

Analisis Antarmuka Pengguna pada Website UMKM (Sareng x Zodain)

Diterima:

10 Juni 2024

Revisi:

10 Juli 2024

Terbit:

1 Agustus 2024

**¹Regi Candra Purnama Putra, ²Ahmad Zen Sholikhin, ³Ikrar
Nusa Bhakti, ⁴Achmadhin Tristan Syafa'at, ⁵M. Abi Lukman**

*^{1,2,3}Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas
Nusantara PGRI Kediri*

¹regiacun12@gmail.com, ²Zenahmad90@gmail.com,

³ikrarbhakti543@gmail.com, ⁴adin74612@gmail.com, ⁵abilukman00@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kekurangan website Sareng x Zodain. Dengan menggunakan metode heuristik Nielsen. Heuristik Nielsen diterapkan untuk mengevaluasi website, kemudian website diamati dan dianalisis berdasarkan heuristik tersebut. Dari hasil penelitian masih ada temuan kekurangan dari fitur website ini, ditemukan kekurangan pada website yaitu tidak dapat melakukan order secara langsung melalui website tetapi harus melalui platform lain yang mana akan merugikan waktu pelanggan. Namun sejauh ini penelitian pada penjualan di Website Sareng x Zodain. Secara keseluruhan tertata dengan baik, Berdasarkan kekurangan yang diidentifikasi, diajukan rekomendasi untuk perbaikan pada website.

Kata Kunci— website; interaksi manusia dan computer; Heuristic

Abstract— *This research aims to identify and analyze the shortcomings of the Sareng x Zodain website using the Nielsen heuristic method. Nielsen's heuristics are applied to evaluate websites, then the websites are observed and analyzed based on these heuristics. From the research results, there were still findings of deficiencies in the features of this website. A deficiency was found on the website, namely that you could not place orders directly via the website but had to go through another platform, which would be detrimental to customers' time. However, so far the research on sales on the Sareng x Zodain Website is overall well organized. Based on the deficiencies identified, recommendations are put forward for improvements to the website*

Keywords— *website; human and computer interaction; Heuristics*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Regi Candra Purnama Putra,

Sistem Informasi,

Universitas Nusantara PGRI Kediri,

Email: regiacun12@gmail.com,

[\[https://orcid.org/0009-0004-2695-9460\]](https://orcid.org/0009-0004-2695-9460)

I. PENDAHULUAN

Bisnis kecil dan menengah (UMKM) memainkan peran penting dalam perekonomian Indonesia. Mereka mendorong pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan pengentasan kemiskinan. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dapat menggunakan internet sebagai alat penting untuk menghubungi pelanggan dan meningkatkan penjualan mereka [1]. Website yang baik dapat menarik pengunjung, meningkatkan konversi, dan membuat pelanggan setia Sareng x Zodain. Seperti banyak situs web lainnya, mungkin ada kekurangan yang dapat membuatnya tidak berfungsi dengan baik [2].

Metode evaluasi heuristik menilai kegunaan sistem interaksi manusia-komputer berdasarkan aturan. Ini melakukannya dengan meninjau desain dan menemukan pelanggaran terhadap aturan [3]. Selanjutnya, masalah ini dianalisis untuk mengetahui seberapa parah masalahnya dan diusulkan solusi untuk memperbaikinya [4]. Teknik evaluasi heuristik melibatkan ahli usability untuk mengevaluasi apakah komponen sistem mengikuti prinsip usability (Nielsen & Mack, 1994) [5]. Metode ini digunakan oleh masing-masing evaluator yang memeriksa antarmuka secara pribadi. Mereka akan memeriksa berbagai elemen interaktif dan membandingkan antarmuka dengan standar usability saat ini [6]. Dengan menggunakan aturan praktis, evaluasi heuristik mengevaluasi kegunaan antarmuka pengguna untuk penelusuran independen dan laporan masalah. Evaluator menggunakan heuristik yang mapan (seperti Nielsen-Molich) dan memberikan informasi yang dapat membantu tim desain meningkatkan kegunaan produk sejak awal pengembangan [7].

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan dan menganalisis kekurangan website Sareng x Zodain. Metode heuristik Nielsen, yang diciptakan oleh Jakob Nielsen, adalah pendekatan yang paling umum digunakan untuk mengevaluasi usability website. Diharapkan penelitian ini akan memberikan saran tentang cara meningkatkan pengalaman pengguna Sareng x Zodain, karena dapat menjadi platform yang lebih baik bagi UMKM untuk menghubungi pelanggan dan meningkatkan penjualan [8].

II. METODE

Objek Penelitian

Website Sareng x Zodain adalah subjek penelitian dan bahan evaluasi. Website yang berfokus pada UMKM dapat menjadi platform yang berguna bagi para pengusaha kecil untuk menjangkau pelanggan dan meningkatkan penjualan. [9].

