

Analisis Tingkat Kegunaan Website Simalas Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE)

1st Bebby Ka'afiyah Farhan
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom Purwokerto
Banyumas, Indonesia

bebbykaafiyah@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Resad Setyadi
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom Purwokerto
Banyumas, Indonesia

resads@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan terkait keluhan pengguna *Website Simalas* yang menyebutkan bahwa beberapa fitur dan proses alur *website* tidak berfungsi dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa solusi, antara lain analisis kebutuhan pengguna, pengujian kegunaan (*Usability Testing*), pengujian heuristik, dan analisis kegagalan (*Failure Analysis*). Penelitian ini bertujuan mengevaluasi *usability Website Simalas* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *Heuristic Evaluation (HE)*. *UEQ* mengukur enam dimensi *user experience*: daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan, yang selanjutnya dibandingkan dengan skala *benchmark UEQ*. Hasilnya, *Website Simalas* mencapai kategori "Excellent" di semua aspek dengan skor daya tarik 1,97, kejelasan 2,0, efisiensi 1,99, ketepatan 2,7, stimulasi 1,97, dan kebaruan 2,0, menempatkannya dalam 10% teratas dibandingkan produk sejenis. Di sisi lain, metode *HE* digunakan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan berdasarkan 10 prinsip heuristik Nielsen. Hasilnya menunjukkan beberapa kendala, terutama pada visibilitas status sistem, konsistensi desain, dan dokumentasi bantuan. Temuan menunjukkan bahwa prinsip H1 (Visibilitas Status Sistem) memiliki masalah terbanyak dengan 4 temuan, sedangkan prinsip H9 (Pesan Kesalahan Tidak Informatif) memiliki tingkat keparahan 3, yang membutuhkan perbaikan segera. Meskipun *Website Simalas* mendapatkan penilaian *user experience* yang sangat baik berdasarkan *benchmark UEQ*, beberapa elemen fungsionalitas, seperti sistem navigasi, umpan balik dari sistem, dan konsistensi desain, masih memerlukan perbaikan agar pengalaman pengguna dapat dioptimalkan.

Kata kunci — *Heuristic Evaluation, Website Simalas, Kegunaan, UEQ, Usability Testing, Pengalaman Pengguna*

I. PENDAHULUAN

Pada zaman digital sekarang ini, perkembangan Teknologi Informasi (TI) telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara layanan publik disampaikan. Salah satu inovasi penting dalam bidang ini adalah pemanfaatan situs web sebagai

identitas digital di dunia maya. Internet, sebagai kemajuan teknologi yang signifikan dalam bidang telekomunikasi dan informasi, telah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan bagi banyak orang. Teknologi ini terus berkembang seiring berjalannya waktu [1].

Menurut penjelasan dari Z. Fadilla S, Founder Website Simalas, situs ini pada awalnya dirancang sebagai platform pembelajaran yang menyajikan blog dan artikel. Seiring waktu, Website Simalas berkembang menjadi sistem pembelajaran yang lebih interaktif dengan penambahan fitur course. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mempelajari materi teori yang telah disusun secara terstruktur, serta mengikuti kuis untuk mengukur pemahaman mereka terhadap topik yang dipelajari. Selain itu, pengguna yang berhasil menyelesaikan kuis akan memperoleh sertifikat resmi dari Simalas sebagai bentuk pengakuan atas pencapaian mereka. Dengan perubahan tersebut, Website Simalas kini menjadi platform pendidikan yang tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan memberikan nilai lebih bagi para penggunanya.

Website Simalas bertujuan untuk memberikan akses pembelajaran TI yang menyeluruh dan terjangkau bagi siapa saja. Berdasarkan wawancara dengan pendiri Website Simalas, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah adanya keluhan dari pengguna terkait beberapa fitur atau alur proses website yang tidak berjalan dengan semestinya. Implikasi dari masalah ini meliputi penurunan tingkat kepuasan pengguna, berkurangnya jumlah pengguna aktif, serta penurunan reputasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa solusi yang dapat diusulkan antara lain analisis kebutuhan pengguna, pengujian kegunaan (*Usability Testing*), pengujian heuristik, dan analisis kegagalan (*Failure Analysis*). Dengan penerapan solusi-solusi tersebut, Website Simalas dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna, memperbaiki reputasi, serta meningkatkan kinerja website secara keseluruhan [2].

