

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah *user interface* dari SMA Negeri 1 Madiun kurang baik karena masih ditemukannya permasalahan pada *user interface* dari *website* SMA Negeri 1 Madiun. Pada penelitian ini *evaluator* menemukan delapan belas permasalahan dimana tujuh diantaranya memiliki nilai rata-rata *severity ratings* diatas samadengan tiga, yang artinya diperlukannya perbaikan pada masalah tersebut. Ketujuh permasalahan tersebut dapat ditemukan pada lima instrumen yaitu 1 masalah pada instrumen *Recognition rather than recall*, 2 masalah pada instrumen *Aesthetic and minimalist design*, 1 masalah pada instrumen *User control and freedom*, 2 masalah pada intrumen *Consistency and standards*, serta 1 masalah pada instrumen *Flexibility and efficiency of use*.

Ketujuh masalah yang ditemukan telah diberikan rekomendasi perbaikan oleh penulis. Rekomendasi perbaikan yang diberikan oleh penulis sudah dikembalikan kepada *evaluator* untuk diberi penilaian ulang. Penilaian ulang yang diberikan oleh *evaluator* pada ketujuh permasalahan terjadi penurunan pada nilai rata-rata *severity ratings*. Rata-rata nilai *severity ratings* pada ketujuh masalah menjadi dibawah tiga, dimana artinya tidak diperlukannya lagi perbaikan pada desain rekomendasi perbaikan yang diberikan.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan, terdapat kekurangan yang masih perlu dikembangkan. Berikut merupakan saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Pada penelitian ini, penulis hanya memfokuskan penelitian pada aspek *user interface*. Pada penelitian selanjutnya mungkin dapat dikembangkan

lebih lanjut pada aspek yang lain seperti fungsionalitas dan *user experience*.

2. Pada penelitian, penulis sudah memberikan rekomendasi perbaikan namun masih sebatas *prototype*. Pada penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan rekomendasi perbaikan pada *website* SMA Negeri 1 Madiun.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan, “Peraturan Pemerintah,” Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan.
- [2] R. Khajouei, N. Peek, P. C. Wierenga, M. J. Kersten, and M. W. M. Jaspers, “Effect of predefined order sets and usability problems on efficiency of computerized medication ordering,” *Int J Med Inform*, vol. 79, no. 10, pp. 690–698, Oct. 2010, doi: 10.1016/J.IJMEDINF.2010.08.001.
- [3] L. M. Ginting, G. Sianturi, and C. V. Panjaitan, “Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough,” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 11, no. 2, pp. 146–157, Sep. 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i2.5480.
- [4] M. Georgsson, N. Staggers, E. Årsand, and A. Kushniruk, “Employing a user-centered cognitive walkthrough to evaluate a mHealth diabetes self-management application: A case study and beginning method validation,” *J Biomed Inform*, vol. 91, p. 103110, Mar. 2019, doi: 10.1016/J.JBI.2019.103110.
- [5] A. Amelia, “EVALUASI ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA WEBSITE SERTA CODE REFACTORING PADA WEBSITE E-KOSAN,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 5, no. 2, pp. 67–74, 2016.
- [6] R. Faticha, A. Aziza, and Y. T. Hidayat, “ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION,” *Jurnal TEKNOKOMPAK*, vol. 13, no. 1, pp. 7–11, 2019.
- [7] E. Priscilla Br Pangaribuan *et al.*, “Analisis User Interface pada Situs Web Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ dengan Metode Heuristic Evaluation,” *SPECTA Journal of Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 63–74, 2020, [Online]. Available: <https://journal.itk.ac.id/index.php/sjt>