Gambaran singkat mengenai fitur Website



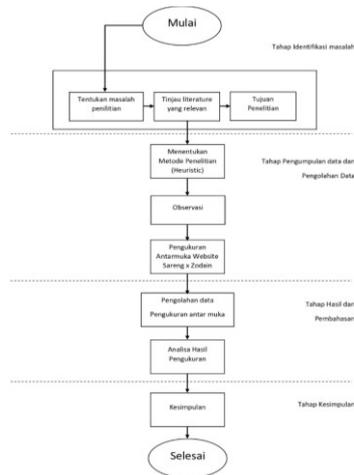
Gambar 1. user interfaces dan fitur Website

Gambar 1 merupakan tampilan awal website dari Sareng x Zodain. Pada tampilan awal ini merupakan bagian penjelasan umkm yang merupakan kolaborasi antara penjualan kopi dan penjualan minuman soda.



Gambar 2. Beberapa fitur dan konten website

Gambar 2 menampilkan menu navigasi dan produk best seller yang memiliki deskripsi singkat mengenai produk unggulan dari umkm Sareng x Zodain.



Gambar 3. Alur Metode penelitian secara garis besar

Alur penelitian tersebut dibagi menjadi beberapa tahap utama. Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahap:

- Tentukan masalah penelitian untuk mendapatkan dasar teori dan pemahaman yang lebih baik.
- Menentukan Metode Penelitian (Heuristic): Memilih metode penelitian. Dalam diagram ini, metode heuristik dipilih. Observasi: Mengamati atau melihat sesuatu yang diteliti. Pengukuran Antarmuka Web Sareng x Zodain: Melakukan pengukuran pada antarmuka web yang menjadi subjek penelitian.
- Pengolahan Data Pengukuran Antarmuka: Memproses hasil pengukuran sebelumnya. Analisa Hasil Pengukuran: Menganalisis data yang telah diproses untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digunakan sebagai landasan untuk diskusi.
- Mengambil kesimpulan dari hasil analisis.

Faktor dan Aspek dalam IMK

Dalam konteks interaksi manusia-komputer (IMK), "faktor" dan "aspek" merujuk pada berbagai komponen yang memengaruhi cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui antarmuka yang disediakan [10]. Berikut adalah penjelasan tentang faktor dan aspek yang relevan dalam interaksi manusia dan komputer

Faktor manusia

- **Kemampuan kognitif**

Kemampuan kognitif mencakup berbagai proses mental seperti persepsi, pemahaman, ingatan, pemecahan masalah, dan perhatian, serta kemampuan otak untuk memproses informasi, memahami konsep, dan membuat keputusan [11].

- **Kebutuhan Pengguna**

Untuk membuat produk atau layanan yang sukses dan memuaskan, desainer harus memahami kebutuhan pengguna sehingga mereka dapat membuat pengalaman pengguna yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

Faktor Komputer

Bagaimana pengguna berinteraksi dengan elemen antarmuka, termasuk tombol, formulir, dan konten multimedia. Ini memiliki banyak fitur interaktif, seperti klik, geser, seret, dan tekan dan tahan. Ini juga termasuk sistem navigasi yang mudah digunakan dan mudah dipahami.

Kinerja komputer yang baik dalam IMK penting untuk pengalaman pengguna yang memuaskan dan efisien [12]. Dengan mempertimbangkan responsivitas, kecepatan, stabilitas, optimalisasi sumber daya, dan pemantauan [13].

Aspek Interaksi

Semua komponen yang mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan sistem komputer dan sebaliknya termasuk komponen interaksi pada IMK. Ini termasuk desain antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan responsif, responsivitas sistem yang cepat, ketersediaan informasi yang baik, dan inklusi dan aksesibilitas untuk semua pengguna.

Skala Likert

Alat pengukuran yang umum digunakan dalam survei dan penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, atau penilaian subjektif responden terhadap pernyataan atau pertanyaan adalah skala Likert, yang diciptakan oleh Rensis Likert, seorang psikolog, pada tahun 1932 [14]. Jenis pertama adalah skala pendapat, biasanya ditulis pada kertas angket dan dimulai dengan "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju"[15].

Pada penelitian ini penulis menggunakan skala likert untuk mengetahui tingkat usability pada metode heuristic dengan menggunakan 4 skala dengan rentan sebagai berikut :

Skala Likert	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju

2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

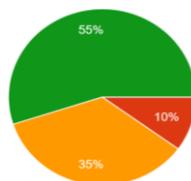
Skala Likert digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan situs Sareng x Zodain. Nilai tinggi menunjukkan tanggapan positif, nilai rendah menunjukkan tanggapan negatif.

