

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Amelia dengan judul “Evaluasi Antarmuka dan Pengalaman Pengguna *Website* Serta *Code Refactoring* pada *Website* E-Kosan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberi rekomendasi perbaikan *inteface* pada *website* E-Kosan yang *interface* dan pengalaman penggunanya memiliki nilai yang kurang baik. Selain memberi rekomendasi perbaikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan standar pengkodean yang berguna untuk memperbaiki performa *website*. Hasil dari penelitian ini adalah adanya rekomendasi perbaikan pada tampilan *interface website* dan perbaikan kode *website* yang dapat meningkatkan waktu akses *website* ketika diakses oleh pengguna [5].

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rifda Faticha Alfa Aziza, Yahya Taufiq Hidayat dengan judul “Analisa *Usability* Desain *User Interface* pada *Website* Tokopedia Menggunakan Metode *Heuristics Evaluation*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan evaluasi pada *website* Tokopedia menggunakan metode *Heuristic Evaluation* agar didapatkan jawaban mengapa *website* Tokopedia mendapatkan kunjungan sebanyak 153.64 perbulan. *Evaluator* pada penelitian ini melibatkan 50 orang dimana 50% merupakan mahasiswa Informatika, 30% pengajar universitas, dan 20% adalah lain-lain, dengan kisaran umur 14-29 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah dari 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1, yang artinya *website* Tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak berarti atau tidak mengganggu pengguna. Nilai *severity rating* tertinggi terdapat pada aspek fleksibilitas dan efisiensi pengguna [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Enjellia Priscilla Br. Pangaribuan, Kinanti Putri Utomo, Ibnu Mas’ud, Dorce Berkat Tandirau dengan judul “Analisis *User Interface* pada Situs Web Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ dengan Metode *Heuristic Evaluation*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat

usability web DISNAKER yang diharapkan akan menghasilkan rekomendasi perbaikan terhadap *user interface*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner dengan responden sebanyak 20 orang dengan rentang usia 20-45 tahun dan merupakan warga kota XYZ. Hasil dari penelitian ini adalah dapat diketahui bahwa *user interface* dari web DISNAKER Kota XYZ sudah cukup baik karena telah memenuhi 5 prinsip dari 10 prinsip teori evaluasi heuristik [7].

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dian Rusvinasari, Arief Setyanto, M. Rudyanto Arief yang berjudul “Analisis *User Interface* pada Aplikasi *Mobile* Pelaporan Online Menggunakan *Heuristic Evaluation*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis *user interface* dari aplikasi *mobile* pelaporan *online* Lapor Sleman, agar pengguna dapat mengakses aplikasi dengan cepat dan tepat. Hasil dari penelitian ini adalah 8 dari 10 indikator memiliki nilai *usability* baik yaitu *Visibility Of System Status*, *Match Between System and The Real Worlds*, *User Consistency and Standards*, *Error Prevention*, *Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors*, *Help and Documentation*, dan *Retrospective Think Aloud* [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Usman Ependi dengan judul “*Heuristic Evaluation for Mobile Application* (Studi Kasus: Aplikasi Depo AUTO 2000 Tanjung Api Api Palembang)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan aplikasi *mobile* yang digunakan oleh Depo AUTO 2000 Tanjung Api Api Palembang dapat berguna dan mudah digunakan bagi pemakai sehingga dapat meningkatkan pelayanan. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *mobile* yang digunakan oleh Depo AUTO 2000 Tanjung Api Api Palembang hanya memiliki *cosmetic problem* yaitu hanya mendapat nilai 0 dan 1 dari keseluruhan instrumen *heuristic evaluation*, dengan demikian aplikasi sudah dapat didistribusikan kepada pemakai (*end user*) [9].

Berikut merupakan tabel 2.1 yang menunjukkan perbandingan antara setiap penelitian-penelitian sebelumnya.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian-Penelitian Sebelumnya

No.	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Annisa Amelia	2016	Memberi rekomendasi perbaikan <i>interface</i> pada <i>website</i> E-Kosan yang <i>interface</i> dan pengalaman penggunaannya memiliki nilai yang kurang baik dan menerapkan standar pengkodean yang berguna untuk memperbaiki performa <i>website</i> .	<i>Heuristic Evaluation</i>	Adanya rekomendasi perbaikan pada tampilan <i>interface website</i> dan perbaikan kode yang dapat meningkatkan waktu akses <i>webiste</i> .
2.	Rifda Faticha Alfa Aziza dan Yahya Taufiq Hidayat	2019	melakukan evaluasi pada <i>website</i> Tokopedia menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> agar didapatkan jawaban mengapa <i>website</i> Tokopedia mendapatkan kunjungan sebanyak 153.64	<i>Heuristic Evaluation</i>	10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai <i>severity ratings</i> sebesar 1, yang artinya <i>website</i> Tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak

No.	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
			perbulan.		berarti atau tidak mengganggu pengguna.
3.	Enjellia Priscilla Br. Pangaribuan, Kinanti Putri Utomo, Ibnu Mas'ud, dan Dorce Berkat Tandırâu	2020	menganalisis tingkat <i>usability</i> web DISNAKER yang diharapkan akan menghasilkan rekomendasi perbaikan terhadap <i>user interface</i> .	<i>Heuristic Evaluation</i>	<i>user interface</i> dari web DISNAKER Kota XYZ sudah cukup baik karena telah memenuhi 5 prinsip dari 10 prinsip teori evaluasi heuristik.
4.	Dian Rusvinasari, Arief Setyanto, dan M. Rudyanto Arief	2020	melakukan analisis <i>user interface</i> dari aplikasi <i>mobile</i> pelaporan <i>online</i> Laporan Sleman, agar pengguna dapat mengakses aplikasi dengan cepat dan tepat.	<i>Heuristic Evaluation</i>	8 dari 10 indikator memiliki nilai <i>usability</i> baik yaitu <i>Visibility Of System Status, Match Between System and The Real Worlds, User Consistency and Standards, Error Prevention,</i>

No.	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
					<i>Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors, Help and Documentation, dan Retrospective Think Aloud, dengan nilai presentase sebesar 75%.</i>
5.	Usman Ependi	2017	memastikan aplikasi <i>mobile</i> yang digunakan oleh Depo AUTO 2000 Tanjung Api Api Palembang dapat berguna dan mudah digunakan bagi pemakai	<i>Heuristic Evaluation</i>	aplikasi <i>mobile</i> yang digunakan oleh Depo AUTO 2000 Tanjung Api Api Palembang hanya memiliki <i>cosmetic problem</i> yaitu hanya mendapat nilai 0 dan 1 dari keseluruhan instrumen <i>heuristic evaluation</i> ,

No.	Peneliti	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
					dengan demikian aplikasi sudah dapat didistribusikan kepada pemakai (<i>end user</i>).

