

ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA MENGUNAKAN METODE EVALUASI HEURISTIK

Nabila Oper¹, Ema Utami², Hanif Al Fatta³

^{1,2,3} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

E-mail: ¹nabila.093@gmail.com, ²emma@nrar.net, ³hanif.a@amikom.ac.id

Abstrak – Dalam pembuatan website perlu diperhatikan aspek-aspek kenyamanan pengguna, terutama dalam mendesain interfacenya. Penelitian ini dilakukan pada website sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan menggunakan metode evaluasi heuristik dari Nielsen's 10 Heuristic, metode heuristik Sutcliffe & Gault, dan Gomez Caballero Sevillano. Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis desain antarmuka website sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pengukuran desain antarmuka diperoleh dari kuisioner yang melibatkan 53 mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan 7 evaluator dalam Focus Group Discussion. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain antarmuka website Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta secara umum sudah cukup baik berdasarkan hasil evaluasi, tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki terutama pada aspek Visibilitas dari status sistem, Kesesuaian antara sistem, Adanya penegenalan, serta Fleksibilitas dan efisiensi dengan rata-rata penilaian pada severity rating 2 yang berarti "masalah usability yang kecil, perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah". Rekomendasi yang dibuat berupa prototype, pengukuran dari prototype menggunakan kuisioner yang dibagikan kepada mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebanyak 53 mahasiswa, dengan rata-rata severity rating 1, yang berarti hasil rekomendasi dapat diterima.

Kata kunci : website, user interface, sistem informasi akademik, metode evaluasi heuristik

Abstract – In the making a website to consider aspects of the user's convenience, especially in designing interfaces. This research was conducted on the website of academic information system UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta using heuristic evaluation of Nielsen's 10 Heuristics, heuristic methods Sutcliffe & Gault, and Caballero Gomez Sevillano. The purpose of this research is to analyze the website interface design academic information system UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta to meet user needs. Interface design Measurements obtained from questionnaires involving 53 students of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta and 7 evaluators in the Focus Group Discussion. The results showed that the interface design website Academic Information Systems UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta in general is quite good based on the evaluation, but there are some things that need to be improved, especially in terms Visibility of system status, concordance of the system, the existence of the introduction, as well as the flexibility and efisiensi with average ratings on severity rating 2 which means "small usability problems, improvements were made with low priority". Recommendations made in the form of prototype, measurements of the prototype using a questionnaire which was distributed to students of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta as many as 53 students, with an average severity rating 1, which means that the recommendation be accepted.

Keywords: *websites, user interfaces, academic information system, the heuristic evaluation method.*

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, teknologi internet hadir sebagai media yang sangat multifungsi. Berbagai peranan internet antara lain sebagai akses kesumber informasi, alat bantu pembelajaran sebagai contoh dalam bentuk portal mahasiswa yang juga berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran serta sebagai infrastruktur sistem informasi dalam institusi lembaga pendidikan [1]. Berbagai peranan ini dinilai sangat penting karena dapat meningkatkan arus informasi dengan sangat cepat dan menjadi poin utama bagi perkembangan pendidikan di Indonesia di era global saat ini [1].

Evaluasi merupakan suatu tes atas tingkat penggunaan dan fungsionalitas sistem yang dilakukan di dalam laboratorium, di lapangan, atau di dalam kolaborasi dengan pengguna. Yang di evaluasi pada interaksi manusia komputer adalah desain dan implementasinya. Ada beberapa pendekatan evaluasi yang dilakukan seperti [9]:

- a. *Evaluating designs*
- b. *Evaluating implementations*
- c. *Query techniques*
- d. *Physiological methods*

Pentingnya dilakukan evaluasi terhadap suatu *interface* untuk mengetahui tingkat kenyamanan dan kegunaan user, maka dalam penelitian ini dilakukan penerapan metode evaluasi heuristik pada *website* sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan menggunakan metode 10 prinsip Nielsen serta prinsip metode heuristik Sutcliffe & Gault dan Gomez Caballero Sevillano, hal ini lakukan untuk mengetahui aspek kenyamanan pengguna.

