

Analisis User Interface Website PPID UIN Raden Fatah Palembang Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Chusnul Khotimah¹, Rusmala Santi²

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: 2010803002@radenfatah.ac.id

Abstrak— Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi *website* telah menjadi salah satu komponen terpenting dalam keberhasilan berbagai entitas. Saat berinteraksi dengan *website* Kemudahan pengguna akan menjadi nilai tambah bagi *website* tersebut, sementara ketidaknyamanan yang dialami pengguna saat menggunakan *website* tersebut dapat menyebabkan pengguna tidak lagi ingin mengunjungi *website* tersebut. *Website* PPID UIN Raden Fatah Palembang dapat dikunjungi pada alamat <http://ppid.radenfatah.ac.id/>. Dari segi *user interface* pada *website* tersebut belum pernah dilakukan analisis sehingga belum diketahui pandangan atau opini pengguna tentang antarmuka pada *website* tersebut. Dengan demikian, penulis bertujuan untuk membuat penelitian tentang Analisis *User Interface Website* PPID UIN Raden Fatah menggunakan metod *heuristic evaluation* (Nielsen & Molich, 1990) yang terdiri dari 10 prinsip heuristik Nielsen yaitu : visibilitas status sistem, kecocokan antara sistem dan dunia nyata, kontrol dan kebebasan pengguna, konsistensi dan standar, pengenalan pencegahan kesalahan daripada penarikan kembali, fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, estetika dan desain minimal, membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan serta bantuan dan dokumentasi. Menggunakan teknik pengumpulan data dengan penyebaran kuisioner terhadap 20 orang yang merupakan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang, maka diperoleh hasil sebagai berikut bahwa *website* PPID UIN Raden Fatah Palembang mendapat *score* akhir sebesar 3,79. Nilai yang paling besar diantara indikator variabel yaitu *Visibility of System Status* dengan *score* keseluruhan 4,1. Dengan demikian *website* PPID UIN Raden Fatah Palembang tersebut mempunyai desain *interface* yang memudahkan mahasiswa sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada pengguna. Lalu untuk nilai yang paling rendah yaitu pada *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* dengan *score* keseluruhan 3,65.

Kata Kunci: User interface; Analisis; Heuristic Evaluation; Website; 10 Prinsip heuristic evaluation

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi *website* telah menjadi salah satu komponen terpenting dalam keberhasilan berbagai entitas, mulai dari perusahaan besar, instansi hingga individu yang ingin berbagi informasi atau menjalankan bisnis online. *Website* telah mengubah cara kita berkomunikasi, berbelanja, mencari informasi, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita, salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah *website* pada instansi perguruan tinggi UIN Raden Fatah Palembang.

Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di Internet. Dapat diibaratkan *website* adalah sebuah tempat di Internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang diri orang lain, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk. UIN Raden Fatah Palembang sendiri mengelola beberapa *website* dalam lingkungan kampus salah satunya yaitu *website* PPID (Pejabat Pengolahan Informasi dan Dokumentasi). PPID UIN Raden Fatah adalah lembaga yang bertanggung jawab untuk menyediakan akses terhadap informasi publik mengenai berbagai aspek yang terkait dengan UIN Raden Fatah Palembang.

User interface atau *UI* adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Baik buruknya *user interface* akan berpengaruh terhadap suatu *website*. suatu *user interface* yang baik ditandai dengan adanya pengunjung yang betah saat mengunjungi *website* tersebut. Akan tetapi, jika pengunjung tidak betah maka dapat diartikan *user interface* pada *website* tersebut buruk. Peranan *user interface* sangat penting terhadap suatu aplikasi maupun *website*. Hal ini dikarenakan keduanya berinteraksi langsung dengan pengguna melalui tampilan antarmuka sehingga baik buruknya suatu *interface* sangat mempengaruhi pengguna yang akan mengunjungi *website* tersebut.