- [8] D. Rusvinasari, A. Setyanto, and M. R. Arief, "Analisis User Interface pada Aplikasi Mobile Pelaporan Online Menggunakan Heuristic Evaluation," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 15, no. 1, pp. 12–20, 2020.
- [9] U. Ependi, "HEURISTIC EVALUATION FOR MOBILE APPLICATION (STUDI KASUS: APLIKASI DEPO AUTO 2000 TANJUNG API API PALEMBANG)," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8, no. 2, pp. 563–570, 2017.
- [10] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition*, 3rd ed. Canada: Wiley Publishing, Inc., 2007.
- [11] Rahmat Hidayat, *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo, 2010.
- [12] Jakob Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," Nielsen Norman Group. Accessed: Oct. 30, 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- [13] D. T. Bauer, S. Guerlain, and P. J. Brown, "The design and evaluation of a graphical display for laboratory data," *Journal of the American Medical Informatics Association*, vol. 17, no. 4, pp. 416–424, Jul. 2010, doi: 10.1136/jamia.2009.000505.
- [14] Jakob Nielsen, "10 Usability Heuristics for User Interface Design," Nielsen Norman Group.
- [15] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, Apr. 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [16] J. Nielsen, "FINDING USABILITY PROBLEMS THROUGH HEURISTIC EVALUATION," in *ACM CHI'92 Conference*, New York: ACM Press, 1992, pp. 373–380.

- [17] J. Nielsen and R. Molich, “HEURISTIC EVALUATION OF USER INTERFACES,” in *ACM CHI’90 Conference*, Seattle: ACM Press, Apr. 1990, pp. 249–256.
- [18] “How you design , align , and build matters. Do it together with Figma.” Accessed: Sep. 13, 2023. [Online]. Available: <https://www.figma.com/>







## Lampiran Google Form penilaian *severity ratings* sebelum rekomendasi perbaikan

### 1. Agung Prio

Penilaian hasil evaluasi

### Penilaian hasil evaluasi menggunakan severity ratings

Kami berikut merupakan form penilaian pada masalah masalah yang diambil oleh ketiga evaluator pada website DAM Regeri 1. Madun. Penilaian yang akan diberikan menggunakan tingkat severity sebagai berikut: skala 0 sampai dengan 4. Keterangan skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 0 Tidak berdampak masalah usability
- 1 Masalah yang dirasakan tidak fatal, tidak perlu adanya perubahan apabila waktu terbatas
- 2 Terdapat masalah, diperlukan tindakan segera dan prioritas utama
- 3 Terdapat masalah, diperlukan perbaikan dengan segera dan prioritas utama
- 4 Terdapat masalah yang fatal, diperlukan perbaikan sebelum digunakan oleh pengguna

\* Menentukan masalah yang tidak ada \*

Penggunaan icon-com-right pada header yang memiliki header terlihat seperti (headcombin)

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Penggunaan button left yang tidak biasa pada button icon lebih banyak sama (pada halaman Daftar Guru, Berita Terbaru, Pengumuman, Galeri Foto, Ekstensi)

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Jumlah halaman yang berbeda dengan jumlah konten (pada halaman tentang Guru, Galeri Foto)

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Urutan baca dari konten tidak sama satu dengan yang lainnya (pada halaman beranda)


0  
 1  
 2  
 3  
 4

Penggunaan bahasa yang tidak konsisten antara bahasa Indonesia atau bahasa Inggris (pada halaman beranda)

0  
 1  
 2  
 3  
 4







Sebelum banyak menu yang menawarkan bisa digunakan, sehingga ketika sebelum banyak pilihan user merasa bingung

0

1

2

3

4

tidak ada indikator akses pada canvas/ pada banner

0

1

2

3

4

tidak jelas kejelasan dari Ambari quotes of the city

0

1

2

3

4

tidak ada header yang jelas untuk mengungkap halaman pada pemirsa, menu utama yang digunakan primary (user session)

0

1

2

3

4

ambari pada top navigator yang diberi kategori sehingga membuat user bingung

0

1

2

3

4

letak ikon social media yang tidak bisa satu pada hero section, yang biasanya terletak pada footer

0

1

2

3

4

missing text "melika info" yang tidak diperlukan

0

1

2

3

4

## 2. Reza Reinaldi

Penilaian hasil evaluasi menggunakan severity ratings

Kemiripan dengan form penilaian pada masalah-masalah yang ditemukan oleh tenaga kesehatan pada website SAMA Regeri 1 Medika. Penilaian yang akan diberikan menggunakan tingkat severity sebagai berikut skala 0 sampai dengan 4. Perhatikan skala penilaian berikut sebagai berikut:

- 0 Tidak ditemukan masalah/kebiasaan
- 1 Masalah yang ditemukan tidak fatal, tidak perlu adanya perubahan apabila sudah sesuai
- 2 Terdapat masalah, perlakuan tidak memadai/prioritas standar
- 3 Terdapat masalah, diperlukan perbaikan dengan tingkat prioritas utama
- 4 Terdapat masalah yang fatal, diperlukan perbaikan secepatnya/diperlukan upaya penggantian

