



## Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang

Meta Mulyani<sup>1</sup>, Kiky Rizky Nova Wardani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Department of System Information, Universitas Bina Darma, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Aug 9, 2022  
Revised Aug 13, 2022  
Accepted Aug 30, 2022

#### Keywords:

Heuristic Evaluation  
User Interface  
Website  
SIMAK Mahasiswa

### ABSTRACT

Universitas Muhammadiyah Palembang adalah satu dari seluruh perguruan tinggi swasta yang ada di kota Palembang dan dibawah naungan Persyarikatan Muhammadiyah yang didalamnya memiliki 7 fakultas, 23 program studi (S1), 1 program studi D3, dan 2 program studi pascasarjana (S2). SIMAK adalah singkatan dari sistem informasi akademik yaitu sebuah sistem berbasis *website* yang mengatur segala proses akademik mahasiswa. Pengalaman mahasiswa dalam menggunakan sistem ini dapat dijadikan tolak ukur penerimaan terhadap *website* SIMAK. Sebuah sistem dapat dikatakan sukses apabila dapat diterima oleh pengguna (*user*). Pendekatan dengan menggunakan aspek *usability* dapat menganalisa *user interface* pada *website* SIMAK. Perlu dilakukan evaluasi terhadap *website* SIMAK dengan penerapan metode *heuristic evaluation* karena metode ini merupakan teknik pengujian dalam penyelesaian masalah untuk pengguna berdasarkan *user interface* serta dapat memberikan keputusan yang efektif dan efisien. Metode ini dikembangkan oleh Jacob Nielsen yang memiliki sepuluh prinsip diantaranya *help and documentation, help users recognize and recover from errors, aesthetic and minimalist design, flexibility and efficiency of use, recognition rather than recall, error prevention, consistency and standarts, user control and freedom, match between system and the real word, and visibility of system status*. Evaluasi terhadap *website* SIMAK dapat memberikan hasil seberapa efektifnya suatu sistem tersebut dalam memberikan informasi kepada pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel dari metode *heuristic evaluation* rata-rata cukup terpenuhi terutama pada variabel *visibility of system status* dengan skor paling tinggi dari variabel-variabel lainnya. Hasil analisa *user interface website* SIMAK sudah cukup efektif dan efisien sehingga membuat mahasiswa nyaman menggunakannya.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



#### Corresponding Author:

Kiky Rizky Nova Wardani,  
Department of System Information, Universitas Bina Darma,  
Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111.  
[kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id](mailto:kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah berkembang pesat dalam beberapa tahun belakangan ini terutama melalui jaringan internet. Oetomo dan Priyogutomo mengatakan bahwa bidang pendidikan adalah bidang yang paling banyak mendapatkan dampak yang cukup berarti dalam perkembangan teknologi ini, dimana pendidikan pada hakekatnya adalah metode instruksional menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik, proses tersebut termasuk pengetahuan di bidang pendidikan yang mencakup perspektif dari guru itu sendiri, media sebagai sarana penyampaian ide, gagasan, dan materi pendidikan, dan siswa sebagai penerima informasi tersebut (Elyas, 2018). Dengan adanya teknologi informasi yang dimanfaatkan oleh bidang pendidikan, maka sumber daya manusia yang berkualitas akan dihasilkan untuk memperbaiki kondisi pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pendidikan adalah dengan dibangunnya sebuah aplikasi atau *website*. Aziz Sholehul mengatakan bahwa *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jaringan internet sehingga bisa diakses selama terkoneksi dengan jaringan internet (TECH - Tim Redaksi, 2022). Dalam hal ini pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan telah dilakukan pada perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia, salah satunya adalah Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam hal ini Universitas Muhammadiyah Palembang telah menerapkan kemajuan teknologi dengan dibangunnya sebuah sistem yang dapat membantu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang dalam memudahkan berbagai aktivitas perkuliahan mahasiswa. Sistem yang dimaksud ialah Sistem Informasi Akademik (SIMAK) yang beralamat link <http://mahasiswa.um-palembang.ac.id/> adalah suatu sistem berbasis web yang mengolah data-data akademik mahasiswa yang berisikan profil lengkap dan aktivitas akademik mahasiswa selama menjalankan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Palembang dan mulai digunakan pada awal tahun 2017. Pengalaman mahasiswa dalam menggunakan sistem ini dapat dijadikan tolak ukur penerimaan terhadap *website* SIMAK. Suatu sistem dapat dikatakan sukses apabila dapat diterima oleh pengguna (*user*). Ketika mahasiswa merasa tidak nyaman atau kurang puas ketika menggunakan layanan dari sistem ini, maka bisa dikatakan bahwa layanan pada sistem SIMAK berpotensi gagal.