Selain itu, *user interface* juga akan mempengaruhi suatu *website* dari sudut pandang pengguna. Kemudahan pengguna saat berinteraksi dengan *website* tersebut akan menjadi nilai tambah bagi *website* tersebut, sementara ketidaknyamanan yang dialami pengguna saat menggunakan *website* tersebut dapat menyebabkan pengguna tidak lagi ingin mengunjungi *website* tersebut. (Goenawan et al., 2022) *Website* PPID UIN Raden Fatah Palembang dapat dikunjungi pada alamat <http://ppid.radenfatah.ac.id/>. Dari segi *user interface* pada *website* tersebut belum pernah dilakukan analisis sehingga belum diketahui pandangan atau opini pengguna tentang antarmuka pada *website* tersebut. Dengan demikian, penulis bertujuan untuk membuat penelitian tentang Analisis *User Interface Website* PPID UIN Raden Fatah.

Kenyamanan dan kemudahan (*usability*) memiliki subjenis salah satunya adalah *Human Computer Interaction* (*HCI*). *HCI* sendiri merupakan interaksi yang terjadi antara komputer dan pengguna yang berfokus pada desain, evaluasi serta implementasi dari interaksi tersebut. Untuk melakukan analisis terhadap desain antarmuka *HCI* tersebut dapat menggunakan salah satu metode analisis yaitu *Heuristic Evaluation*. Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini penulis

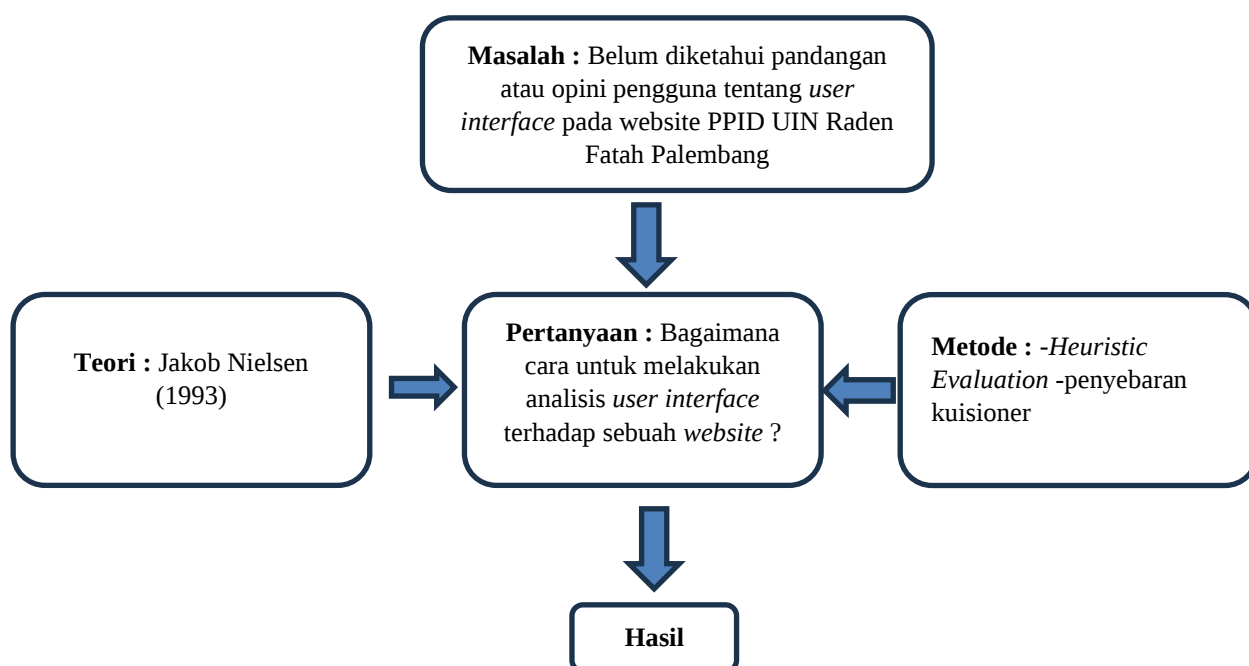
akan melakukan sebuah analisis *user interface website* PPID UIN Raden Fatah Palembang menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