\* Mahasiswa perhatikan yang sudah diisi

Penggunaan huruf kapital pada hasil yang membuat hasil terlihat seperti beracak-racak \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Penggunaan huruf kecil yang tidak bisa pada huruf kecil yang tidak bisa dilihat (pada halaman Daftar Guru, Berita Terbaru, Pengumuman, Daftar Poin, E-laku)

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Judul halaman yang berbeda dengan judul konten (pada halaman Blog Guru, Daftar Poin) \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

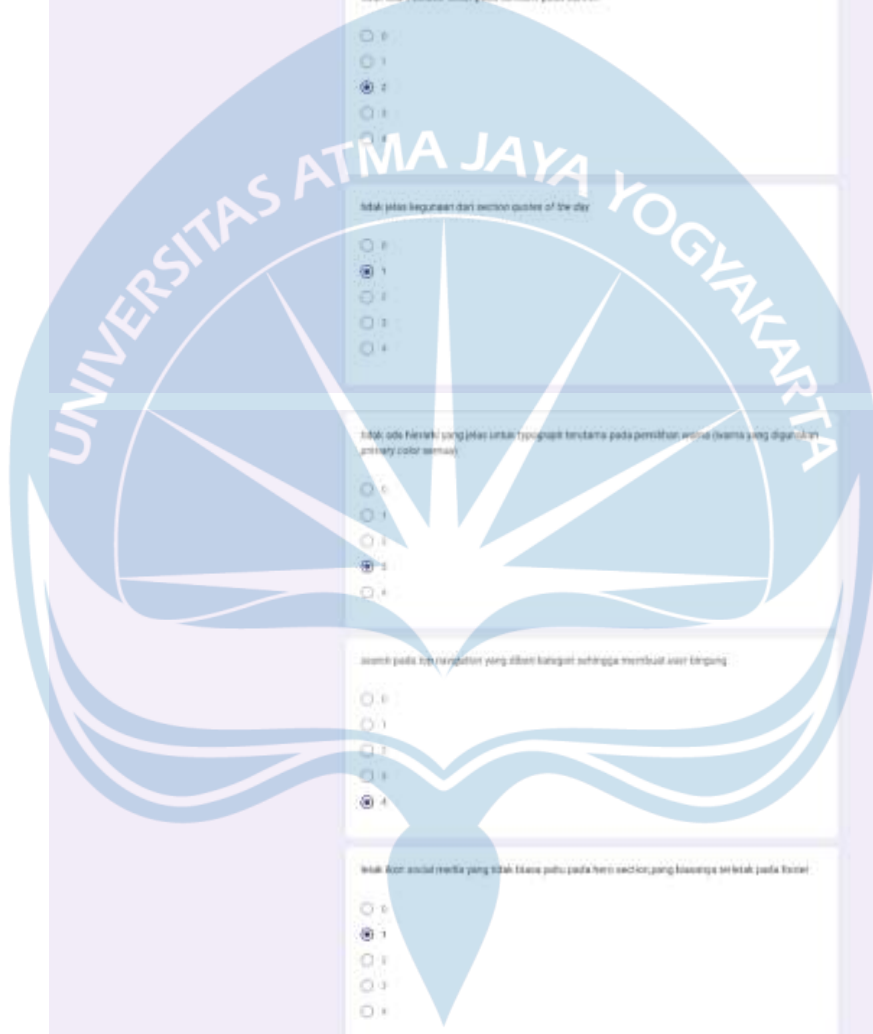
Mayoritas atau konten tidak sama atau berbeda yang terdapat (pada halaman Daftar Poin)

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Penggunaan bahasa yang tidak konsisten antara bahasa Indonesia atau bahasa Inggris pada halaman beranda \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4





terlalu banyak memo yang seharusnya bisa digabung, sehingga ketika terlalu banyak pilihan user menjadi bingung.

0

1

2

3

4

tidak ada pilihan video pada camera pada baran.