Evaluasi dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yang adalah teknik pengujian untuk menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan *user interface* dan dapat membuat keputusan yang efektif dan efisien. Metode ini dikembangkan oleh Jacob Nielsen yang memiliki sepuluh prinsip diantaranya *help and documentation, help users recognize and recover from errors, aesthetic and minimalist design, flexibility and efficiency of use, recognition rather than recall, error prevention, consistency and standards, user control and freedom, match between system and the real world, and visibility of system status* (BINUS, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perbaikan rancangan dan perbaikan *usability* yang ditemukan pada *website* SIMAK untuk meningkatkan level *usability* menjadi lebih baik lagi.

Al Fatta mengatakan bahwa analisis sistem dikatakan sebagai penguraian sistem informasi yang lengkap menjadi bagian-bagian komponennya sehingga kemungkinan masalah dapat diidentifikasi dan dievaluasi, dan perbaikan dapat disarankan. Dengan mengamati data proses *input* dan proses *output* informasi, analisis sistem mengevaluasi mekanisme secara sistematis dan membantu meningkatkan proses organisasi. Oleh karena itu, analisis sistem memiliki tiga peran penting : 1) Sebagai konsultan, 2) Sebagai ahli pendukung, dan 3) Sebagai ahli perubahan (Muhidin et al., 2019).

Sutabri mengemukakan bahwa sistem informasi adalah sistem yang digunakan oleh bisnis untuk mendukung kegiatan strategisnya dan mengintegrasikan fungsi operasional organisasi manajemen dengan persyaratan pemrosesan transaksi sehari-hari.

Menghasilkan laporan atau informasi yang dibutuhkan oleh organisasi, memberikan laporan kepada pihak eksternal tertentu yang diperlukan (Cahyono, 2015).

Joseph Dumas dan Janice Redish berpendapat bahwa Istilah *usability* digunakan untuk menggambarkan kemudahan produk dapat dipahami dan digunakan oleh audiens yang dituju untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut ISO, *usability* menggambarkan sejauh mana pengguna tertentu dapat menggunakan produk untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam konteks tertentu (Rianto Rahadi, 2014).

Darmawan menjelaskan bahwa *user interface* adalah seperangkat tampilan grafis yang dapat dipahami oleh pengguna komputer dan diprogram untuk dibaca dan berfungsi dengan baik oleh sistem operasi komputer. Menurut Gerald L. Lohse, *user interface* dapat menjadi faktor penentu dalam berapa banyak orang mengunjungi situs web. Mengingat bahwa antarmuka pengguna adalah sarana yang digunakan pengguna untuk menggunakan logika program. Dan desain *user interface* itu sendiri menjadi sangat penting, karena semakin efektif dan efisien desainnya maka akan semakin nyaman bagi pengguna untuk tetap berada di *website* tersebut (Aziza & Hidayat, 2019).

*Heuristic Evaluation* adalah prinsip umum, panduan, atau aturan yang memandu keputusan desain dan dapat digunakan untuk mengkritik keputusan. *Heuristic Evaluation* yang diusulkan oleh Nielsen dan Molich mirip dengan *cognitive walkthrough*, tetapi sedikit lebih terstruktur dan sedikit tearah. Evaluasi heuristik adalah teknik evaluasi desain yang sangat populer karena mudah untuk mengenali dan menentukan masalah kegunaan yang muncul. Menurut Nielsen, ada 10 *usability heuristics* untuk desain *user interface* yang berhubungan dengan tampilan *website*: *Visibility of system status* : Pengguna selalu mendapatkan informasi terbaru tentang status sistem; *Match between system and the real world* : Sistem harus "berbicara" dalam bahasa pilihan pengguna; *User control and freedom* : Pengguna dapat memilih opsi yang salah dan memerlukan "emergency exit" untuk keluar dari aktivitas tanpa melakukan aktivitas tambahan lainnya; *Consistency and standarts* : Pengguna tidak perlu khawatir jika kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama; *Error prevention* : Lebih baik merancang sistem agar tidak terjadi kesalahan daripada merancang pesan kesalahan; *Recognition rather than recall* : Kurangi upaya pengguna saat menggunakan objek, tindakan, dan opsi lainnya. Informasi yang disajikan pada setiap halaman tidak perlu dihafal oleh pengguna. Penggunaan Uris memerlukan instruksi yang lugas dan sederhana; *Flexibility and efficiency of use* : Sistem yang dihasilkan harus berfungsi baik untuk pengguna yang ahli maupun yang tidak berpengalaman. Ketentuan yang dibuat untuk pengguna "berbeda" yang berada di luar norma (secara fisik, budaya, bahasa, dll.); *Aesthetic and minimalist design* : Semua data yang diperlukan akan dikirimkan oleh sistem. Visibilitas dan kegunaan yang rendah adalah konsekuensi dari penyimpanan data yang tidak relevan; *Help users recognize and recover from errors* : Sistem dapat melaporkan kesalahan, menjelaskan masalah yang dihadapi, dan bahkan menawarkan perbaikan; *Help and documentation* : Informasi tentang cara menggunakan sistem disertakan dalam dokumentasi sistem dan fitur bantuan (Mulia Sulistiyono, 2017).