Saat ini, Website Simalas sedang menjalani perbaikan untuk menilai dan meningkatkan berbagai aspek guna mendorong perkembangan yang lebih baik. Tujuan perbaikan ini adalah untuk meningkatkan kestabilan dan kualitas Simalas, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Dengan memperbaiki bug, mengoptimalkan performa, dan memperbaiki tampilan serta pengalaman pengguna, diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap layanan yang disediakan. Upaya ini bertujuan untuk mempertahankan dan memperkuat reputasi website demi kelangsungan layanan di masa depan [3].

Metode UEQ dibuat untuk memberikan evaluasi yang cepat terhadap sebuah situs web serta membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. UEQ tersedia dalam 36 bahasa, termasuk bahasa Indonesia, Inggris, Jepang, Cina, dan Jerman, serta lainnya. Alat ini mencakup 26 parameter yang digunakan untuk mengevaluasi website, dengan kategori penilaian mulai dari buruk, lebih rendah dari average, lebih tinggi dari average, good, hingga sangat good. Kuesioner ini membutuhkan setidaknya 25 responden untuk diisi. Tujuan utama dari metode UEQ adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna serta kenyamanan mereka dalam berinteraksi dengan situs web, yang memungkinkan analisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang pengalaman dan emosi pengguna, enam skala penilaian UEQ adalah Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty [4].

Nielsen menjelaskan bahwa Evaluasi Heuristik (HE) merupakan sebuah teknik dalam rekayasa kegunaan yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah penting terkait aspek kegunaan, sehingga dapat menjadi bagian dari proses evaluasi. Metode ini terbukti efektif dalam menemukan kesalahan-kesalahan terkait usability pada Website Simalas dan membantu mengidentifikasi kekurangan yang ada. Prinsip HE diterapkan untuk menilai kekurangan serta kesalahan dalam aspek kegunaan. Dengan menggunakan elemen-elemen ini, kegunaan situs web dapat dievaluasi secara jelas tanpa memperhitungkan faktor memori dan kesalahan, karena penilaian dilakukan berdasarkan visual dan data yang ditampilkan kepada pengguna [5].

Keunggulan utama dari metode HE adalah kemudahan dalam proses evaluasi, kecepatan dalam pelaksanaannya, serta biaya yang relatif rendah. Setiap evaluator melaksanakan evaluasi secara terpisah dengan melakukan pemeriksaan terhadap interface. Komunikasi antara evaluator hanya diizinkan setelah evaluasi selesai untuk menjaga independensi dan objektivitas hasil evaluasi. Selama proses evaluasi, penilai memeriksa berbagai elemen interaktif pada antarmuka dan membandingkannya dengan standar ketergunaan yang ada [4].

Tujuan dari evaluasi dan pengujian ini adalah untuk menilai tingkat kegunaan (usability) platform berbasis blog dalam menyajikan konten edukasi mengenai berbagai aspek TI, dengan menggunakan UEQ dan HE sebagai dasar evaluasi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai kejelasan (clarity), kesederhanaan (simplicity), konsistensi (consistency), dan kegunaan (usefulness) antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) dalam membantu pengguna memahami dan menguasai konsep-konsep TI yang kompleks. Penelitian ini dilakukan untuk

mengumpulkan data mengenai pengalaman pengguna dan kegunaan di Website Simalas, agar pengembang dapat mengidentifikasi masalah yang perlu diperbaiki pada sistem website tersebut [6].