Uji Heuristik dalam penelitian ini merupakan teknik pengujian berdasarkan aspek desain *user interface* terhadap *usability system* yang memungkinkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan cepat dan efisien. Pada pendekatan ini evaluasi heuristik, sekumpulan kriteria *usability* diidentifikasi dan perancangan dilaksanakan misalnya dimana kriteria dilanggar. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki

perancangan secara efektif [6]. Evaluator melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat [6].

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis melakukan studi literatur tentang metode interaksi manusia-komputer dan metode evaluasi heuristik. Metode heuristik ini banyak digunakan dalam mengukur tingkat kenyamanan pengguna. Dengan penerapan metode evaluasi heuristik maka dapat di jadikan sebagai pengukur dari *user interface website* sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga dengan melihat kualitas *interface* yang diterapkan pada *website* UIN Sunan Kalijaga.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Terdapat 3 metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain [3]:

- a. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung tampilan website yang digunakan oleh mahasiswa pada website UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terkait interface serta fungsi pada *website* tersebut.
- b. wawancara dilakukan pada mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk mendapatkan informasi terkait *website* UIN Sunan Kalijaga serta hasil wawancara yang dilakukan akan digunakan sebagai pendukung kuesioner yang diperoleh.
- c. Kuisisioner, pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden. Dalam hal ini responden adalah mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2.2. Metode Analisis Data

2.2.1. Evaluasi Heuristik

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Evaluasi Heuristik, Evaluasi Heuristik merupakan Sekelompok spesialis *usability* menilai apakah setiap elemen dialog dari sistem

perangkat lunak mengikuti prinsip-prinsip kegunaan, yang disebut "heuristik" [6]. kemudian dilakukan pengisian kuisisioner dengan menggunakan kuisisioner berdasarkan pada Nielsen's 10 Heuristic, metode heuristik Sutcliffe & Gault, dan Gomez Caballero Sevillano [7],[8],[4].

1. Visibilitas dari status sistem
2. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata
3. Kendali dan kebebasan
4. Standar dan konsistensi
5. Bantu pengguna untuk mengenali, men-diagnosa, dan mengatasi masalah
6. Pencegah kesalahan
7. Pertolongan pengguna mengenal, berdialog dan memperbaiki kesalahan
8. Fleksibilitas dan efisiensi
9. Estetika dan desain yang minimalis
10. Fitur bantuan dan dokumentasi
11. Keterampilan (*Skills*), juga disebut sebagai "*Prepare workarounds for frequentusers*", "*Shortcuts*", atau "Mudah dibaca".
12. Interaksi yang nyaman dan penuh hormat dengan pengguna
13. *Privacy*

Data kuesioner yang didapat selanjutnya untuk pengukuran tingkat persetujuan pengguna terhadap interface *website* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan rekomendasi yang diberikan untuk membantu pihak UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam mengembangkan *website* Sistem Informasi Akademik.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kualitas interface dari *website* UIN Sunan Kalijaga maka, dilakukan dengan menggunakan rata-rata skor dari setiap aspek usability. Rata-rata skor untuk setiap aspek yang didapat dari hasil jumlah skor setiap aspek dibagi dengan jumlah responden keseluruhan. Setelah rata-rata skor diketahui, nilai tersebut akan diinterpretasikan sesuai dengan tabel tingkat kesetujuan responden terhadap kuesioner. Adapun tabel kesetujuan responden yang digunakan dalam penelitian ini bisa dilihat pada Tabel 1 [5].

Tabel 1. Severity rating

Severity Rating	Keterangan
0	Saya tidak setuju sama sekali jika hal ini dikatakan sebagai masalah usability

Severity Rating	Keterangan
1	Tidak perlu ada perbaikan selama waktu pengerjaan tidak mendukung
2	Masalah usability yang kecil, perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah
3	Masalah usability yang utama, penting untuk dilakukan perbaikan sehingga harus diberikan prioritas yang tinggi
4	Usability catastrophe, sangat penting untuk diperbaiki sebelum sistem/ produk dipublikasikan

Hasil penelitian Nielsen yang menghasilkan beberapa aspek evaluasi heuristik yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisis antarmuka *website*, seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Aspek Usability Evaluasi Heuristik

