1	0	0	12	0,48
		28	20	2	0	0		0,96
		0	20	4	0	0	2	0,48

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
6	a	8	14	1	1	1	23	0,92
	b	9	15	1	0	0	17	0,68
		17	29	2	1	1		1,6
		0	29	4	3	4	2	0,8

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
7	a	13	12	0	0	0	12	0,48
	b	14	10	1	0	0	12	0,48
	c	14	11	0	0	0	11	0,44
		41	33	1	0	0		1,4
		0	33	2	0	0	3	0,466667

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
8	a	16	9	0	0	0	9	0,36
	b	17	8	0	0	0	8	0,32
		33	17	0	0	0		0,68
		0	17	0	0	0	2	0,34

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
9	a	13	12	0	0	0	12	0,48
	b	14	11	0	0	0	11	0,44
	c	14	8	0	1	0	11	0,44
	d	15	8	0	0	0	8	0,32
		56	39	0	1	0		1,68
		0	39	0	3	0	4	0,42

	Usability	0	1	2	3	4	5	
Aspek	Sub Aspek	C	D	E	F	G	I	J
10	a	11	13	1	0	0	15	0,6
	b	14	11	0	0	0	11	0,44
		25	24	1	0	0		1,04
		0	24	2	0	0	2	0,52

Daftar nilai SR (severety rating) pada kolom C,D,E,F,F artinya nilai asal penilaian heuristik. Sedangkan buat kolom I adalah kolom yang berisi jumlah severety rating yang diperoleh asal penjumlahan nilai severety rating. berdasarkan persamaan (1) bahwa:

$$\sum Hx = 0 \cdot x + 1 \cdot x + 2 \cdot x + 3 \cdot x + 4 \cdot x \dots\dots\dots(1)$$

Buat kolom J ialah nilai severety rating yang diperoleh dengan melakukan pembagian di kolom J = I/25.

**Tabel 5** Rata-rata Hasil Perhitungan

Aspek Usability	Nilai Rata-Rata Severity Rating	Nilai Pembulatan Skala
1	0,253333333	0
2	0,293333333	0
3	0,4	0
4	0,4	0
5	0,48	0
6	0,8	1
7	0,466666667	0
8	0,34	0
9	0,42	0
10	0,52	1
Rata-Rata	0,437333333	0,2

Akibat uji menggunakan menggunakan metode heuristic evaluation ditampilkan pada Tabel 5. sesuai hasil metode heuristic evaluation yang tampak di Table lima, website Medisol mempunyai masalah usability menggunakan kategori cosmetic problem dimana perseteruan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia yaitu menggunakan nilai homogen-rata 0,437.

**4.2.2 Rekomendasi**

Buat problem paling besar (terdapat pada tabel 5) memakai Severaty Rating yg berada di aspek ke-6 yaitu Aspek Recognition rather than recall (Pengakuan dan bukan ingatan) bernilai 0,8 yang artinya kategori cosmetic problem dimana permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali ketika pengerjaan proyek masih tersedia, dan aspek ke-10 yaitu Aspek Help and Documentation (bantuan serta Dokumentasi) bernilai 0,52 yang jua ialah artinya kategori cosmetic problem dimana konflik tak perlu diperbaiki kecuali ketika pengerjaan proyek masih tersedia. Sesuai hasil penelitian, maka peneliti memberi rekomendasi yaitu perlu adanya

pesan kesalahan jika terjadi error mirip waktu mencari nama obat dan apotek dengan kata kunci yang galat, serta perlu adanya menu bantuan saat adanya pesan kesalahan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada website Medisol, maka disimpulkan bahwa:

- Metode penilaian Heuristik yg digunakan dapat menemukan problem usability sistem. Proporsi tertinggi ada pada prinsip Recognition rather than recall (Pengakuan dan bukan ingatan) dengan kode H6 sebanyak 0,8 dimana artinya kategori cosmetic problem, konflik tidak perlu diperbaiki kecuali saat pengerjaan proyek masih tersedia. Proporsi yang paling rendah terdapat pada prinsip Visibility Of System Status (Tampilan info dari Status Sistem) menggunakan kode H1 sebesar 0,253, hal ini tidak menjadi keharusan oleh tim founder buat melakukan pemugaran dikarenakan bobot tersebut tidak menjadi fokus utama dalam pemugaran.
- Nilai rata-rata severity rating sebesar 0,437 berarti konflik usability tergolong rendah dimana hal itu tak mensugesti ketenangan pengakses website Medisol.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. K. Ayu and N. Nuryasin, "Analisis Usability Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (Simpus) dengan Metode Heuristic Evaluation pada Puskesmas 1 Ajibarang," *Appl. Inf. Syst. Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 51–56, 2021, doi: 10.15408/aism.v2i2.20085.
- [2] D. U. Hidayah, I. R. Yunita, and G. Setyaningsih, "EVALUASI WEBSITE KUIIAH ONIINE STMIK AMIKOM PURWOKERTO MENGGUNAKAN METODE HEURISTIK ( STUDI KASUS MATA KUIIAH ENTERPRISE RESOURCE MANAGEMENT )," vol. 18, no. 2, pp. 171–179, 2019.
- [3] A. Sidik and R. Alfah, "Analisis Website Sistem Informasi Akademik (SIA) UNISKA MAB dengan Menggunakan Metode Usability Heuristic Evaluation," *Technol. J. Ilm.*, vol. 10, no. 3, p. 110, 2019, doi: 10.31602/tji.v10i3.2116.
- [4] M. G. I. Putra, N. R. Sabilla, and S. R. Natasia, "EVALUASI USABIITY WEBSITE BERITA ONIINE PROKAI . CO USABIITY EVALIATION OF ONIINE NEWS WEBSITE PROKAI . CO USING HEURISTIC AND WEBUSE EVALIATION METHODS," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer(JTIK)*, vol. 7, no. 5, pp. 911–922, 2020, doi: 10.25126/jtiik.202073707.
- [5] A. R. Hasnanursanti, B. T. Hanggara, and A. Reza, "Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika dapat memenuhi kebutuhan masyarakat . Kebutuhan masyarakat tentu saja," *Tecnoscienza*, vol. 6, 2022.
- [6] M. C. Saputra and A. Pinandito, "Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer(JTIK)*, vol. 3, no. June 2017, pp. 188–193, 2016, doi: 10.25126/jtiik.201633194.
- [7] 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.

- [8] K. T. Nugroho, B. Julianto, G. W. Intyanto, M. S. Munir, and D. F. Nur M.S., "Analisa Usability Website Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 5, no. 3, pp. 185–193, 2020, doi: 10.14421/jiska.2020.53-06.
- [9] N. Dalimunthe, F. Nazari, K. Purba, and A. Adawiyah, "EVAIUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVAIUATION," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 245–250, 2019.
- [10] I. Gusti *et al.*, "Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method (I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani)," *J. Ilm. Merpati*, vol. 08, no. 2, pp. 89–100, 2020.
- [11] J. Rubin and D. Chisnell, *Handbook of Usability Testing*, Second Edi. Canada: Wiley Publishing, Inc., 2008.
- [12] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan S ystem Usability Scale ( Studi Kasus : Website UNRIYO )," *J. Teknol. Inf.*, vol. XIII, pp. 29–37, 2018.
- [13] P. S. Levy and S. Lemeshow, *Sampling of Populations: Methods and Applications Third Edition*. 1999.
- [14] M. V. Reddy, - *Sampling Theory and Methods*. 2014.