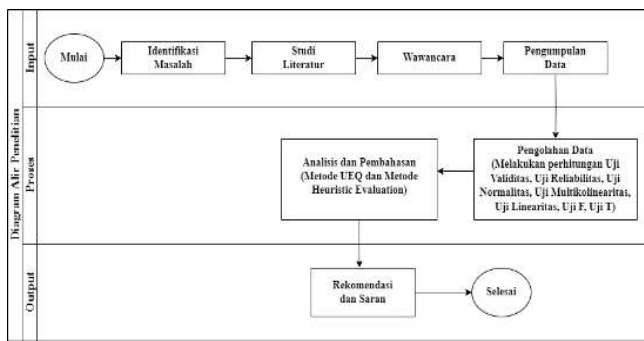
II. KAJIAN TEORI

Penelitian sebelumnya mengkaji aplikasi mobile My FirstMedia yang dibuat oleh First Media untuk memperbaiki layanan pelanggan, seperti pengecekan tagihan, pembayaran secara online, dan pemecahan masalah teknis. Penelitian ini mengidentifikasi dan menilai tantangan penggunaan aplikasi tersebut dengan menggunakan pendekatan HE. Evaluasi dilakukan oleh para ahli untuk mendeteksi masalah usability, dan kemudian perbaikan desain dilaksanakan berdasarkan masukan dari evaluator. Penilaian dari perspektif pengguna akhir dilakukan dengan menggunakan kuesioner SUS, dan hasilnya dibandingkan antara antarmuka aplikasi sebelum dan sesudah perbaikan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa aplikasi My FirstMedia memiliki masalah terkait dengan desain antarmuka dan pengalaman pengguna, sehingga diperlukan perbaikan untuk meningkatkan usability aplikasi tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada analisis usability aplikasi My FirstMedia dan usaha perbaikan desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna [7].

Jurnal ini menganalisis pengalaman pengguna terhadap sistem e-learning eLisa di Universitas Gadjah Mada dengan memanfaatkan kombinasi dari metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan model referensi SCORM. Hasil analisis menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti tampilan, kualitas pragmatik, kualitas hedonik, dan fungsionalitas eLisa secara umum mendapatkan penilaian yang kurang baik. Enam dari sembilan skala yang diuji menunjukkan hasil yang buruk, sementara tiga skala lainnya memiliki nilai di bawah rata-rata. Temuan ini menunjukkan bahwa eLisa memerlukan pembaruan yang mendalam, terutama pengembangan aplikasi mobile yang lebih responsif, agar dapat memenuhi harapan pengguna dan meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan [8].

III. METODE

Dengan menggunakan UEQ dan HE sebagai dasar evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kejelasan (*clarity*), kesederhanaan (*simplicity*), konsistensi (*consistency*), dan kegunaan (*usefulness*) antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) dalam membantu pengguna memahami dan menguasai konsep-konsep TI yang kompleks. Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman pengguna dan kegunaan di Website Simalas, agar pengembang dapat mengidentifikasi masalah yang perlu diperbaiki pada sistem website tersebut. Penulis melakukan survei kepada 110 responden dan 3 evaluator.



GAMBAR 3.1
(TAHAPAN PENELITIAN)

A. Identifikasi Masalah

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi masalah pada Website Simalas. Melalui pengumpulan data dan eksplorasi informasi dari Website tersebut, terungkap bahwa permasalahan utama adalah belum adanya penelitian yang menggunakan metode UEQ dan HE untuk mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengunjung. Selain itu, penting untuk mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman pengguna saat mengakses Website Simalas, serta memberikan rekomendasi yang tepat untuk meningkatkannya berdasarkan metode UEQ dan HE. Hal ini krusial untuk memastikan adanya perbaikan berkelanjutan dalam hal kegunaan dan kepuasan pengguna Website Simalas.

B. Studi Literatur

Setelah masalah ditemukan dalam penelitian ini, tahap berikutnya adalah mempelajari materi dari berbagai referensi seperti jurnal ilmiah dan sumber daring untuk mendalami teori mengenai metode UEQ dan HE. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memahami dengan mendalam prinsip-prinsip dasar serta metode UEQ dan HE sebelum melanjutkan penelitian lebih lanjut.

B. Wawancara

Pada tahap ini, dilakukan komunikasi dengan Z. Fadilla S., pendiri Website Simalas. Melalui percakapan tersebut, terungkap bahwa masih banyak aspek yang perlu ditinjau ulang untuk memperbaiki kualitas Website agar lebih memberikan manfaat bagi para penggunanya.

C. Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data, yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau bahan yang diperlukan dalam penelitian, dengan cara distribusi kuesioner sebagai metode pengumpulan data.