No	Aspek	Kode
1	Visibilitas dari status sistem	A ₁
2	Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata	A ₂
3	Kendali dan kebebasan pengguna	A ₃
4	Standar dan konsistensi	A ₄
5	Bantu pengguna untuk mengenali, men-diagnosa, dan mengatasi masalah	A ₅
6	Pencegahan Kesalahan	A ₆
7	Pertolongan pengguna mengenal, berdialog dan memperbaiki kesalahan	A ₇
8	Fleksibilitas dan efisiensi	A ₈
9	Estetika dan desain yang minimalis	A ₉
10	Fitur bantuan dan dokumentasi	A ₁₀
11	Clear entry and exit points	A ₁₁
12	Interaksi yang nyaman dengan pengguna	A ₁₂
13	Privacy	A ₁₃

Nilai evaluasi heuristik didapatkan dengan melakukan perhitungan berdasarkan pada Tabel 2. Setiap aspek *usability* pada evaluasi heuristik memiliki sub-aspek *usability* yang merupakan poin pengembangan yang sesuai dengan aspek *usability*. Evaluasi heuristik pada sebuah perangkat dapat mengidentifikasi masalah-masalah *usability* yang ada pada desain interface *website* sistem informasi akademik

UIN sunan kalijaga yogyakarta tersebut. Masalah-masalah tersebut kemudian dinilai sesuai dengan tingkat kesulitan permasalahan tersebut (*severity rating*). *Severity rating* dapat menentukan banyaknya sumber daya yang diperlukan untuk memperbaiki masalah yang ada, dan dapat memberikan perkiraan awal terhadap prinsip *usability* apa yang harus ditambahkan [2].

Perhitungan pada evaluasi heuristik digunakan persamaan 1 sebagai berikut [2]:

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

Keterangan : $\sum A$: jumlah skor *rating* dari sub-aspek dalam setiap aspek *usability* (A1, A2,, A13), Nilai 0-4 : nilai *severity rating*, X : poin *usability*, bernilai 1/0 (1: Ya, 0: Tidak)

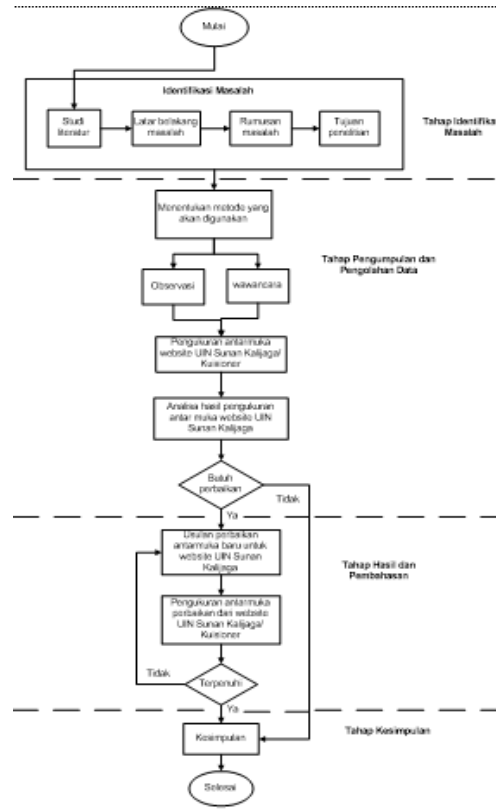
Setelah dilakukan perhitungan mengenai evaluasi heuristik maka dilanjutkan dengan perhitungan berdasarkan persamaan 2, untuk menghasilkan nilai *severity rating* dari tiap aspek *usability* digunakan [2]:

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

Keterangan : Sv : hasil *severity rating* dalam satu aspek *usability*, $\sum A$: jumlah skor *rating* dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (A1, A2,, A13), n : banyaknya sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability*

2.2.2. Alur Penelitian

Alur penelitian pada *website* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian

Keterangan Gambar 1:

1. Identifikasi masalah,
 - a. Studi literatur, yakni mencari referensi dan mempelajari objek penelitian guna menentukan metode yang tepat untuk digunakan.
 - b. Latar belakang masalah, yakni menentukan permasalahan secara terperinci yang ada pada objek sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah penelitian dengan solusi yang akan diterapkan.
 - c. Rumusan masalah, yakni menjelaskan permasalahan-permasalahan yang dirincikan pada latarbelakang dalam bentuk poin-poin sehingga mudah dipahami.
 - d. Tujuan penelitian, menentukan solusi yang ingin dicapai berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari latar belakang serta rumusan masalah.
2. Menentukan metode, yakni mencari metode apa saja yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi.