Pada penelitian sebelumnya dengan menggunakan metode yang sama (*heuristic evaluation*) seperti yang dilakukan oleh (Resa & Wardani, 2022) *User Interface Dan User Experience Website Bpkad Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*, (Subhan1 & Dwi, 2021) *Penggunaan metode heuristic evaluation sebagai analisis evaluasi user interface dan user experience pada aplikasi BCA mobile*. (Mantik et al., 2022) *Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang*, lalu *Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Dasar Penelitian

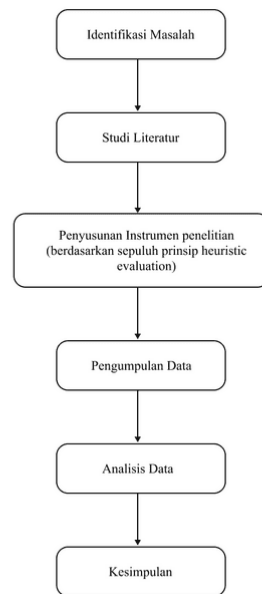
Jenis Penelitian ini bersifat *kualitatif*, yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Lindawati & Hendri, 2016) Penelitian ini terdiri dari jumlah sebanyak 20 orang yang telah mengisi kuisioner dan lokasi penelitian yaitu di UIN Raden Fatah Palembang. Pada penelitian ini, *variabel* yang akan digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah: a) *Variabel bebas*: desain tampilan antarmuka (*user interface*) *website*. b) *Variabel terikat*: *usability website*. Penelitian ini menggunakan metode *heuristic evaluation* (Nielsen & Molich, 1990) yang terdiri dari 10 prinsip heuristik Nielsen yaitu : *visibility of system status, match between system and the real world, user control and freedom, consistency and standarts, error prevention recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimal design, help user recognize, diagnose, and recover from errors dan help and documentation*.



Gambar 1 : Kerangka Pemikiran

2.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan urutan atau tahapan seorang penulis dalam melakukan penelitiannya, mulai dari identifikasi masalah, tinjauan pustaka, pengembangan dan penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis data dan penarikan kesimpulan. Diagramnya dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 : Tahapan Penelitian

2.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses menentukan topik penelitian dan alasan mengapa topik yang ditentukan perlu diteliti. Tahapan identifikasi masalah dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pembahasan penelitian terdahulu tentang Heuristic Evaluation (Rusvinasari et al., 2020)

2.4 Studi Literatur

Studi Literatur merupakan proses penelitian yang melibatkan peninjauan dan analisis literatur, jurnal ilmiah, buku, artikel, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur bertujuan untuk memahami apa yang sudah diketahui tentang topik tersebut, mengevaluasi penelitian sebelumnya, dan mengidentifikasi celah pengetahuan yang dapat diisi oleh penelitian.

2.5 Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen ini berdasarkan 10 prinsip heuristic evaluation jacob nielsen antara lain :

- a. *Visibility of System Status*
Terdapat informasi terhadap status sistem saat ini dalam bentuk pesan dan waktu yang sesuai
- b. *Match Between System and The Real World*
Bahasa sistem sesuai dengan bahasa yang digunakan pengguna
- c. *User Control and Freedom*
Pengguna mempunyai kendali dan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan
- d. *Consistency and Standards*
Standar yang digunakan sistem harus konsisten
- e. *Error Prevention*
Sistem pencegah kesalahan
- f. *Recognition Rather than Recall*
Membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah
- g. *Flexibility and Efficient of Use*
Sistem dapat mengakomodasikan pengguna yang ahli dan pengguna pemula
- h. *Aesthetic and Minimalist Design*
Memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai dengan kebutuhan sistem
- i. *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*
Memberikan bantuan bagi pengguna dalam mengenal, berdialog, serta memperbaiki kesalahan
- j. *Help and Documentation*
Sistem memiliki dokumentasi yang relevan serta fitur help yang baik

Dari 10 Prinsip tersebut nantinya akan dibuat poin-poin pertanyaan dalam bentuk kuisioner (Rahayu Natasia et al., 2021) dengan 1 prinsip terdiri

dari 2 pertanyaan dengan skala pengukuran sebagai berikut

Konteks	Nilai
Sangat setuju	5 point
Setuju	4 point
Netral	3 point
Tidak setuju	2 point
Sangat tidak setuju	1 point

Tabel 1 : Skala Pengukuran

2.6 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner, (Geasela et al., 2018) dalam hal ini responden merupakan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang menggunakan website PPID UIN Raden Fatah Palembang. Dengan jumlah responden sebanyak 20 orang yang mana responden ini harus menjawab 20 pertanyaan yang disiapkan oleh penulis, indikator pertanyaan berdasarkan 10 prinsip *heuristic evaluation* sendiri.

