

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dari segi kegunaan pada aplikasi Arena Tiket dengan menggunakan metode heuristic evaluation, bisa disimpulkan yaitu, secara keseluruhan dari hasil rekapitulasi nilai severity rating aplikasi Arena Tiket tingkatan kegunaan berdasarkan metode HE mendapat nilai severity 1,6 yang dibulatkan menjadi 2. Skala 2 penilaian *severity rating* menunjukkan kategori *minor usability problem*, yang berarti masalahnya tidak terlalu serius. Meskipun masalah kegunaan dengan aplikasi Arena Tiket sedikit, mereka tetap memiliki efek pada efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, sehingga sangat penting untuk memperbaikinya. Berdasarkan hasil pengujian kegunaan dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* Total permasalahan yang ditemukan sebanyak 32 permasalahan. Evaluator 1 menemukan 6 masalah, evaluator 2 menemukan 7 masalah, evaluator 3 menemukan 7 dan evaluator 4 menemukan 12 masalah terkait dengan *heuristic*.

Dari 10 prinsip evaluasi *heuristic* yang diambil dari tabel rekapitulasi ditemukan 8 prinsip yang bermasalah dengan tingkat nilai *severity rating* 2 sampai dengan 4. Perbaikan dan rekomendasi dari evaluator mencakup perbaikan tampilan beranda pada menu ‘ingin menjadi agent?’, menghapus “*why us*” dari homepage dan menambahkannya kedalam menu tersendiri, perbaikan bahasa yang digunakan di menu login ketika salah menginput data, perbaikan tampilan warna pada profil, perbaikan tampilan sesuai dengan bahasa yang digunakan, perbaikan tampilan menu FAQ, menambahkan opsi pembatalan tiket ketika tiket sudah di pesan.

5.2 Saran

Beberapa rekomendasi untuk studi tambahan yang dapat dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berikutnya disarankan untuk menambahkan metode analisis *usability* yang lain dengan metode kuantitatif seperti SUS (System *Usability* Scale), *Usability* Testing Metrics, PSSUQ (*Post Study System Usability Questionnaire*), dan PTQ (*Post Transitioning Questionnaire*).
2. Fakta bahwa pengumpulan data penelitian ini dilakukan secara *online* dan tidak melibatkan pertemuan langsung juga menjadi kendala. Hal ini terutama terjadi saat membahas hasil evaluasi, karena peneliti harus menindaklanjuti dengan para evaluator beberapa kali untuk mengklarifikasi prosedur kuesioner, dan karena masing-masing dari mereka memiliki gaya penulisan dan bahasa yang unik, sulit untuk memahami perspektif mereka. Keterbatasan lain dari penelitian ini termasuk fakta bahwa pada saat penelitian dilakukan, aplikasi Arena Tiket hanya menawarkan satu fitur dasar, yaitu pemesanan Arena Tiket. Oleh karena itu, ruang lingkup awal evaluasi terbatas pada beranda, menu utama, halaman login dan daftar akun, dan fitur pemesanan tiket pesawat.

Daftar Pustaka

- [1] S. T. Agustini dan A. Yuliyanto, "Analisa usability pada Aplikasi Tiket.com Menggunakan," *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, no. Remik, 2023.
- [2] A. P. Hendradewa, "PERBANDINGAN METODE EVALUASI USABILITY (STUDI KASUS : PENGGUNAAN PERANGKAT SMARTPHONE)," *Teknoin Vol 23 No.1 Maret*, no. Teknoin, 2017.
- [3] W. Handiwidjojo dan L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Kegunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (DUWIT)," *JUISI, Vol. 02, No. 01, Februari 2016*, no. Juisi, 2017.
- [4] "Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web," *Jurnal Buana Informatika*, pp. 126-135, 2022.
- [5] "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *IPTEK-KOM*, no. Juni, pp. 31-38, 2015.
- [6] I. G. A. A. D. Indrayani, I. P. A. Bayupati dan I. M. S. Putra, "Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method," *Jurnal Harian Regional*, 2020.
- [7] K. Moran dan K. Gordon, "How to Conduct a Heuristic Evaluation," NN Group, Juni 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>. [Diakses 02 06 2024].
- [8] F. Fatihahsari dan C. Durajati, "Analisis Usability Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan Heuristic Evaluation," *Jurnal Sistem Informasi*, no. Sistemasi, pp. 404-413, 2021.
- [9] I. W. Sudiarsa dan I. G. B. Wiraditya, "ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI PEDULI LINDUNGI SEBAGAI APLIKASI INFORMASI DAN TRACKING COVID-19 DENGAN HEURISTIC EVALUATION," *Journal of Information Technology and Computer Science(INTECOMS)*, 2020.
- [10] L. Badriah dan L. I. Prahartiwi, "Analisis Usability Aplikasi Hr-Zero Menggunakan Metode WEBUSE dan Heuristic Evaluation," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2024.
- [11] "Human Computer Interaction, Mata Kuliah Pendukung Kecerdasan Buatan," Tell-U, 2023. [Online]. [Diakses <https://smb.telkomuniversity.ac.id/cerita-telutizen/human-computer-interaction-mata-kuliah-pendukung-kecerdasan-buatan/> Juni 2024].
- [12] F. A. Pratama dan E. Sedyono, "Analisis Perbandingan Sistem Informasi Perjalanan Dinas Berdasarkan Elements Human Computer Interaction (HCI) (Studi Kasus : Dinas Kesehatan Provinsi Kalimantan Barat)," *FILKOM*, 2016.
- [13] D. Lugianti dan B. I. Nugroho, "Penerapan Sistem Interaksi Manusia Dan," *Jurnal Minfo Polgan*, no. SMIK Yegal, 2016.
- [14] "Implementasi Paradigma Interaksi Manusia & Komputer Pada di," *Technology and Informatics Insight Journal*, vol. Volume 2, no. Perbanas, pp. 2830-3210, 2022.
- [15] K. Aelani dan F. , "PENGUKURAN USABILITY SISTEM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS APLIKASI PERWALIAN ONLINE SMIK "AMIK BANDUNG")," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012)*, 2012.