3. Observasi ini dilakukan langsung dengan menjalankan atau melihat *interface* dari *website* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Wawancara, dilakukan untuk memperoleh data-data tentang *website* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Wawancara dengan mahasiswa akan diperoleh data-data mengenai *interface website* sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Pengukuran antarmuka *website* UIN Sunan Kalijaga, pada tahapan ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang akan dibagikan kepada Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berdasarkan metode yang diterapkan.
6. Analisis hasil pengukuran antarmuka *website* UIN Sunan Kalijaga, pada bagian ini akan melakukan pengujian dari kuisisioner yang didapatkan, dari kuisisioner tersebut maka dapat dilakukan analisis pada *user interface website* UIN Sunan Kalijaga dengan menggunakan prinsip Heuristik Neilson. Kemudian untuk mendapatkan rekomendasi maka hasil analisis kemudian dibahas pada *Focus Group Discussion* (FGD).
7. Usulan perbaikan baru untuk *website* UIN Sunan Kalijaga, pada tahapan ini merupakan hasil dari analisis kuisisioner sesuai dengan Metode Evaluasi Heuristik dan FGD, pada tahapan ini akan menghasilkan rekomendasi dari *interface website* UIN sunan Kalijaga Yogyakarta yang lama ke tampilan antarmuka *website* yang baru.
8. Pengukuran rekomendasi antarmuka perbaikan dari *website* UIN Sunan Kalijaga, pada tahapan ini berisikan tentang bagaimana pengukuran rekomendasi antarmuka *website* UIN Sunan Kalijaga dengan menggunakan metode Evaluasi Heuristik. Pada bagian ini akan terdapat penyebaran kuisisioner yang ditujukan kepada responden yang merupakan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.
9. Kesimpulan, hasil akhir mengenai *interface* pada *website* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta rekomendasi yang diusulkan untuk perkembangan *website*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengukuran Antarmuka Website UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Evaluasi heuristik bertujuan untuk mendapatkan hasil yang terukur dari *website* Sistem Informasi Akademik yang diterapkan pada UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Evaluasi heuristik melibatkan 53 mahasiswa sebagai peserta untuk mendapatkan hasil urutan nilai dari aspek evaluasi heuristik. Hasil tersebut kemudian dapat dijadikan acuan dalam merancang desain *interface website* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil pengukuran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan evaluasi heuristik desain *interface* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Aspek	Jumlah	
	A	B
A	1,52	2
B	1,85	2
C	1,36	1
D	1,04	1
E	0,94	1
F	0,32	0
G	1,59	2
H	1,61	2
I	0,71	1
J	0,67	1
K	1,20	1
L	0,74	1
M	0,80	1

Keterangan : Kolom A, merupakan hasil perhitungan dari evaluasi heuristik, Kolom B merupakan hasil pembulatan dari perhitungan evaluasi heuristik.

Berdasarkan pada tabel 3., *website* Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terdapat permasalahan pada interfacenya yaitu “aspek visibilitas dari suatu sistem”, “kesesuaian antara sistem dan dunia nyata”, “fleksibilitas dan efisiensi”, serta “Pertolongan pengguna mengenal, berdialog dan memperbaiki kesalahan”, masing-masing aspek tersebut memiliki permasalahan dengan skor 2 yang berarti masalah *usability* yang kecil, perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah.

3.2. Hasil Focus Group Diskusi

Focus group discussion (FGD) bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pandangan perspektif dari pengguna terhadap *website* Sistem Informasi

Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Anggota FGD dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Anggota FGD

No	Nama	Keterangan
1	Nabila Oper	Moderator
2	M. Nuraminudin	Web programmer
3	Ika Asti Astuti	UI Designer
4	Rifda Faticha Alfa Aziza	Web programmer
5	Rakhma S Kurnia	Web programmer
6	Hendi Setiawan	UI Designer
7	Ita Permatahati	Web programmer

Berdasarkan pada tabel 4, maka FGD melibatkan 1 orang sebagai moderator dan 6 orang partisipan sebagai evaluator. Peserta FGD adalah orang yang pernah dan sering merancang dan menggunakan website serta merupakan orang-orang yang berasal dari bidang Teknik Informatika [2].

