

Analisis *User Experience* pada Website Universitas Singaperbangsa Karawang Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*

Calvin CS Hutasoit¹, Nono Heryana², Adhi Rizal³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang
Email: calvin.hutasoit18130@student.unsika.ac.id¹, nono@unsika.ac.id²,
adhi.rizal@staff.unsika.ac.id³

Abstrak

Universitas Singaperbangsa Karawang adalah salah satu perguruan tinggi yang memanfaatkan website sebagai media untuk mendukung kegiatan perkuliahan. Penggunaan *website* sebagai media untuk menyampaikan informasi seputar kampus menuntut performa *website* yang baik agar dapat diakses dengan mudah oleh seluruh mahasiswa. Kepuasan pengguna adalah salah satu faktor penentu tingkat *usability*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi *Heuristic* untuk menemukan masalah *usability* dalam desain antarmuka. Ada sepuluh prinsip *Heuristic* yang digunakan, yaitu: *Match the real world, consistency and standards, help and documentation, user control and freedom, visibility and system status, flexibility and efficiency, error prevention, recognition rather than recall, error reporting, diagnosis, and recovery, dan aesthetic and minimalist design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa studi literatur, observasi dengan lembar penilaian, dan kuesioner kepada responden. evaluasi dilakukan dengan menetapkan prinsip *heuristic* yang digunakan, Menyusun instrumen penelitian, memilih responden, dan melakukan pengumpulan data. Evaluasi menemukan beberapa temuan masalah yang tersebar dalam sepuluh prinsip *heuristic*. Setiap temuan masalah dianalisis dan diberikan rekomendasi perbaikan dengan merujuk pada artikel ilmiah atau jurnal yang relevan.

Kata kunci : *Website, Usability, Antarmuka, Heuristic Evaluation*.

Abstract

Singaperbangsa Karawang University is one of the universities that uses the website as a medium to support lecture activities. The use of the website as a medium to convey information about campus requires good website performance so that it can be accessed easily by all students. User satisfaction is one of the determining factors for the level of usability. This research was conducted using the Heuristic evaluation method to find usability problems in interface design. There are ten heuristic principles used, namely: *Match the real world, consistency and standards, help and documentation, user control and freedom, visibility and system status, flexibility and efficiency, error prevention, recognition rather than recall, error reporting, diagnosis, and recovery, and aesthetic and minimalist design*. Data collection techniques used in the form of literature studies, observations with assessment sheets, and questionnaires to respondents. Evaluation is done by determining the heuristic principles used, developing research instruments, selecting respondents, and collecting data. The evaluation found several problem findings scattered in the ten heuristic principles. Each problem finding is analyzed and recommended for improvement by referring to relevant scientific articles or journals.

Keywords: *Website, Usability, User Interface, Heuristic Evaluation*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat dari hari ke hari. Seiring perkembangan zaman, teknologi mulai digunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia dalam berbagai sektor. Banyak sekali pekerjaan manusia yang dipermudah dengan hadirnya teknologi. Pengelolaan informasi menjadi salah satu bidang yang sangat dipermudah dengan hadirnya teknologi karena dapat diakses dimana dan kapan saja.

Teknologi merupakan konsep yang begitu luas, kompleks, dan bersifat global. Konsep teknologi selalu berhubungan dengan teknologi modern dan teknologi tradisional serta berhubungan dengan perubahan sosial dan budaya masyarakat. Webber (1997) menyatakan bahwa teknologi adalah suatu hal yang berkaitan dengan perancangan, pembuatan atau konstruksi, dan penggunaan suatu peralatan benda kerja sebagai pemecahnya.

Iskandar Alisyahbana (Sukmadinata, 1997) menyatakan bahwa teknologi adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal (*hardware* dan *software*) sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindera, dan otak manusia.

Dalam *Standards for Technological Literacy* (ITEA, 2000) dinyatakan bahwa teknologi merupakan berhubungan dengan bagaimana manusia memodifikasi alam sesuai dengan kebutuhan dan maksudnya.

Teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dan penyebaran informasi. Demikian juga dengan pengelolaan informasi di universitas.