D. Pengolahan Data

Metode analisis data kuantitatif dalam penelitian ini melibatkan penggunaan SPSS versi 25 untuk serangkaian uji statistik (validitas, reliabilitas, normalitas, multikolinearitas, linearitas, F, dan T). Perangkat lunak UEQ Data Analysis Tools versi 10 digunakan untuk menghitung rerata (mean) item dan variabel. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait perhitungan menggunakan SPSS:

1. Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui nilai r hitung berdasarkan data dari 110 responden yang telah terkumpul. Suatu item dinyatakan tidak valid jika r hitung $< r$ tabel, dan dinyatakan valid jika r hitung $> r$ tabel.

2. Uji Reliabilitas dilakukan terhadap pernyataan-pernyataan yang sudah valid. Suatu item dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari nilai kritis yang ditetapkan, yaitu 0,6 [1].
3. Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari setiap variabel dalam penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Data memenuhi distribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) melebihi 0,05.
4. Uji Multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam suatu model regresi terdapat korelasi antar variabel independen. Jika nilai jauh di atas batas kritis multikolinearitas (0,10) sehingga tidak ada indikasi multikolinearitas [4].
5. Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilai signifikansi ($\text{Sig. Deviation from Linearity}$) $> 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dinyatakan linear [8].
6. Uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi model regresi secara keseluruhan. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka model regresi dinyatakan signifikan, yang berarti variabel independen (X) secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen (Y) [9].
7. Uji T digunakan untuk menguji pengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikansi (Sig. atau p-value) $< \alpha$ (taraf signifikansi 0,05), maka H_0 (hipotesis nol) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen (X_2) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y) [2].

E. Analisis dan Pembahasan

Data diolah dengan aplikasi SPSS Versi 25 dan UEQ Data Analysis Tools Versi 10 untuk melihat apakah website Simalas mudah digunakan atau tidak. Analisis ini dilakukan di bagian Analisis dan Pembahasan, dengan memakai Metode UEQ. Enam hal penting yang dinilai adalah: apakah website tersebut menarik, mudah dimengerti, efisien, akurat, memberikan semangat, dan terlihat baru, dengan membandingkan hasilnya terhadap standar benchmark. Di samping itu, Metode Heuristic Evaluation (HE) diterapkan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan berdasarkan prinsip-prinsip heuristik. Hasil dari kedua metode ini kemudian dianalisis secara mendalam dan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

F. Rekomendasi dan Saran

Setelah proses pengujian dan analisis data selesai, tahap berikutnya adalah memberikan rekomendasi serta saran untuk merancang strategi yang lebih efektif guna meningkatkan kinerja situs web.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Tujuan dari uji ini adalah untuk menghitung nilai r hitung berdasarkan 110 responden yang telah

dikumpulkan. Validitas data ditentukan dengan membandingkan r hitung dan r tabel. Data valid jika r hitung $>$ r tabel, dan tidak valid jika sebaliknya. Nilai r tabel untuk 100 partisipan pada signifikansi 5% adalah 0,195. Hasil uji validitas terangkum dalam Tabel 4.3:

TABEL 4.1
(UJI VALIDITAS)

Kode	Pertanyaan	r (Hit)	r (Tab)	Hasil
P1	Apakah Anda merasa mudah mencari informasi yang diperlukan di Website Simalas?	0,776	0,195	Valid
P2	Apakah desain Website Simalas menarik dan mudah dipahami?	0,608	0,195	Valid
P3	Seberapa cepat halaman Website Simalas memuat?	0,659	0,195	Valid
P4	Seberapa nyaman Anda menggunakan Website Simalas untuk mencari informasi?	0,713	0,195	Valid
P5	Apakah fitur pencarian di Website Simalas bekerja dengan baik?	0,700	0,195	Valid

B. Uji Reliabilitas

Validitas pernyataan dalam penelitian ini diuji terlebih dahulu sebelum dilakukan uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Uji keandalan ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat pengumpul data menunjukkan tingkat konsistensi, ketepatan, dan stabilitas yang memadai. Uji keandalan ini dilakukan pada pernyataan yang telah terbukti valid. Kriteria reliabilitas suatu item terpenuhi jika nilai Cronbach's Alpha melampaui batas minimum 0,6.