Hasil focus group discussion (FGD) website sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil FGD

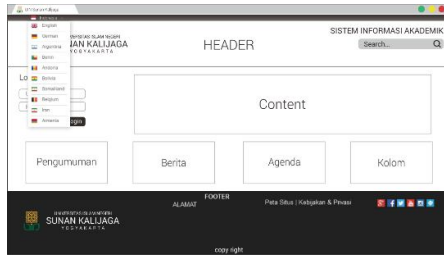
No	Pendapat
1	Navigasi cukup sulit, user harus klik 1 menu, menunggu loading, lalu mengklik sub menu lagi dan menunggu loading lagi, baiknya sub-menu di jadikan <i>dropdown</i>
2	Menu logout diletakkan paling bawah, hal ini menyulitkan user, padahal logout selalu di akses, sebaiknya menu logout diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh user, misalkan pada bawah nama dan nim.
3	Konten sebaiknya full page, sekarang hanya terisi 2/3 layar sehingga terasa kosong, apalagi jika informasi panjang, maka akan banyak scroll ke bawah
4	Tidak ada penanda user berada pada halaman apa pada menu
5	Di form data pribadi, foto akta dan lain-lain yang sudah di upload dibuat <i>preview image</i> , bukan <i>download</i> .

No	Pendapat
6	Ada link yang menuju form, karena sekarang form harus ditelusuri satu per satu dengan klik selanjutnya
7	Ada button simpan disetiap form data pribadi
8	Kesesuaian <i>font</i> Sistem Informasi Akademik yang terdapat pada halaman akademik.uin-suka.ac.id disamakan dengan halaman setelah login. Serta dibawah judul halaman SIA sebaiknya nama universitas di hapuskan karna sudah diwakilkan oleh logo dan nama universitas pada pojok kiri tampilan interfacenya
9	Jarak antara nama dan nim terlalu jauh, sementara jarak antara foto dengan nama terlalu dekat sehingga terlihat tidak rapi
10	Pembagian komposisi konten pada layout side bar dan bagian konten halaman tidak seimbang. Sebaiknya diberikan informasi penting sehingga dapat menyeimbangkan komposisi <i>layout</i>
11	Penggunaan icon pada setiap button/tombol dan menu kurang sesuai seperti icon tombol <i>interface</i> pada umumnya. Misal pada tombol download, icon pada tombol menggambarkan icon unduh/ <i>download</i> .

3.3. Usulan Perbaikan Antarmuka Baru untuk Website Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

a. Halaman Login

Halaman Login Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta merupakan halaman pertama kali yang ditampilkan, agar pengguna dapat melanjutkan serta mencari dan melihat informasi pada website tersebut. Pada halaman website sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga terdapat konten yang rutin diperbaharui sehingga pengguna merasa ingin mengetahui informasi baru yang menarik ketika pengguna mengunjungi halaman tersebut. Gambar halaman login dapat dilihat pada gambar 2.



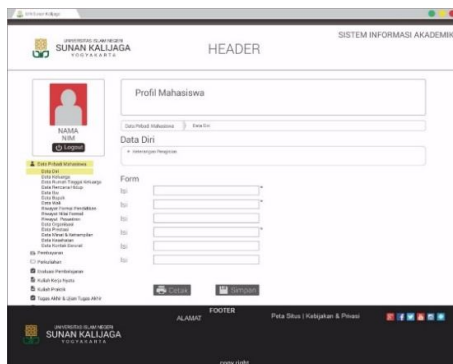
Gambar 2. Halaman Login SIA

Berdasarkan pada gambar 2, Header website adalah logo UIN Sunan Kalijaga yang merupakan slogan dari website uin sunan kalijaga yogyakarta. Logo dari website uin merupakan identitas dari uin sunan kalijaga, kemudian terdapat judul dari website yang menunjukkan fungsi dan manfaat dari website UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan *Font* dan *size* yang konsisten. Pada rekomendasi ini juga pada posisi bawah judul website tidak diberi nama instan karena pada header sudah terdapat logo dan identitas instansi.