Evaluasi Heuristic

Tujuan penilaian heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluator memeriksa kinerja serangkaian tugas dengan perancangan untuk memastikan apakah mereka memenuhi semua kriteria di setiap tingkat. Masalah usability lebih mudah ditemukan karena metode evaluasi heuristik sangat cocok untuk evaluasi desain.

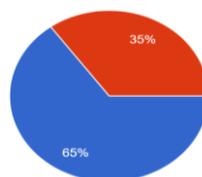
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dari penelitian ini adalah masyarakat pengguna website Sareng x Zodain berjumlah 19 orang.



Gambar 4. Presentase Tingkat Kemudahan Akses

Gambar 1, dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini, terdapat 55% responden menjawab sangat setuju, 35% menjawab setuju, dan 10% menjawab tidak setuju.



Gambar 5. Presentase Jenis Kelamin Responden

Gambar 2, persepsi informasi dipengaruhi secara signifikan oleh responden laki-laki sebesar 65% dan responden perempuan menyumbang sebanyak 35,% dari total responden.

No	Range Nilai Interval	Keterangan
----	----------------------	------------

1	0 – 24,99	Sangat Tidak Mudah
2	25 – 49,99	Tidak Mudah
3	50 – 74,99	Mudah
4	75 - 100	Sangat Mudah

Tabel 1. Tabel Interpretasi Interval

Tabel 1 Interpretasi interval dengan menggunakan skala 4. Range nilai interval digunakan sebagai acuan untuk melakukan penilaian dari hasil kuisioner yang sudah disebarakan.

Uji Validitas

Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson). Pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

Variabel	r Hitung	r tabel	Validitas
no 1	0.573	0.4329	Valid
no 2	0.572	0.4329	Valid
no 3	0.501	0.4329	Valid
no 4	0.506	0.4329	Valid
no 5	0.439	0.4329	Valid
no 6	0.716	0.4329	Valid
no 7	0.464	0.4329	Valid

Gambar 6. Hasil Tabel rangkuman hasil uji validitas

Hasil penjelasan table uji validitas sebagai berikut :

Semua variabel dari no 1 hingga no 7 memiliki nilai "r Hitung" yang lebih besar dari "r tabel" (0.4329), sehingga semuanya dianggap valid. Ini menunjukkan bahwa korelasi untuk setiap variabel tersebut cukup kuat dan memenuhi kriteria validitas yang ditentukan

Uji Reliabilitas

Reliabilitas, atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tetapi tidak selalu mengukur apa yang seharusnya diukur. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai r_{xx} mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika ≥ 0.700 .

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	18	94.7
	Excluded ^a	1	5.3
	Total	19	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.951	7

Gambar 7. Hasil reliabilitas

Ringkasan pemrosesan kasus menunjukkan jumlah kasus yang diproses dan jumlah kasus yang dikecualikan. Dalam hal ini, 18 kasus diproses dan 1 kasus dikecualikan. Ini berarti bahwa 94,7% kasus diproses dan 5,3% dikecualikan.

Ringkasan pemrosesan kasus menunjukkan informasi berikut:

Kasus Valid: Jumlah kasus yang diproses dan termasuk dalam analisis. Dalam hal ini, 18 kasus diproses dan termasuk dalam analisis. Dikecualikan: Jumlah kasus yang dikecualikan dari analisis. Dalam hal ini, 1 kasus dikecualikan dari analisis. Total: Jumlah total kasus. Dalam hal ini, 19 kasus adalah jumlah total kasus. Statistik keandalan menunjukkan tingkat konsistensi pengukuran. Dalam hal ini, Cronbach's Alpha adalah .951. Gambar diatas menunjukkan bahwa pengukurannya sangat konsisten. Ini berarti bahwa hasil pengukuran dapat diandalkan.

Hasil Tabel Pengujian Heuristic :

Elemen Observasi	Hasil (Dalam Bentuk Persen)			
	STS	TS	S	SS
Content				
Apakah website Sareng x Zodain menyediakan informasi produk secara lengkap?	5,3	15,8	42,1	36,8
Apakah informasi yang anda butuhkan pada website Sareng X Zodain tersedia semuanya?	5,3	10,5	47,4	36,8
Design				
Bagaimana pendapat anda tentang tata letak dan desain website Sareng x Zodain?	0,00	5,6	44,4	50
Apakah anda merasa mudah menemukan informasi yang anda cari pada website Sareng x Zodain?	0,00	5,3	26,3	68,4

Apakah anda menyukai warna dan font yang digunakan pada website Sareng x Zodain?	10,5	5,3	21,1	63,2
Timeline				
Seberapa cepat website merespon permintaan pengguna?	5,3	5,3	52,6	36,8
Easy of use				
Apakah fitur-fitur pada website mudah dipahami?	0,00	10,5	31,6	57,9

Berdasarkan hasil tabel Heuristic, website Sareng X Zodain memiliki beberapa kekurangan, seperti informasi produk yang kurang lengkap dan akurat, pencarian produk yang kurang mudah, dan kecepatan memuat halaman yang kurang cepat.