2.7 Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan dengan melakukan penilaian tampilan situs web menggunakan 10 prinsip evaluasi heuristik untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul dan penarikan kesimpulan dari hasil tanggapan responden kuisioner (Rahayu Natasia et al., 2021)

2.7 Kesimpulan

Tahap kesimpulan melibatkan identifikasi poin-poin utama penelitian sebagai jawaban pertanyaan diajukan. Kesimpulan berupa hasil analisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Visibility Of System Status

Sistem harus dapat memberikan informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi dengan jelas kepada pengguna. Perhatikan Gambar dibawah ini. Pengguna sekarang sedang berada dihalaman informasi yang dimana terdapat beberapa menu didalamnya. Selain itu terdapat judul “DAFTAR INFORMASI PUBLIK”, terdapat beberapa menu juga menampilkan beberapa data seperti informasi wajib berkala, informasi wajib tersedia setiap saat dan informasi yang dikecualikan.

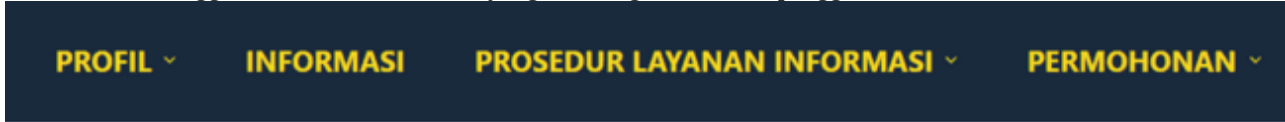


Gambar 3 : halaman informasi
Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

Berdasarkan gambar 3 pada situs web PPID UIN RADEN FATAH PALEMBANG Telah memenuhi prinsip pertama dengan memberikan informasi kepada pengguna dengan baik dan jelas

3.2 Match Between System and The Real World

Sistem harus menggunakan kata dan kalimat yang biasa digunakan oleh pengguna.



Gambar 2 : navigasi

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

Berdasarkan gambar 2 diatas bahasa yang digunakan dalam website tergolong bahasa yang mudah dan dikenali oleh para pengguna dan tidak menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami

3.3 User Control and Freedom

Pengguna mempunyai kebebasan untuk memilih dan melakukan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan ketika sedang menjalankan sistem. Dalam hal ini ditunjukkan pada menu prosedur layanan informasi yang jika di klik maka terdapat beberapa pilihan menu-menu yang pengguna inginkan. Dengan demikian, website ini dinilai telah memenuhi prinsip ke-3 dari heuristic evaluasi.



Gambar 4 : halaman informasi

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

3.4 Consistency and Standards

Standar yang digunakan pada sistem harus konsisten dalam hal penulisan sebuah kata, jenis huruf sehingga pengguna tidak bingung dengan situasi yang terjadi.



Gambar 5 : banner informasi

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>



Gambar 6 : banner informasi

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

Dibagian banner informasi pada gambar 4 dan gambar 5 tersebut dapat dilihat bahwa tampilan telah menggunakan bahasa yang konsisten, kemudian penggunaan warna yang sama yaitu mempunyai warna dasar biru navy dan kuning, lalu *style font* yang sama dan tidak berbeda-beda, dan *size font* yang konsisten. Maka website tersebut sudah memenuhi prinsip ke-4 dari teori ini.