Ubah bahasa dibuat secara *dropdown list* untuk menampilkan beberapa jenis bahasa yang digunakan, karena melihat mahasiswa UIN Sunan Kalijaga juga terdapat dari berbagai mancanegara maka dibutuhkan beberapa bahasa untuk mempermudah pengguna dari mancanegara.

b. Halaman Data Diri Mahasiswa

Halaman ini menampilkan form untuk inputan serta hasil dari inputan data diri mahasiswa yang diinputkan oleh user dan dapat ditampilkan secara keseluruhan oleh sistem dengan mengklik "Lihat" serta mencetak data diri dengan mengklik "Cetak". Halaman data diri mahasiswa dapat dilihat pada gambar 3.



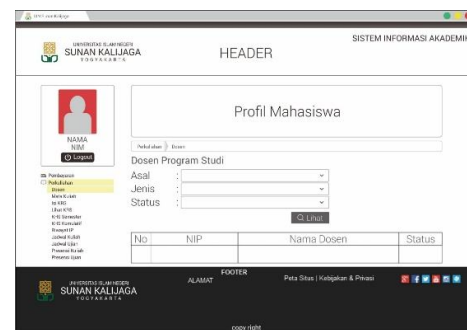
Gambar 3. Halaman Data Diri

Berdasarkan hasil pengukuran sebelum rekomendasi terdapat beberapa permasalahan dalam *saverity rating 2* yang menunjukkan bahwa dilakukan perbaikan kecil, sebagaimana yang ditampilkan pada tabel 3, jarak/ spasi pada *nim* dan nama yang terlihat jauh, maka sebaiknya di tetapkan dengan baik. Posisi menu Logout yang sulit dijangkau oleh user, maka pada rekomendasi ini posisi menu logout di letakkan pada bagian yang mudah di jangkau oleh user.

Menu/ Sub-Menu data diri mahasiswa diberi warna ketika user menjalankan aksi agar user dapat mengetahui posisi halaman yang dikunjungi, serta pengelompokkan beberapa halaman pada menu data pribadi mahasiswa yang dibuat dengan navigasi di buat *dropdown* sehingga mempermudah user ketika mengakses halaman-halaman yang akan di isi. Kemudian adanya button cetak dan preview yang sebaiknya pada icon ini diberi gambar agar mempermudah user dalam mengambil keputusan. Melalui tombol "Cetak" dan "Preview/ lihat" yang telah diberi query link user dapat mencetak atau melihat form yang telah diisi.

c. Halaman Dosen

Halaman ini menampilkan hasil dari inputan atau data dosen yang dipilih dan kemudian ditampilkan secara keseluruhan dengan mengklik tombol preview maka data akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Halaman dosen dapat dilihat pada gambar 4,



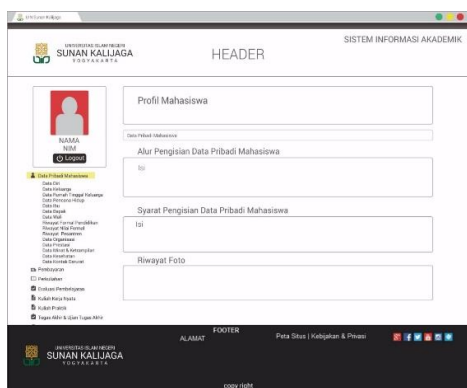
Gambar 4. Halaman Dosen

Menu perkuliahan dan dosen diberi warna ketika *user* menjalankan aksi agar user dapat mengetahui posisi halaman yang dikunjungi, serta pengelompokkan beberapa halaman pada menu perkuliahan dengan navigasi di buat *dropdown* sehingga

mempermudah user ketika mengakses halaman-halaman yang akan diisi. Posisi pengisian data dosen sebaiknya diletakkan sebelum tabel dosen yang di tampilkan untuk mempermudah user dalam mengakses halaman tersebut. Serta sebaiknya diberi sub judul halaman agar mempermudah user dalam mengambil keputusan ketika melakukan aksi pada halaman yang dipilih.

d. Halaman Data pribadi mahasiswa

Halaman ini menampilkan data mahasiswa yang telah diinputkan, serta memiliki beberapa sub-menu dengan fungsi dan ketentuan pengisian yang berbeda. Halaman data rekomendasi data pribadi mahasiswa dapat dilihat pada gambar 5.