Universitas adalah perguruan tinggi yang terdiri atas sejumlah fakultas yang menyelenggarakan pendidikan ilmiah dan atau profesional dalam sejumlah disiplin ilmu tertentu. Universitas sebagai garda tertinggi dalam bidang pendidikan tentunya memiliki banyak informasi yang terbaru hampir setiap harinya. Dalam prakteknya, universitas memerlukan media yang fleksibel untuk menyebarkan informasi seputar kegiatan, kepentingan, berita, dan isu-isu yang berkaitan langsung dengan kampus. Salah satu kampus yang menggunakan sistem informasi adalah Universitas Singaperbangsa Karawang.

Universitas Singaperbangsa Karawang adalah perguruan tinggi yang memanfaatkan *website* sebagai media untuk mengolah data dan informasi. Seluruh informasi yang berkaitan langsung dengan kampus dan dapat dilihat secara umum dimuat pada *website*. Hal ini tentunya akan sangat memudahkan pihak internal kampus untuk mengolah data, karena baik mahasiswa maupun dosen serta masyarakat umum dapat mengakses informasi yang ada.

Untuk itu, perlu dilakukan kajian atau evaluasi dengan menggunakan berbagai metode yang dapat mengetahui kondisi *website* saat ini dengan maksimal. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *heuristic*. *Evaluation Heuristic* merupakan teknik pengujian untuk menemukan dan menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan *user interface* serta dapat membuat keputusan dengan cepat dan efisien. Dari sekian banyak metode *usability* yang ada, *Heuristic Evaluation* dipilih karena memiliki sepuluh aspek penting yang perlu dianalisa dalam sebuah user Experience pada *website*.

Heuristic Evaluation adalah sebuah inspeksi antarmuka yang sistematis dengan cara mengamati sebuah antarmuka dan menemukan hal baik dan hal buruk didalamnya, biasanya dilakukan oleh evaluator yang mampu menggunakan pedoman tertentu (Nielsen, 1994).

Tujuan dari evaluasi *heuristic* adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluatur melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat. Jika ada kesalahan terdeteksi maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah ini sebelum tingkat implementasi (Svitri, dan Ispani, 2015).

Heuristic Evaluation sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain, karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul. Untuk menggunakan evaluasi ini dibutuhkan *software* yang akan diteliti atau *storyboard* untuk sistem yang akan dibuat (Savitri, dan Ispani, 2015).

User Interface adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh *system* operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya (Darmawan R, 2013).

Usability adalah analisis kualitatif yang menentukan seberapa mudah pengguna dalam menggunakan antarmuka suatu aplikasi (Nielsen, 2012). *Usability* memiliki komponen manjemuk dan biasanya berkaitan dengan lima atribut. *Learnability, Efficiency, Memorability, Error, dan Satisfaction*.

Untuk mengetahui apakah *usability* sebuah *website* sudah efisien dan efektif dibutuhkan suatu evaluasi. Terdapat 4 cara untuk mengevaluasi suatu *user interface*. Pertama, dengan cara formal yaitu dengan teknik Analisa. Kedua, cara otomatis yaitu dengan prosedur dari sebuah program terkomputerisasi. Ketiga, cara empiris yaitu dengan percobaan dengan *test user*, dan Keempat, cara *Heuristic* yaitu dengan meminta *user* untuk melihat sekilas *interface*, dan langsung dimintai pendapat tentang penilaiannya (Jukob Nielsen, 1990).

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh khoirul Islam, dan Dewi Agushinta Rahayu (2018), dengan judul penelitian evaluasi antarmuka *Website* Tokopedia menggunakan metode *heuristic*, dilakukan evaluasi pada performa *website* tokopedia. Metode yang digunakan adalah *Human Computer Interaction* dan *Heuristic Evaluation*. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa *website* Tokopedia memiliki permasalahan berupa *visibility of system status, match between system and the real world, dan help and documentation*.

Penelitian lainnya yaitu sebuah penelitian pada sebuah *website e-learning* NetAcad yang dilakukan oleh Yemina Monica Geasela, Pranchis Ranting, dan Johannes Fernandes Andry (2018). Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa *website e-learning* NetAcad sudah cukup baik serta memudahkan pengguna dalam menjalankan *website* tersebut. Namun, *website* ini masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan, seperti menambah jenis Bahasa, dan memberikan penjelasan yang lebih akurat mengenai validasi *login*, dan lain sebagainya.