1. Jika nilai Alpha $>$ 0,6 maka reliabel.
2. Jika nilai Alpha $<$ 0,6 maka tidak reliabel.

Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.4:

TABEL 4.2
(UJI RELIABILITAS)

Pertanyaan	Cronbach's Alpha Item	Nilai Kritis	Hasil
P1	0,953	0,6	Reliabel
P2	0,953	0,6	Reliabel

Pertanyaan	Cronbach's Alpha Item	Nilai Kritis	Hasil
P3	0,953	0,6	Reliabel
P4	0,953	0,6	Reliabel
P5	0,953	0,6	Reliabel

TABEL 4.3
(HASIL RELIABILITAS STATISTIK)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.953	26

C. Uji Normalitas

Distribusi normal data dari setiap variabel merupakan syarat penting dalam analisis data. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data memenuhi syarat ini, dengan kriteria nilai signifikansi (sig) harus lebih besar dari 0,05. Dalam penelitian ini, uji Kolmogorov-Smirnov diterapkan untuk verifikasi normalitas data, berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Gambar 4.3 menyajikan hasil uji normalitas penelitian ini.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		55
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.83697691
Most Extreme Differences	Absolute	.117
	Positive	.098
	Negative	-.117
Test Statistic		.117
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

GAMBAR 4.1
(HASIL UJI NORMALITAS)

D. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menentukan apakah variabel-variabel independen dalam model regresi saling berhubungan atau tidak.

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
	B	Std. Error					
1	(Constant)	174.893	12.122		14.427	.000	
	X	-.146	.076	-.256	-1.930	.059	1.000

a. Dependent Variable: Y

GAMBAR 4.2
(HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS)

E. Uji Linearitas

Terdapat hubungan *linear* antara X dan Y, yang dapat dilihat dari hasil *ANOVA* yang menunjukkan signifikansi deviasi *linearitas* dengan nilai $1,0 > 0,05$.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Between Groups	(Combined)	3247.977	50	64.960	.111	1.000
		Linearity	831.522	1	831.522	1.419	.299
		Deviation from Linearity	2416.455	49	49.315	.084	1.000
	Within Groups		2344.750	4	586.188		
Total			5592.727	54			

F. Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1419.234	1	1419.234	18.023	.000 ^b
	Residual	4173.493	53	78.745		
	Total	5592.727	54			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2

Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka model regresi secara keseluruhan signifikan. Artinya, variabel independen (X) secara simultan memengaruhi variabel dependen (Y).

G. Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	195.707	10.450		18.729	.000
	X2	-.277	.065	-.504	-4.245	.000

a. Dependent Variable: Y

Jika nilai Sig. (p-value) < α (taraf signifikansi: 0,05) H_0 (hipotesis nol) ditolak, artinya variabel independen (X2) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y).

H. Analisis Heuristic Evaluation (HE)

Kuesioner disebar dan evaluasi hasilnya dilaksanakan secara langsung pada tanggal 1 Desember 2025 dengan melibatkan 3 pihak evaluator.

1. Temuan Masalah

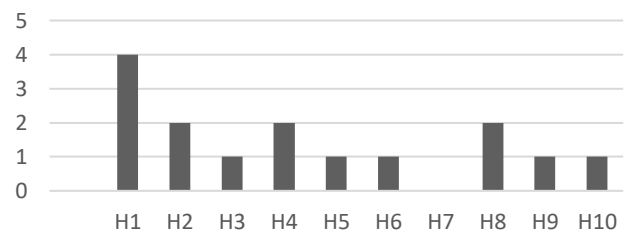
Tabel 4.15 menyajikan temuan masalah awal dari setiap evaluator selama observasi pertama mereka.

Evaluator	Frekuensi Masalah yang Ditemukan
E1	8
E2	3
E3	2
Total	13

2. Kategorisasi Frekuensi Masalah

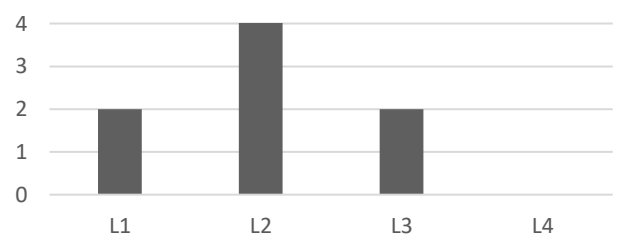
Gambar 4.11 menggambarkan frekuensi pelanggaran masing-masing prinsip heuristik.