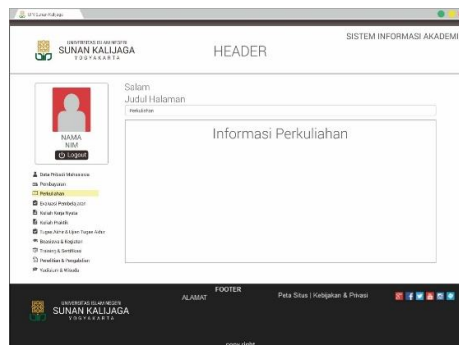


Gambar 5. Halaman Data Pribadi Mahasiswa

Menu/ Sub-Menu data pribadi mahasiswa diberi warna ketika user menjalankan aksi agar *user* dapat mengetahui posisi halaman yang dikunjungi, serta pengelompokkan beberapa halaman pada menu data pribadi mahasiswa yang dibuat dengan navigasi secara *dropdown* sehingga mempermudah *user* ketika mengakses halaman-halaman yang akan di isi. Font serta size pada judul *website* yang sebaiknya dibuat konsisten, karena sebelum direkomendasi *size* pada judul *website* tidak konsisten pada halaman login dan setelah login.

e. Halaman perkuliahaan

Halaman ini menampilkan seputar informasi perkuliahaan seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman perkuliahaan

Judul halaman dari menu yang dipilih menunjukkan fungsi dan manfaat dari website UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan *Font* dan *size* yang konsisten serta konten yang berisikan informasi perkuliahaan dari bagian mahasiswa, karena sebelumnya halaman ini tidak terdapat informasi atau data atau form dari menu yang dipilih (kosong). Menu-menu pada *website* dibuat dengan icon untuk mempermudah pengguna mengetahui fungsi dari setiap menu yang disediakan.

f. Halaman presensi kuliah

Halaman presensi kuliah merupakan sub-menu dari perkuliahan yang memuat informasi jumlah presensi mahasiswa yang berlangsung setiap harinya. Halaman rekomendasi untuk presensi perkuliahan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman presensi kuliah

Menu/ Sub-Menu data presensi diberi warna ketika user menjalankan aksi agar user dapat mengetahui posisi halaman yang dikunjungi. Kemudian adanya button cetak dan preview yang sebaiknya pada icon ini diberi gambar agar mempermudah user dalam mengambil keputusan. Melalui tombol "Cetak" dan "Preview" yang telah diberi

query link user dapat mencetak atau melihat form yang telah diisi.

3.4. Pengukuran Rekomendasi Antarmuka Website Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kaliaga Yogyakarta

Dalam mengukur rekomendasi website sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, digunakan metode evaluasi heuristik dari 13 aspek yang digunakan dengan melibatkan 53 mahasiswa UIN sebagai peserta untuk mendapatkan hasil urutan nilai menggunakan persamaan 1. Hasil pengukuran rekomendasi dapat dilihat pada tabel 6 .

Tabel 6. Hasil perhitungan evaluasi heuristik rekomendasi *desain interface* SIA UIN sunan Kalijaga Yogyakarta

Aspek	Jumlah	
	C	D
A	0,50	1
B	0,52	1
C	0,75	1
D	0,65	1
E	0,67	1
F	0,48	1
G	0,81	1
H	0,93	1
I	0,69	1
J	0,67	1
K	0,78	1
L	0,79	1
M	0,46	0

Keterangan : Kolom C, merupakan hasil perhitungan dari evaluasi heuristik untuk rekomendasi, Kolom D merupakan hasil pembulatan dari perhitungan evaluasi heuristik untuk rekomendasi. Kolom D merupakan hasil pembulatan dari perhitungan evaluasi heuristik untuk rekomendasi.