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Universitas Muhammadiyah Palembang, dan waktu penelitian dimulai pada bulan Desember 2021. Yang menjadi objek penelitian adalah *website* SIMAK Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang yang dapat diakses melalui tautan <http://mahasiswa.um-palembang.ac.id/>. Secara umum *website* SIMAK memiliki beberapa menu seperti *home*, beranda, biodata, KRS *online*, KHS semester, transkrip nilai, menu data pembayaran dan riwayat pembayaran, menu jadwal kuliah dan kurikulum, lalu yang terakhir menu *log out*. Tampilan pada *website* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber : <http://mahasiswa.um-palembang.ac.id/>

Gambar 1. Tampilan Menu *Home Website* SIMAK Universitas Muhammadiyah Palembang

## 2.2 Populasi dan Sampel

Sugiono mengemukakan bahwa populasi adalah domain umum yang terdiri dari hal-hal/subjek yang berbagi seperangkat sifat dan karakteristik tertentu, dan di mana sampel mewakili subset (sejumlah kecil) dari populasi dalam hal sifat dan karakteristik tersebut (Jasmalinda, 2021). Untuk menentukan sampel penelitian menggunakan rumus slovin :

$$N = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Persentase kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir (10%)

$$n = \frac{6885}{1 + 6885(0,10)^2}$$

$$n = \frac{6885}{1 + 6885(0,01)}$$

$$n = \frac{6885}{69,85}$$

n = 98,56 (Dibulatkan 99)

Penelitian ini mendapatkan responden berjumlah 99 yang semuanya terdiri dari mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Palembang. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 variabel Antara lain *help and documentation, help users recognize and recover from errors, aesthetic and minimalist design, flexibility and efficiency of use, recognition rather than recall, error prevention, consistency and standarts, user control and freedom, match between system and the real word, and visibility of system status.*

## 2.3 Tahapan Penelitian

Proses penelitian terdiri dari beberapa tahap, antara lain definisi masalah, tinjauan pustaka, desain dan pengujian instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan terakhir, penarikan kesimpulan.

## 2.4 Identifikasi Masalah

Melalui identifikasi masalahlah topik dan alasan penelitian ditetapkan. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa yang telah dibahas dalam studi sebelumnya, pertama-tama harus mengidentifikasi masalah yang perlu dipecahkan yaitu mengenai *Heuristic Evaluation.*

## 2.5 Studi Literatur

Zed menyatakan Secara umum, tinjauan pustaka atau studi literature terdiri dari serangkaian langkah yang berkaitan dengan pengumpulan informasi dari perpustakaan, membaca dan mencatat, dan bagaimana bahan penelitian dikelola. Studi literatur untuk penelitian ini telah memperoleh data dari jurnal, buku, situs web, dan materi yang terkait dengan metode penilaian heuristik yang dijelaskan dalam penelitian sebelumnya (Supriyadi, 2017).

#### 2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini didasarkan pada 10 prinsip *Heuristic Evaluation* yang dikembangkan oleh Jacob Nielsen. Instrumen penelitian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam bentuk angket atau kuesioner.

#### 2.7 Pengumpulan Data

Untuk menyelesaikan penelitian, perlu untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari observasi, wawancara, dan kuesioner.