3.5 Error Prevention

Merancang sebuah sistem untuk mencegah dan meminimalisir adanya kesalahan pada pengguna. Dalam prinsip ke-5 ini diutamakan ketika pengguna melakukan kesalahan maka sistem menampilkan pesan/peringatan sebelum pengguna melanjutkan aksinya. Perhatikan gambar di bawah ini

Leave a Reply

Alamat email Anda tidak akan dipublikasikan. Ruas yang wajib ditandai *

Name * Email * Website

Add Comment *

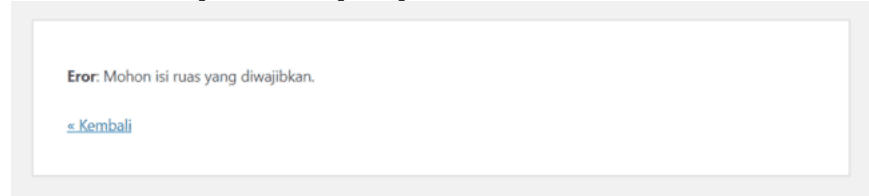
☐ Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

Kirim Komentar

Gambar 7 : send comment

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

jika pengguna tidak mengisi kotak *textField name*, *email*, *website* maka akan muncul peringatan “*error*” dan diminta wajib untuk mengisi *textField*. Pada halaman *error* itu juga terdapat text “*kembali*” apabila di klik maka pengguna diarahkan kembali untuk mengisi balasan dengan baik dan benar, Adanya tanda dan tombol seperti itu, maka *website* ini sudah cukup memenuhi prinsip ke-5.



Gambar 8 : *error*

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

3.6 Recognition rather than retail

Sistem membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah. Daripada memaksa pengguna untuk mengingat hal-hal yang ada pada aplikasi, lebih baik membuat pengguna dapat mengenali dengan mudah informasi yang ada pada aplikasi/website tersebut. Dengan demikian, pengguna bisa tetap menggunakan aplikasi tanpa harus mengingat langkah yang harus ia perbuat untuk menyelesaikan suatu tindakan. Pada *website* PPID UIN Raden Fatah Palembang terdapat beberapa banner informasi tata cara atau tahapan-tahapan dalam melakukan sesuatu yang mudah di ingat oleh pengguna.



Gambar 9 : Tata cara

Sumber : <http://ppid.radenfatah.ac.id/>

3.7 Flexibility and efficiency of use

Sistem memberikan kemudahan bagi pengguna baru dan yang sudah berpengalaman untuk nyaman dalam mengakses sistem. Oleh karena itu aplikasi haruslah fleksibel dan efisien. Perhatikan gambar di bawah ini. *Website* ini sangatlah simple, disinilah yang merupakan salah satu hal yang fleksibel dan efisiensi dari *website* ini yang mana pengguna tidak perlu datang ke lokasi untuk melakukan pengaduan dan cukup dengan mengisi *form* saja.

3.8 Aesthetic and minimalist design

Sistem dapat memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai dengan kebutuhan sistem, informasi yang tidak relevan mengurangi visibilitas dan *usability* dari sistem. Contoh :



Pada contoh diatas, informasi penting terkait *website* ditampilkan kepada pengguna. Informasi ini mulai dari foto, deskripsi lokasi kampus yang ditampilkan menggunakan *google maps*, lalu lokasi kantor, waktu pelayanan, dan *contact* yang dapat dihubungi Semua informasi ini sangat penting bagi pengguna.

3.9 Help users recognize, diagnose and recovers from errors

Sistem dapat menyampaikan pesan kesalahan yang terjadi dengan jelas, agar mudah di mengerti oleh pengguna.

menunjukkan adanya *warning notification* pada formulir apabila nama belum diisi sehingga dalam memberikan *feedback* untuk situs web ini, pengguna tidak dapat nama yang tidak *valid* atau asal-asalan sehingga dapat pula mengurangi resiko *spam*. Dengan alasan ini, situs web telah memenuhi prinsip ke-9.

3.10 Help and documentation

Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur *help* yang baik, sehingga dapat membantu pengguna pada saat menggunakan sistem.