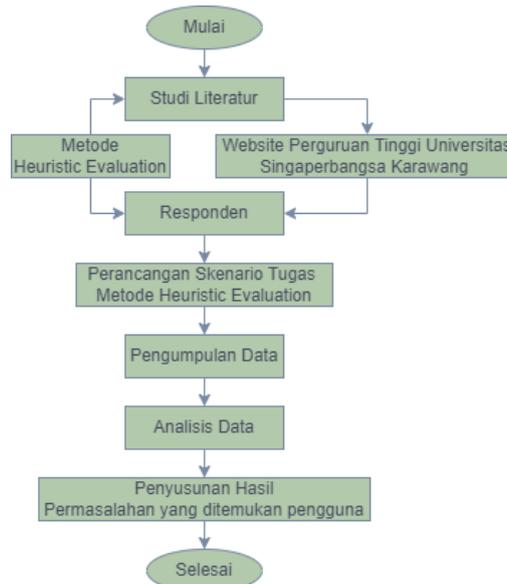
Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Fahry Nur Muhammad, Suprpto, dan Admaja Dwi Herlambang (2018) adalah penelitian evaluasi desain antarmuka aplikasi *mobile* BPJS Ketenagakerjaan menggunakan *heuristic evaluation*. Pada penelitian tersebut dilakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa optimal performa yang diberikan oleh aplikasi *mobile* BPJS ketenaga kerjaan. Dari evaluasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kekurangan dan menunjukkan delapan permasalahan yaitu dari *Heuristic visibility of system status, Heuristic offer real world objects, Heuristic user control and freedom, Heuristic consistency and standarts, Heuristic error prevention, Heuristic flexibility and efficiency of use, Heuristic aesthetic and minimalist design, dan Heuristic help user recognize, diagnose, and recover from errors*. Yang dimana setiap bagian dari hasil penelitian tersebut mendapat rekomendasi perbaikan.

Penelitian lainnya yaitu sebuah penelitian analisis *user interface* dan *user experience* pada *game* perang komando menggunakan metode *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh Nunung Dwi Supriyono, Abdul Aziz, dan Wahyudi harianto (2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penelitian ini mengangkat topik Analisis User Experience pada sistem informasi *website* dengan mengangkat studi kasus pada Universitas Singaperbangsa Karawang dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode survei dengan memakai kuesioner yang disebar kepada 5 (lima) responden, responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif sebagai pengguna *website* yang bersedia untuk memberikan penilaian menggunakan *instrument* yang telah disediakan. Kuesioner yang disusun berisi daftar pertanyaan berdasarkan aspek *usability testing* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* kepada 5 responden.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis yang dilakukan dengan salah satu uji *usability testing* yaitu dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* kepada 5 (lima) orang responden terhadap *website* Universitas Singaperbangsa Karawang atau *unsika.ac.id*.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk mengumpulkan segala hal yang diperlukan dalam melakukan analisis *user experience* pada *website* Universitas Singaperbangsa Karawang. serta persiapan yang dilakukan dengan dua aktivitas yaitu mengumpulkan teori studi literatur dan penentuan responden.

Studi Literatur

Pengumpulan studi literatur pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan sumber-sumber teori ilmiah serta penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam melakukan analisis *user experience* pada *website* Universitas Singaperbangsa Karawang. Studi literatur yang dikumpulkan yaitu yang berkaitan dalam penelitian ini antara lain *website* Unsika, *user experience*, *usability testing*, metode *Heuristic Evaluation*, serta studi literatur lainnya.

Penentuan Responden

Responden dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang. Responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 5 orang dengan kriteria yang sesuai dengan pengguna asli *website* *unsika.ac.id*. pada penelitian ini kriteria responden yang dicari yaitu :

1. Mahasiswa Aktif Universitas Singaperbangsa Karawang
2. Warga negara Indonesia

3. Pernah menggunakan *website* unsika.ac.id

Adapun responden yang telah diperoleh pada penelitian ini yaitu sebagai berikut

Tabel 4. 1 Daftar Responden Penelitian

| Nomor Responden | Nama |
|-----------------|-----------------------|
| R1 | Muhammad Rafi Ramdani |
| R2 | Alif Muhammad Akmal |
| R3 | Moch. Widhi Ramdani |
| R4 | Rizky Darmawan |
| R5 | Faiz Ferdiansyah |

Penyusunan Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini disusun menggunakan *Google Form* untuk mendapatkan informasi dan kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan permasalahan *user experience* yang ada pada *website* Universitas Singaperbangsa Karawang. Adapun bentuk kuesioner yang disusun yaitu terdiri dari 10 pernyataan yang disusun berdasarkan 10 prinsip umum tentang desain interaksi oleh Jakob Nielsen yang harus dijawab oleh responden menggunakan skala *likert* 1-5 mengenai setuju atau tidaknya responden dengan pernyataan tersebut.