Kategorisasi Frekuensi Masalah Berdasarkan Heuristic



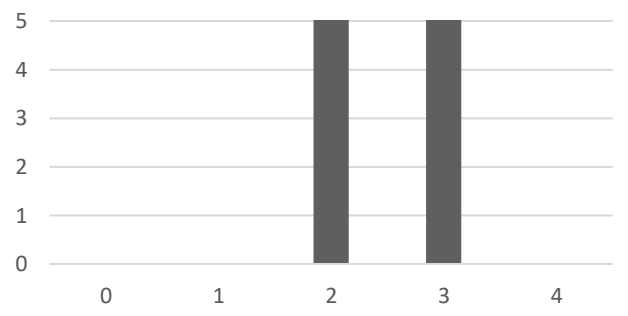
3. Kategorisasi Frekuensi Masalah Berdasarkan Lokasi

Kategorisasi Frekuensi Masalah Berdasarkan Lokasi



4. Severity Ratings

Severity Ratings



Berdasarkan Gambar 4.13, dapat diinterpretasikan bahwa frekuensi masalah menurut tingkat keparahan terbagi secara merata antara tingkat keparahan 2 (masalah minor) dan tingkat keparahan 3 (masalah mayor), dengan masing-masing memiliki frekuensi sebanyak 5 masalah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masalah yang teridentifikasi selama evaluasi berada pada kategori keparahan sedang hingga tinggi, yang memerlukan perhatian dan penanganan lebih lanjut.

Masalah dengan tingkat keparahan 2 (masalah minor) umumnya tidak sepenuhnya menghalangi aktivitas pengguna, namun tetap dapat mengurangi kenyamanan pengalaman pengguna sehingga perlu diperbaiki. Di sisi lain, masalah dengan tingkat keparahan 3 (masalah mayor) menunjukkan gangguan yang lebih serius yang dapat berdampak signifikan pada kinerja atau fungsi sistem, sehingga harus menjadi prioritas utama dalam perbaikan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Website Simalas telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif, ditunjukkan dengan skor "Excellent" pada seluruh dimensi evaluasi UEQ. Meskipun demikian, evaluasi Heuristik mengungkapkan beberapa masalah yang perlu diperhatikan, seperti visibilitas status sistem dan konsistensi desain. Uji statistik menunjukkan validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner yang digunakan. Mayoritas pengguna Website Simalas adalah pelajar atau mahasiswa, sehingga perlu upaya untuk menarik pengguna dari kelompok usia lain. Untuk meningkatkan pengalaman dan kegunaan Website, disarankan untuk menambahkan fitur timer pembelajaran dan Google Sign-On, serta memperbaiki masalah yang ditemukan pada evaluasi Heuristik.

REFERENSI

- [1] D. Nugraha and F. Syahlan, "PENGARUH KEIKUTSERTAAN DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER/UKM DAN MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA," 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMU/KJT/index>
- [2] N. Miftahul Janna and D. Pembimbing, "KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS."
- [3] E. Fathussyadah and A. Ardiansyah, "Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Bagian Produksi Susu UHT PT. INDOLAKTO," 2020.
- [4] D. P. Utami and L. Kurniawati, "ANALISIS USABILITY TESTING PADA APLIKASI MOBILE BANKING MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal TEKINKOM*, vol. 6, no. 2, p. 2023, doi: 10.37600/tekinkom.v6i2.1001.
- [5] E. I. Prayoga and T. Kristiana, "EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI HRMWINCORP MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [6] H. W. Alomari, V. Ramasamy, J. D. Kiper, and G. Potvin, "A User Interface (UI) and User eXperience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education," *Heliyon*, vol. 6, no. 5, May 2020, doi: 10.1016/j.heliyon.2020.e03917.
- [7] A. Yamani, H. Alshammare, and M. Baslyman, "Establishing Heuristics for Improving the Usability of GUI Machine Learning Tools for Novice Users," in *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, Association for Computing Machinery, May 2024. doi: 10.1145/3613904.3642087.
- [8] M. Subhanl and A. Dwi, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *JEISBI*, vol. 02, p. 2021.
- [9] S. Rahayu Natasia, I. Wahyu Nur Rachma, M. Imam Ma, M. Fattah Ibnu Azmi, and dan Ridha Auliya, "Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," 2021.