#### 2.8 Analisis Data

Pada tahap ini, analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner. Tanggapan responden dan ukuran variabel kemudian diukur menggunakan skala likert. Pada tahap ini dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas dengan menguji sampel menggunakan *software SPSS for Windows versi 25*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi nilai skor asli kuesioner *Heuristic Evaluation* dari jawaban responden dalam penelitian yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Palembang terhadap *user interface* pada *website* SIMAK Mahasiswa, yang berjumlah 99 responden, dengan total 20 butir pertanyaan, setiap prinsip dari *Heuristic Evaluation* terdapat masing-masing 2 butir pertanyaan dan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Jawaban Responden

Pertanyaan	Jawaban					Total
	1 (STS)	2 (TS)	3 (N)	4 (S)	5 (SS)	
<i>1. Visibility of system status</i>						
1A. Apakah sistem sudah berjalan dengan baik?	0	1	11	40	47	99
1B. Apakah setiap nama menu sudah sesuai dengan konten?	1	1	14	48	35	99
<i>2. Match between system and the real word</i>						
2A. Apakah bahasa yang digunakan pada <i>website</i> mudah dipahami?	1	0	16	41	41	99
2B. Apakah penggunaan ikon pada <i>website</i> sudah sesuai dan dapat dipahami?	1	0	20	44	34	99
<i>3. User control and freedom</i>						
3A. Apakah pengguna dengan mudah kembali ke menu sebelumnya?	1	0	18	55	25	99
3B. Apakah pengguna dengan mudah keluar dari sistem?	1	1	17	45	35	99
<i>4. Consistency and standards</i>						
4A. Apakah tampilan pada setiap halaman <i>website</i> memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten?	1	2	15	52	29	99

4B. Apakah standar penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten?	2	1	12	57	27	99
5. <i>Error Prevention</i>						
5A. Apakah tulisan yang ada pada setiap halaman sudah jelas?	1	1	9	50	38	99
5B. Apakah terdapat tombol bantuan untuk mencegah kesalahan?	2	2	18	57	20	99
6. <i>Recognition rather than recall</i>						
6A. Apakah ada instruksi dari sistem sudah jelas dan dapat dimengerti dengan mudah?	1	1	15	52	30	99
6B. Apakah ikon-ikon yang terdapat pada website dengan mudah diingat dan dimengerti?	1	1	17	51	29	99
7. <i>Flexibility and efficient of use</i>						
7A. Setiap menu yang sudah dikelompokkan sesuai dengan fungsinya dan memudahkan bagi pengguna?	1	0	19	52	30	99
7B. Apakah sistem yang digunakan sudah efisien?	1	2	13	60	23	99
8. <i>Aesthetic and minimalist design</i>						
8A. Apakah tata letak setiap menu sudah konsisten?	1	1	16	54	27	99
8B. Apakah sistem sudah memiliki tampilan yang menarik?	1	1	20	46	31	99
9. <i>Help users recognize dialogue and recovers from error</i>						
9A. Apakah terdapat pemberitahuan ketika mengalami kesalahan?	1	1	14	57	26	99
9B. Adakah pemberitahuan (pesan) jika terjadi kesalahan dalam memasukkan data?	1	5	18	53	22	99
10. <i>Help and documentation</i>						
10A. Apakah terdapat menu bantuan ?	1	4	13	47	34	99
10B. Apakah terdapat langkah-langkah untuk menggunakan <i>website</i> ?	2	0	25	49	23	99
TOTAL	22	25	320	1010	603	1980
Proporsi	1%	1%	16%	51%	30%	100%

### 3.1 Uji Validitas

Dalam mencari nilai r tabel pada taraf signifikan = 10% (0,1), maka rumusnya adalah  $1-0,1=0,9$ . Dalam mencari r tabel menggunakan program SPSS25. Perlu mencari t tabel menggunakan rumus  $IDF.T(0,9,df)$  maka didapatkan nilai t tabel adalah 1,29. Kemudian gunakan rumus  $t_{0.1}/\sqrt{df+t_{0.1}^{**2}}$  untuk mendapatkan hasil r tabel = 0.13. Alat ukur tersebut Jika r-hitung lebih besar dari r-tabel, maka valid; jika tidak, tidak. Seperti yang ditunjukkan oleh uji validitas variabel *Heuristic Evaluation*, nilai Rhitung dari proposisi secara keseluruhan lebih besar dari 0,05 untuk semua bagian penyusunnya, sehingga semua pertanyaan variabel *Heuristic Evaluation* yang digunakan valid dan selanjutnya dapat digunakan untuk analisis.