Menu ini berfungsi sebagai panduan penggunaan situs web, khususnya dalam mencari informasi tata cara dalam *website* tersebut. Karena itu, situs web telah memenuhi prinsip ke-10

Pembahasan

Berikut ini merupakan tabel pertanyaan kuisioner dan hasil analisis

Tabel 2. Hasil Rekap Kuisioner

No	Komponen Penilaian	SS	S	N	TS	STS	Jumlah	
1.1	Apakah Website memberikan informasi yang jelas kepada pengguna mengenai menu yang sedang digunakan oleh pengguna.	5	13	2	0	0	20	4,15
1.2	Apakah setiap halaman memiliki judul yang menjelaskan isi dari halaman tersebut?	5	12	2	1	0	20	4,05
2.1	Apakah nama menu yang ada, ditulis dengan logis, dan dapat dipahami oleh pengguna?	5	11	4	0	0	20	4,05
2.2	Jika sebuah menu/perintah digunakan menjadi isyarat <i>visual</i> , apakah menu/perintah tersebut sudah sesuai ?	4	11	5	0	0	20	3,95
3.1	Apakah sistem memiliki fasilitas yang membebaskan yang pengguna memilih halaman?	6	7	5	2	0	20	3,85
3.2	Apakah pengguna dapat melakukan interaksi dengan sistem? Jika sistem memiliki tingkatan menu/halaman, apakah memungkinkan untuk pengguna dengan mudah kembali ke menu/halaman sebelumnya?	2	13	5	0	0	20	3,85
4.1	Apakah standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman?	1	14	5	0	0	20	3,8
4.2	Apakah <i>Website</i> ini memiliki tampilan <i>header</i> yang konsisten dan standar pada setiap halaman yang dimilikinya.	2	12	6	0	0	20	3,8

5.1	Apakah sistem sebisa mungkin mencegah pengguna membuat kesalahan?	2	10	6	2	0	20	3,6
5.2	Apakah sistem memperingati pengguna ketika akan melakukan kesalahan yang serius?	4	11	4	1	0	20	3,9
6.1	apakah sistem menyediakan gambar tahapan-tahapan dalam melakukan sesuatu yang mudah di ingat oleh pengguna	8	10	1	1	0	20	4,25
6.2	Apakah <i>website</i> menyediakan riwayat aktivitas pengguna	1	12	5	2	0	20	3,6
7.1	Saat pengguna pertama kali menggunakan <i>website</i> , apakah pengguna dapat mengenali fungsi dari menu.	1	14	3	1	1	20	3,65
7.2	Saat pengguna pertama kali menggunakan <i>website</i> , apakah pengguna dapat mengenali menu <i>header</i> yang dapat digunakan.	2	13	5	0	0	20	3,85
8.1	Apakah informasi yang ditampilkan pada tiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil sebuah keputusan?	1	14	5	0	0	20	3,8
8.2	Apakah ada informasi yang tidak relevan pada halaman yang sedang dibuka pengguna	3	7	9	1	0	20	3,6
9.1	apakah <i>website</i> menyediakan solusi/pesan apabila terjadinya suatu kesalahan yang dilakukan oleh pengguna	5	10	2	2	1	20	3,8
9.2	Jika pengguna melakukan kesalahan. Apakah pesan kesalahan menginformasikan penyebab kesalahan yang terjadi?	2	9	6	3	0	20	3,5
10.1	Apakah ada panduan yang tersedia didalam <i>website</i> tersebut dan dapat dilihat secara <i>online</i> ?	3	13	3	1	0	20	3,9
10.2	Jika terdapat menu atau judul yang ambigu, apakah <i>website</i> memberikan penjelasan?	4	7	5	4	0	20	3,5

Berdasarkan tabel 2. di atas hasil analisis data serta perhitungan kuisiomer yang telah dilakukan maka hasil perhitungan kuisiomer berdasarkan metode *Heuristic Evaluation* dapat disimpulkan bahwa *website* PPID UIN Raden Fatah Palembang mendapat score akhir sebesar 3,79. Nilai yang paling besar diantara indikator *variabel* yaitu *Visibility of System Status* dengan score keseluruhan 4,1. Dengan demikian *website* PPID UIN Raden Fatah Palembang tersebut mempunyai desain *interface* yang memudahkan mahasiswa sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada

pengguna. Lalu untuk nilai yang paling rendah yaitu pada *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* dengan score keseluruhan 3,65. Lihat Tabel 3 untuk hasil analisis data *Heuristic Evaluation*