Hasil pengukuran pada tabel 6 merupakan hasil evaluasi heuristik sesudah dilakukan rekomendasi terhadap website UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang menunjukkan bahwa terdapat penurunan masalah untuk desain interface dibebberapa aspek ketika dilakukan rekomendasi pada website Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Aspek usability yang mengalami penurunan masalah adalah “Visibilitas dari status sistem”, “Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata”, “Fleksibilitas dan efisiensi”, dan “Pertolongan pengguna mengenal, berdialog dan memperbaiki

kesalahan” dengan rata-rata nilai yang diperoleh, menjadi 1 yang berarti rekomendasi yang dibuat dapat diterima. Dengan adanya usulan perbaikan yang diterapkan pengguna mendapat kemudahan dan kebebasan ketika menjalankan atau mengakses website.

4. SIMPULAN

Setelah dilakukan pengukuran menggunakan teknik evaluasi heuristik pada *website* Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan perancangan berupa prototype, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan Pengukuran dengan Metode evaluasi heuristik *Nielsen's 10 Heuristic* dan prinsip *Sutcliffe & Gault* dan *Gomez Caballero Sevillano*, terdapat beberapa aspek yang memperlihatkan bahwa *website* sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memiliki masalah pada *interfacenya*, hal ini terlihat dari hasil pengukuran yang menunjukkan aspek “visibilitas dari suatu sistem”, “kesesuaian antara sistem dan dunia nyata”, “adanya pengenalan” “serta fleksibilitas dan efisiensi”, masing-masing aspek tersebut memiliki permasalahan dengan skor 2 yang berarti masalah usability yang kecil, perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah.
2. Rekomendasi yang dibuat berdasarkan pada hasil pengukuran website sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan melihat pada sub aspek yang memiliki tingkat severity rating yang tinggi, serta pada pendapat dari hasil FGD yang melibatkan 7 orang partisipan, dalam merancang *protoype website* sistem informasi akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, maka dapat dilihat pada pengukuran kedua yang menunjukkan bahwa tingkat severity rating pada rekomendasi yang dirancang rata-rata mengalami penurunan pada skala 1, yang berarti saya tidak setuju sama sekali jika hal ini dikatakan sebagai masalah usability, dan tidak perlu ada perbaikan selama waktu pengerjaan tidak mendukung.

5. SARAN

Pada penelitian selanjutnya, dapat menggunakan metode evaluasi heuristik dengan prinsip dari para ahli lainnya, untuk melengkapi analisis pada desain *interface*, sehingga didapat hasil evaluasi yang lebih baik.

- [9] Sudarmawan; Ariyus, Dony, 2007, *Interaksi Manusia & Komputer*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Caesaron, D, 2015, Evaluasi heuristik desain antar muka (interface) portal mahasiswa (studi kasus portal mahasiswa universitas X), *Jurnal Metris*, 16 (2015): 9 – 14. 2015.
- [2] Farida, D. L, 2016, Perancangn Model User Experience untuk Website Pariwisata berdasarkan pada Prinsip Usability (Studi Kasus: Pariwisata di Asia Tenggara), *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, ISSN: 2302-3805,2016.
- [3] Nazir, Moh, *Metode Penelitian*, 2014, Penerbit Ghalia Indonesia, Jakarta.
- [4] Omar, K; Rapp, B; Gómez, M, J., 2016, *Heuristic Evaluation Checklist For Mobile ERP User Interfaces*, IEEE, 2016.
- [5] Paz, A, Freddy; Villanueva, D; Pow-Sang, J, A., 2015, *Heuristic Evaluation as a Complement to Usability Testing: A Case Study in Web Domain*, IEEE, 2015.
- [6] Paz, A, Freddy; Pow-Sang, J, A., 2015, *Usability Evaluation Methods for Software Development: A Systematic Mapping Review*, IEEE, 2015.
- [7] Safitri, Peti dan Ispani M, 2015, *Review Desain Interface aplikasi suppos menggunakan evaluasi heuristik*, *Jurnal SIMETRIS*, Vol 6 No 1 April 2015 ISSN: 2252-4983. 2015.
- [8] Stucliffe, Alistair, 2002, *Assessing the Reliability of Heuristic Evaluation for Website Attractiveness and Usability*, IEEE. 2002.