Iterpretasi Skor Perhitungan

Untuk melakukan interpretasi hasil, langkah pertama adalah mengetahui skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk setiap item penilaian, dengan menggunakan rumus berikut:

$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$, $X = \text{skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$. Jumlah skor tertinggi untuk item: "Sangat Suka" adalah $4 \times 19 = 76$, "Sangat Tidak Suka" adalah $1 \times 19 = 19$

Dari tabel 2 diatas dapat dilakukan perhitungan index% rerata untuk 11 pertanyaan yang diberikan kepada responden jumlah Responden x Skor = Skor tertinggi, $19 \times 4 = 76$.

Rumus $\text{Index\%} = \text{Rata-rata Total Skor} / Y \times 100$

$= 172 / 6,9 \times 100 = 4,01,\%$

Dari penjelasan hasil quisioner tersebut memiliki beberapa kekurangan berdasarkan hasil survei dengan skor 4,01%, yaitu dalam aspek pemesanan dan produk yang ditampilkan. Kekurangan ini dapat berakibat negatif pada pengalaman pengguna dan konversi penjualan.

Kurangnya pilihan, variasi, dan informasi produk di website dapat membuat pengguna bingung dan ragu untuk membeli. Dengan melakukan langkah-langkah perbaikan ini, website dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong lebih banyak penjualan.

IV. KESIMPULAN

Evaluasi menggunakan metode heuristik menunjukkan bahwa website Sareng x Zodain memiliki tingkat usability yang sangat kurang baik. Hasil kuisioner yang tersebar juga menunjukkan bahwa interval nilai pada website Sareng x Zodain mencapai 4,01% . Hal ini membuktikan bahwa pengguna merasa website sangat sulit digunakan. Untuk evaluasi selanjutnya, dapat dilakukan perbandingan atau penggunaan metode evaluasi lain guna mendapatkan hasil yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih Universitas Nusantara PGRI Kediri atas bantuan dan fasilitasnya dalam menyelesaikan penelitian ini. Kami juga berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat, baik langsung maupun tidak langsung. Sekali lagi, terima kasih Universitas Nusantara PGRI Kediri atas semua dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Lestari, "Analisis Usability Web (Studi Kasus Website Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung)," 2014. [Daring]. Tersedia pada: <http://aisel.aisnet.org/amcis2005/378>
- [2] W. Jonathan dan S. Lestari, "Sistem Informasi Ukm Berbasis Website Pada Desa Sumber Jaya," 2015.
- [3] F. Rizky Aprilian, S. Feby Artwodini Muqtadiroh, dan M. Hanim Maria Astuti, "The Usability Evaluation Of Wiki-Budaya Website Based On The Combination Of User Testing Method And Heuristic Evaluation Technique."
- [4] D. Indrayan Septiandi, R. Reska Riskiana, dan A. Hadikusum, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Evaluasi Dan Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Usability Heuristic," *Media Online*, vol. 4, no. 4, hlm. 2357–2368, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1184.
- [5] P. S. Rosiana, A. R. Nurhidayat, A. A. Mohsa, dan A. A. Ridha, "Analisis Aplikasi Tiktok Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Agu 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3271.
- [6] Y. M. Geasela, P. Ranting, dan J. Fernandes Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *JURNAL INFORMATIKA*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [7] I. Made, S. Mertha, P. Satwika, A. A. Istri, dan I. Paramitha, "Analisa Usability pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale," *Jurnal Krisnadana*, vol. 1, no. 1, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.catuspata.com/index.php/jkdn/index>
- [8] R. Faticha, A. Aziza, dan Y. T. Hidayat, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," 2019.
- [9] B. A. Wisudaningsi, I. Arofah, D. Konstansius, dan A. Belang, "STATMAT (Jurnal Statistika dan Matematika) Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Dengan

Menggunakan Metode Analisis Regresi Linear Berganda,” *Jurnal Statistika dan Matematika*), vol. 1, no. 1.

- [10] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [11] MZ Sasongko, S Sucipto, E Daniati, “Perencanaan Sistem Manajemen Evaluasi Belajar Mahasiswa Berbasis Elearning Dengan Pendekatan Berorientasi Objek”.
- [12] “11639-Article Text-7220-1-10-20220806”.
- [13] A. Andiaty dan S. R. Oktaviana, “Analisis Kualitas Dan Kepuasan Pengguna Website Istyle.id Dengan Metode Webqual 4.0.”
- [14] Y. Mz, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [15] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, dan P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, hlm. 128–137, Des 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.