0

1

2

3

4

tidak jelas legumasi dari section quarter of the city

0

1

2

3

4

tidak ada hierarki yang jelas untuk typography terutama pada pemilihan warna (warna yang digunakan sangat color warm)

0

1

2

3

4

jumlah pada typography yang diberi background sehingga membuat user bingung

0

1

2

3

4

tidak ada visual media yang tidak sesuai pada hari section, yang bisa saja terlihat pada baran

0

1

2

3

4

running text "seluas info" yang tidak diperlukan

0

1

2

3

4

### 3. HENDY PRIBADI

Penilaian hasil evaluasi menggunakan severity ratings

Form berikut merupakan form penilaian pada masalah-masalah yang ditemukan oleh tim pada saat pelaksanaan TMA Pengerjaan Modul. Penilaian yang akan diberikan menggunakan tingkat severity rating dengan skala 0 sampai dengan 4, berdasarkan skala penilaian sebagai berikut:

- 0 Tidak ditemukan masalah usability
- 1 Masalah yang ditemukan tidak fatal, tidak perlu adanya perbaikan apabila waktu terbatas
- 2 Terdapat masalah, perbaikan tidak mudah dilakukan
- 3 Terdapat masalah, perbaikan diperlukan dengan masalah prioritas utama
- 4 Terdapat masalah yang fatal, dapat mempengaruhi sebelum digunakan oleh pengguna

\* Menunjukkan jawaban yang lebih tinggi

Penggunaan icon-cara input pada header yang membuat header terlihat seperti breadcrumb \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Penggunaan button link yang tidak bisa pada button text lebih besar, lebih lama pada halaman Daftar dan Berita Terbaru, Pengumuman, dan Foto, Ekstensi \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Judul halaman yang berbeda dengan judul konten pada halaman blog (Guru dan Foto) \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

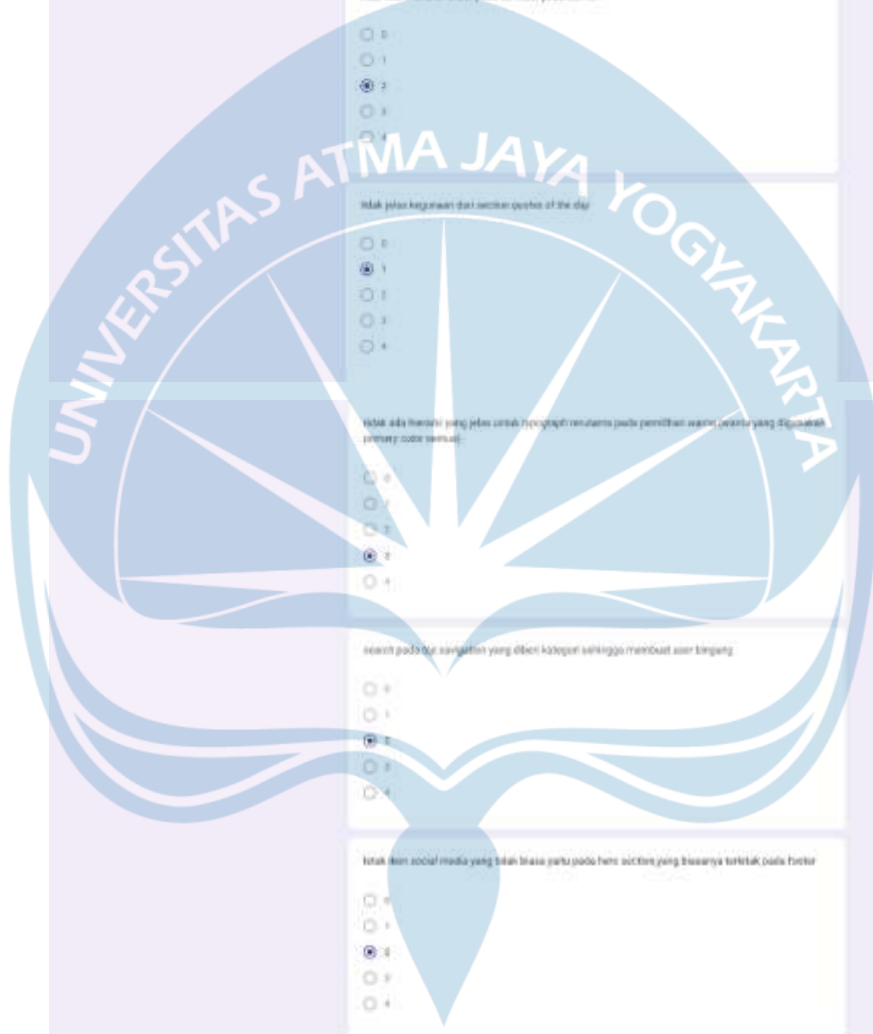
Gunakan icon atau image untuk nama user dengan yang lainnya (pada halaman beranda) \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Penggunaan Bahasa yang tidak konsisten antara bahasa Indonesia atau bahasa Inggris (pada halaman beranda) \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4





Sebelum banyak menu yang seharusnya bisa digabung, sehingga ketika terlalu banyak pilihan user akan jadi bingung.