Tabel 4. 2 ernityataan Kuesioner berdasarkan 10 Prinsip Jakob Nielsen

| No. | Prinsip | Pernyataan |
|-----|--|---|
| 1 | <i>Visibility of system status</i> | Setiap halaman, ikon, dan tombol yang disediakan pada <i>website</i> unsika.ac.id memiliki konsistensi yang dapat dipahami oleh pengguna dan dapat berfungsi dengan baik. |
| 2 | <i>Match between system and the real world</i> | Setiap ikon, bentuk/gambar, warna, dan judul pada setiap halaman <i>website</i> unsika.ac.id sudah sesuai dengan ekspektasi umum di dunia nyata dan dapat dipahami oleh pengguna. |
| 3 | <i>User control and freedom</i> | Sistem pada <i>website</i> unsika.ac.id memudahkan pengguna untuk kebalikan ke menu/halaman sebelumnya dan dapat mengubah/membatalkan perintah yang sudah dimasukkan. |
| 4 | <i>Consistency and standards</i> | Penulisan kalimat dan penggunaan huruf pada setiap halaman <i>website</i> unsika.ac.id sudah memiliki konsistensi dan standar penulisan yang sesuai. |
| 5 | <i>Error prevention</i> | Sistem pada <i>website</i> unsika.ac.id sebisa mungkin mencegah pengguna untuk melakukan kesalahan dengan memberikan peringatan kepada pengguna. |
| 6 | <i>Recognition rather than recall</i> | <i>Website</i> unsika.ac.id menyajikan informasi yang relevan dan mudah diingat oleh pengguna pada setiap perintah dan tugas. |
| 7 | <i>Flexibility and efficiency of use</i> | Sistem pada <i>website</i> unsika.ac.id memiliki navigasi yang memungkinkan pengguna dapat melakukan interaksi dengan cepat dan efisien. |
| 8 | <i>Aesthetic and minimalist design</i> | <i>Website</i> unsika.ac.id memiliki desain yang minimalis dengan menampilkan informasi yang jelas pada setiap halaman sehingga dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. |
| 9 | <i>Help user recognize, diagnose and recover from errors</i> | <i>Website</i> unsika.ac.id memiliki pesan error yang mudah dipahami oleh pengguna saat terjadi masalah dalam menggunakan <i>website</i> . |

| | | |
|----|---------------------------|---|
| 10 | <i>Help documentation</i> | <i>and Website unsika.ac.id memiliki panduan yang mudah dipahami oleh pengguna untuk melakukan instruksi selanjutnya dalam menyelesaikan masalah.</i> |
|----|---------------------------|---|

| | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Gambar 4. 1 Skala Likert 1-5 dari Jawaban Kuesioner

Keterangan :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Tahap Eksekusi dan Skenario Tugas

Tahapan-tahapan yang seharusnya dilakukan oleh responden pada saat melaksanakan skenario tugas dengan pernyataan berdasarkan metode *heuristic evaluation* yang diberikan oleh peneliti melalui kuesioner, lalu dilanjutkan dengan penilaian terhadap tombol e-campus dengan kuesioner juga.

Pengumpulan Data

Setelah responden sudah menyelesaikan skenario tugas serta penilaian terhadap *website* Universitas Singaperbangsa Karawang, selanjutnya hasil data yang sudah didapat dari 5 responden yang bersedia mengisi kuesioner penelitian ini dikumpulkan.

Analisis Data

Mengumpulkan data yang sudah didapat berdasarkan skenario tugas, berikut adalah hasil *usability testing* dari *website unsika.ac.id* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

Tabel 4. 3 Hasil Jawaban 10 Pernyataan Prinsip Nielsen

| Pernyataan | Nilai Skala Likert Responden | | | | |
|------------|------------------------------|----|----|----|----|
| | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 |
| P1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| P2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| P3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| P4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| P5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| P6 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| P7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| P8 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| P9 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| P10 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |

Hasil Kuesioner Responden 1

| Pernyataan | Nilai Skala Likert Responden | | | | |
|------------|------------------------------|----|----|----|----|
| | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 |
| P1 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| P2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| P3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| P4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| P5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| P6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| P7 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| P8 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| P9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| P10 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |

Hasil Kuesioner Responden 2

| Pernyataan | Nilai Skala Likert Responden | | | | |
|------------|------------------------------|----|----|----|----|
| | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 |
| P1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| P2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| P3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| P4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| P5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| P6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| P7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| P8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| P9 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| P10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Hasil Kuesioner Responden 3

| Pernyataan | Nilai Skala Likert Responden | | | | |
|------------|------------------------------|----|----|----|----|
| | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 |
| P1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 |
| P2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| P3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 |
| P4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| P5 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 |
| P6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 |
| P7 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 |
| P8 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| P9 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| P10 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 |

Hasil Kuesioner Responden 4

| Pernyataan | Nilai Skala Likert Responden | | | | |
|------------|------------------------------|----|----|----|----|
| | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 |
| P1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| P2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| P3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| P4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| P5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| P6 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| P7 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| P8 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| P9 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| P10 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |

Hasil Kuesioner Responden 5

Pada Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil jawaban dari 10 pernyataan terkait prinsip interaksi desain oleh Jakob Nielsen dengan rincian sebagai berikut :

1. P3, P5, P9, dan P10 memiliki nilai yang cukup kecil pada menu Tentang Unsika;
2. P5, dan P10 memiliki nilai terendah pada menu Akademik;
3. P3, P9, dan P10 memiliki nilai terendah pada menu Riset & Inovasi.
4. P5, dan P9 memiliki nilai terendah pada menu Kemahasiswaan;
5. P3, P5, P6, dan P7 memiliki nilai terendah pada menu Alumni.

Hasil permasalahan yang dihadapi pengguna

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pengguna atau responden yang dialami dalam proses pengerjaan skenario tugas yang diberikan oleh peneliti memberikan hasil yang memuaskan. Tidak ada masalah dalam pengalaman pertama menggunakan *website* unsika.ac.id, semua tujuan atau perintah yang diminta oleh pengguna tercapai dengan baik, hanya saja terdapat beberapa kekurangan yang mempengaruhi penilaian pengguna terhadap *website* unsika.ac.id dimana terdapat tombol/menu yang tidak memiliki konten atau isi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat diambil kesimpulannya adalah penelitian ini berhasil mendefinisikan permasalahan yang dialami oleh pengguna saat menggunakan *website* resmi Universitas Singaperbangsa Karawang dengan menggunakan data hasil kuesioner dari 5 responden yang disusun berdasarkan 10 prinsip terkait interaksi desain oleh Jakob Nielsen. Permasalahan yang diperoleh diantaranya pengguna kurang dimudahkan dalam pencegahan saat terjadi kesalahan dalam melakukan interaksi serta kurang dimudahkannya dalam navigasi yang cepat dan efisien saat menggunakan *website*. Untuk permasalahan lainnya yaitu menu yang dipilih oleh pengguna secara otomatis membuka jendela baru sehingga menambah waktu dalam mengakses *website*. Selanjutnya, berdasarkan analisis *user experience* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* diperoleh beberapa permasalahan dan rekomendasi perbaikan pada *website* Universitas Singaperbangsa Karawang yaitu tampilan *user interface* lebih ditingkatkan dan melakukan maintenance terhadap menu-menu yang belum memiliki konten atau isi agar lebih memudahkan pengguna dalam mencari informasi seputar kampus Universitas Singaperbangsa Karawang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsyar, Tengku Khairil, and Dinda Afani. 2019. "Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 5(1):34. doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- Alifia, Tasya Mina, Nugroho Purnomo Aji, Ahmad Arfan Arsyad, and Lutfi Rahmatuti Maghfiroh. 2021. "Perbaikan User Interface Menggunakan Usability Testing Dan Pendekatan Human-Centered Design." Pp. 926–34 in *Seminar Nasional Official Statistics*. Vol. 2021.
- Ashila, Ghina. 2019. *User Interface Heuristic Evaluation Pada Sistem Informasi Nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT. Gajah Tunggal*.
- Firmansyah, Muhammad, and Masrun Masrun. 2021. "Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif." *Elastisitas-Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3(2):156–59.
- Geasela, Yemima Monica, Pranchis- Ranting, and Johanes Fernandes Andry. 2018. "Analisis User Interface Terhadap Website Berbasis E-Learning Dengan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Informatika* 5(2):270–77. doi: 10.31294/ji.v5i2.3741.