Tabel 3. Hasil Analisis data

No	Indikator penilaian	Score
1	<i>visibility of system status</i>	4,1
2	<i>Match between system and the real world</i>	4
3	<i>User control and freedom</i>	3,85
4	<i>Consistency and standards</i>	3,8
5	<i>Error prevention</i>	3,75
6	<i>Recognition rather than recall</i>	3,92
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	3,75
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	3,7
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	3,65
10	<i>Help and documentation</i>	3,7
Rata-rata		3,79

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis *user interface website* PPID UIN Raden Fatah Palembang dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* maka dapat disimpulkan bahwa hasil akhir pada analisis sebesar 3,79 yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan setuju (skor 4) terhadap pertanyaan-pertanyaan pada kuisioner,. Berdasarkan indeks tersebut, maka dapat dikatakan *user interface website* PPID UIN Raden Fatah Palembang terdapat pada tingkatan yang baik, karna telah cukup memenuhi 10 *prinsip heuristic evaluation*.

REFERENCES

- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Fernandes Andry, J. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA*, 5(2).
- Goenawan, S., Rahman, S., & Renny. (2022). ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE LPGO MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION. 17(1), 46–57. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joker.lpgo.mobile>
- Lindawati, S., & Hendri, M. (2016). PENGGUNAAN METODE DESKRIPTIF KUALITATIF UNTUK ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN KEPARIWISATAAN KOTA SIBOLGA PROVINSI SUMATERA UTARA.
- Mantik, J., Dandi, M., & Atika, L. (2022). Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang. In *Jurnal Mantik* (Vol. 6, Issue 3). Online.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). *HEURISTIC EVALUATION OF USER INTERFACES*.
- Rahayu Natasia, S., Wahyu Nur Rachma, I., Imam Ma, M., Fattah Ibnu Azmi, M., & Ridha Auliya, dan. (2021). Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. In *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology* (Vol. 2, Issue 1).
- Resa, R., & Wardani, K. R. N. (2022). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE BPKAD PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 88–99. <http://bpkad.sumselprov.go.id/website>
- Rusvinasari, D., Setyanto, A., & Arief, M. R. (2020). Analisis User Interface pada Aplikasi Mobile Pelaporan Online Menggunakan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(1), 12–20.
- Subhan1, M., & Dwi, A. (2021). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile. *JEISBI*, 02(3), 30–37.
- Akhir, T. (2021). Analisis usability pada aplikasi penyedia transportasi online berbasis mobile.

- Amelia, A. (2016). Evaluasi Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Website Serta Code Refactoring Pada Website E-Kosan. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(2), 67–74. <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i2.2445>
- Dandi, M., & Linda, A. (2022). Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(3), 3216–3225. <https://www.iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/2858>
- Fitri, S. V. N., Juwita, O., & Dharmawan, T. (2020). Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *INFORMAL: Informatics Journal*, 4(3), 103. <https://doi.org/10.19184/isj.v4i3.12594>
- Girdayanto, T. M., Andry, J. F., Limawal, I. I., Debby, F., & Jubiko, J. (2022). Analisis User Interface Pada Website Bukalapak Dengan Metode Heuristic. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.22441/narada.2022.v9.i1.003>
- Khasanah, I. U., Fachry, M., Adriani, N. S., Defiani, N., Saputra, Y., & Ibrahim, A. (2018). Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 3(2), 21–27. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2018.v3i2.226>
- Nadhirah, H., Hendrakusma Wardani, N., & Candra Brata, K. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Website Dinas Pendidikan Kota Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation dengan Prinsip Usability G-Quality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6115–6124.
- Pangaribuan, E. P. B., Utomo, K. P., Mas'ud, I., & Tandirau, D. B. (2020). Analisis User Interface pada Situs Web Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ dengan Metode Heuristic Evaluation. *SPECTA Journal of Technology*, 4(2), 63–74. <https://doi.org/10.35718/specta.v4i2.213>