- [16] E. Tirtadarma, A. E. B. Waspada dan E. F. Jasjfi, "Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban," *Jurnal Seni&RekaRancang*, 2018.
- [17] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," Nielsen Norman Group, 3 Juni 2012. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>. [Diakses 3 Juni 2024].
- [18] A. Dix, "Human Computer Interaction," dalam *Human Computer Interaction, foundations and new paradigms*, Brimingham, University of Birmingham and Talis.
- [19] M. Basuki, H. MZ, S. Aprilyanti dan M. Junaidi, "PERANCANGAN SISTEM KESEIMBANGAN LINTASAN PRODUKSI DENGAN PENDEKATAN METODE HEURISTIK," *Jurnal Teknologi*, 2019.
- [20] "Severity Ratings for Usability Problems," NN Group, 1 November 1994. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>. [Diakses 3 Juni 2024].
- [21] R. F. A. Aziza dan Y. T. Hidayat, "ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE Tokoperdia dengan Menggunakan Metode Heuristik Evaluation," *Jurnal TEKNOKOMPAK*.
- [22] J. Nielsen, "Severity Ratings for Usability Problems," Nielsen Norman Group, 1 November 1994. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>. [Diakses 4 Juni 2024].
- [23] H. Khaatimah, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2017.
- [24] H. Syahrizal, "Pendidikan Islam," *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, no. Yayasan Pendidikan Dzurriyatul Quran.
- [25] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati dan A. Rachmadi, "Evaluasi User Experiencedengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, pp. 2918-2926, 2018.
- [26] J. Sihotang, "Analisis Usability Aplikasi Hotel Murah Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *FTI UAJY*, no. FTI UAJY, 2023.
- [27] M. Allen, L. C. M., S. Bakken dan J. C. J., "Heuristic evaluation of paper-based Web pages: A simplified inspection usability methodologyz," *Journal of Biomedical Informatics*, pp. 412-423, 2006.
- [28] B. A. M, M. C. Saputra dan A. Pinandito, "ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE UNIVERSITAS BRAWIJAYA DENGAN HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, pp. 188-193, 2016.

Tabel Revisi

No.	Tugas Revisi	Halaman Revisi
1.	Cek abstrak dan abstract belum ada keyword	Sudah dilakukan penambahan keyword pada halaman abstract dan abstrak.
2.	Sesuaikan dengan format penulisan TA seperti font, paragraph, cara penomoran halaman, dll	Sudah dilakukan perbaikan pada semua halaman.
3	Cek konsistensi dokumen Metode Evaluasi Heuristik tetapi ada juga yang Metode Heuristic Evaluation.	Sudah dilakukan perbaikan penulisan pada semua halaman.
4.	Cek konsistensi cara menyebut penulis di dokumen ada yang dkk ada juga yang et al	Sudah dilakukan perbaikan pada semua halaman Studi sebelumnya dengan menyebut semua penulis konsisten dengan dkk.
5.	Tabel 4.18 belum ada keterangan tabelnya	Sudah dilakukan perbaikan dengan menambah keterangan.
6.	Tabel Ketika ganti halaman header harus mengikuti.	Dilakukan perbaikan penulisan halaman
7.	Kesimpulan harus menjawab pertanyaan penelitian. Buat yg lebih detail	Dilakukan perbaikan dengan menambahkan apa saja rekomendasi perbaikan yang dibuat di halaman Kesimpulan.
8.	apa masalah user experience yang dikeluhkan pengguna? apakah sudah dijelaskan di bagian latar belakang ?	Dilakukan perbaikan dengan menambahkan masalah user experience di latar belakang.
9.	jelaskan tahap memberikan rekomendasi perbaikan menggunakan metode/Teknik apa? misal membuat high fidelity prototype menggunakan tools apa ?	Dilakukan perbaikan dengan menjelaskan tools yang digunakan pada halaman 25 di bagian analisis data.
10.	Membuat referensi dari pernyataan-pernyataan yang mewakili setiap prinsip heuristic.	Menambahkan Referensi Dari pernyataan prinsip-prinsip heuristic

11.	Tambahkan keterangan evaluator bekerja diman	Menambahkan keterangan tempat evaluator bekerja di tabel 3.12
12.	Daftar Pustaka perlu ditambah	Ditambah 5 jurnal untuk daftar pustaka
13.	Buat tabel perbaikan	Dibuat tabel khusus revisi