0

1

2

3

4

Sebelum ada indikator untuk pada saat user pada halaman "

0

1

2

3

4

Sebelum pada kegiatan dari section section of the site

0

1

2

3

4

Sebelum ada fitur ini yang bisa untuk membantu user pada pemilihan warna warna yang digunakan primary color tersebut.

0

1

2

3

4

Sebelum pada fitur navigasi yang diberi kategori sehingga membuat user bingung

0

1

2

3

4

Sebelum item social media yang tidak biasa pada home section yang biasanya terletak pada footer

0

1

2

3

4

Sebelum item 'tentang info' yang tidak diperlukan

0

1

2

3

4



## Lampiran Google Form penilaian *severity ratings* setelah rekomendasi perbaikan

### 1. Agung Prio

Penilaian hasil evaluasi menggunakan severity ratings (Setelah Perbaikan)

Form berikut merupakan form penilaian pada masalah masalah yang diuraikan sebelumnya yang memiliki nilai severity ratings diatas samudra yang bisa dan sudah dilakukan rekomendasi perbaikan:

- 1. Tidak ditemukannya masalah usability
- 2. Masalah yang ditemukan tidak fatal tidak perlu adanya perbaikan apabila waktu terbatas
- 3. Terdapat masalah, perbaikan tidak menjadi prioritas utama
- 4. Terdapat masalah, perbaikan perbaikan dengan menjadi prioritas utama
- 5. Terdapat masalah yang fatal, perbaikan perbaikan melalui digunakan oleh pengguna

\* Berilah jawaban yang tepat yang sesuai

Nama:

Agung

Penggunaan icon-color-light pada header yang membuat header terlihat seperti hasil-cromba \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Terdapat banyak informasi yang diberikan dan format terlihat beres-beres dan grouping yang menguntungkan pada hasil website halaman-lampiran

0  
 1  
 2  
 3  
 4



## 2. Reza Reinaldi

Penilaian hasil evaluasi menggunakan severity ratings (Setelah Perbaikan)

Form berikut merupakan form penilaian pada masalah masalah yang ditemukan sebelumnya yang memiliki risiko severity tinggi dalam wawancara tips dan sudah diberikan rekomendasi perbaikan:

1. Tidak ditemukan masalah usability
2. Masalah yang ditemukan tidak fatal, tidak perlu adanya perbaikan apabila waktu terbatas
3. Terdapat masalah, perbaikan tidak terwujud prioritas utama
4. Terdapat masalah yang fatal, perbaikan perbaikan secepatnya dilakukan segera setelah pengguna

\* Berapakah persentase yang ada di ini:

Nama \*

Rasa

4. Bagaimana masalah yang pada footer ini memiliki hasil terlihat seperti screenshot. \*

0

1

2

3

4

Detail: banyak informasi yang diberikan dan konten terlihat beresakam dan grouping yang meaningful (usia body website halaman beresakam)

0

1

2

3

4





### 3. Hendy Pribadi

Penilaian hasil evaluasi menggunakan severity ratings (Setelah Perbaikan)

Tujuan berikut merupakan form penilaian pada masalah masalah yang ditemukan sebelumnya yang memiliki nilai severity ratings diatas sebelumnya juga dan sudah diberikan rekomendasi perbaikan

0: Tidak ditemukan masalah usability  
1: Masalah yang ditemukan tidak fatal, tidak perlu adanya perbaikan apabila waktu terbatas  
2: Terdapat masalah, perbaikan tidak menjadi prioritas utama  
3: Terdapat masalah, diperlukan perbaikan dengan menjadi prioritas utama  
4: Terdapat masalah yang fatal, diperlukan perbaikan sebelum digunakan oleh pengguna

\* Menunjukkan persentase yang dipilih

Nama \*

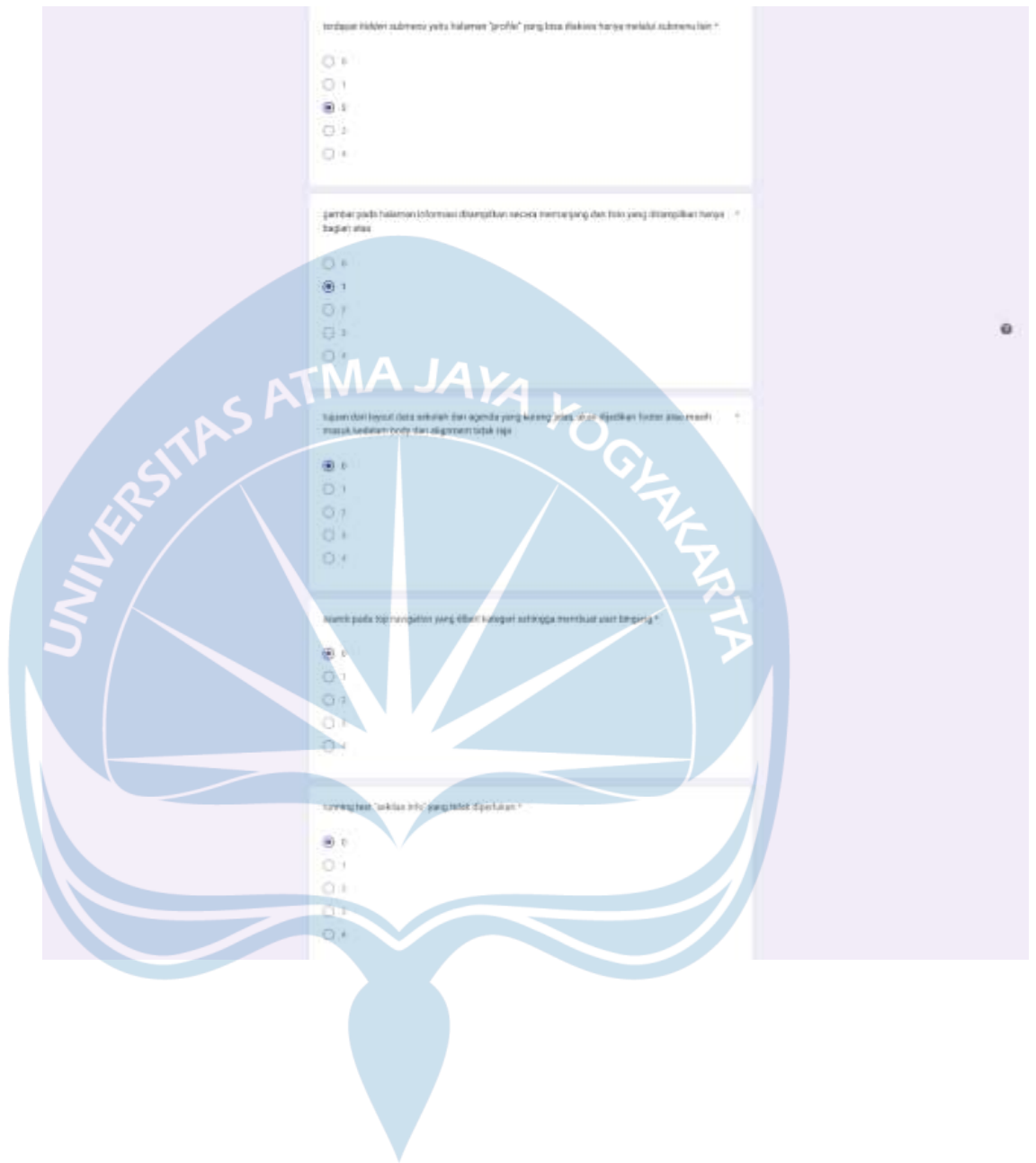
hendy

Apakah masalah usability pada masalah yang memiliki issue terlihat seperti masalah terdapat \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4

Terdapat banyak informasi yang diberikan dan konten terlihat beresakan dan grouping yang meningkatkan pada body website halaman beranda \*

0  
 1  
 2  
 3  
 4



Lampiran rekomendasi perbaikan pada figma