Tabel 2. Rangkuman Uji Validasi

Variabel HE	Kode	R (Hitung)	R (Tabel)	Hasil	Status
<i>Visibility of system status</i>	1A	0,652	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	1B	0,709	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	2A	0,656	0,13	R hitung > R tabel	Valid

<i>Match between system and the real word</i>	2B	0,722	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>User control and freedom</i>	3A	0,798	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	3B	0,716	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Consistency and standart</i>	4A	0,783	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	4B	0,760	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Error prevention</i>	5A	0,755	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	5B	0,721	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Recognize rather than recall</i>	6A	0,816	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	6B	0,829	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Flexibility and efficient of use</i>	7A	0,781	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	7B	0,805	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Aesthetic and minimalist disign</i>	8A	0,729	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	8B	0,729	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Help user recognize dialogue and recovers from error</i>	9A	0,768	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	9B	0,621	0,13	R hitung > R tabel	Valid
<i>Help and documentation</i>	10A	0,761	0,13	R hitung > R tabel	Valid
	10B	0,773	0,13	R hitung > R tabel	Valid

### 3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan seberapa baik kuesioner mengukur hal yang sama setiap kali diberikan. Sejauh mana pengukuran dari objek yang sama menghasilkan data yang sama. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika  $r$  hitung >  $r$  tabel dan taraf signifikansi > 10%.

Tabel 3. Rangkuman Uji Reliabilitas

Variabel HE	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility of system status</i>	0,60	0,730	Reliabel
<i>Match between system and the real word</i>	0,60	0,619	Reliabel
<i>User control and freedom</i>	0,60	0,763	Reliabel
<i>Consistency and standart</i>	0,60	0,685	Reliabel
<i>Error prevention</i>	0,60	0,690	Reliabel
<i>Recognize rather than recall</i>	0,60	0,857	Reliabel
<i>Flexibility and efficient of use</i>	0,60	0,772	Reliabel
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	0,60	0,693	Reliabel
<i>Help user recognize dialogue and recovers from error</i>	0,60	0,528	Reliabel
<i>Help and documentation</i>	0,60	0,726	Reliabel

Tabel 3 memberikan nilai koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* seluruh variabel >0,60 maka dapat dikatakan bahwa reliabilitas dari semua variabel tersebut dapat diterima.

### 3.3 Pembahasan

Berdasarkan analisis dan perhitungan yang dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel* dalam menjawab kuesioner, maka didapatkan hasil akhir skor rata-rata kuesioner seperti pada tabel 4. berikut ini.

Tabel 4. Hasil Pembahasan

No	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	Skor
1	<i>Visibility of system status</i>	842
2	<i>Match between system and the real word</i>	825
3	<i>User control and freedom</i>	809
4	<i>Consistency and standart</i>	806
5	<i>Error prevention</i>	808
6	<i>Recognize rather than recall</i>	809

7	<i>Flexibility and efficient of use</i>	804
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	804
9	<i>Help user recognize dialogue and recovers from error</i>	790
10	<i>Help and documentation</i>	794

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa setiap penilaian dari *website* SIMAK dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* bahwa nilai yang paling tinggi adalah pada variabel *Visibility of system status* dengan rata-rata skor nilai adalah 842 yang artinya sistem tersebut yaitu *website* SIMAK selalu memberikan informasi kepada pengguna mengenai apa yang terjadi pada sistem.

#### 4. KESIMPULAN

Berikut kesimpulan penulis berdasarkan penelitian yang ada:

- Hasil evaluasi terhadap *website* SIMAK Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang, berdasarkan hasil akhir yang didapatkan bahwa masing-masing variabel rata-rata cukup terpenuhi terutama pada variabel *Visibility of system status*.
- Hasil analisa *user interface* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada *website* SIMAK Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang saat ini sudah cukup membuat mahasiswa nyaman dan sudah cukup efektif serta efisien.

Dari hasil yang telah penulis uraikan sebelumnya, penulis memberikan saran untuk proses penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan penelitian dengan fokus ke UX (*User Experience*) pada *website* SIMAK Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang agar dapat memberikan masukan untuk pengembangan sistem kedepannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website. *Teknokompak*, 13(1), 7–11. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/265>
- BINUS. (2021). *Kenali 10 Usability Heuristics Pada Desain User Interface*. BINUS University School Of Information System. <https://sis.binus.ac.id/2021/05/26/kenali-10-usability-heuristics-pada-desain-user-interface/>
- Cahyono, D. A. (2015). The Creating Application of The Cash Sales Information System by Computerize Basis in Toko cat Anugerah Abadi David Ardian Cahyono. *The Creating Application of The Cash Sales Information System by Computerize Basis in Toko Cat Anugerah Abadi David Ardian Cahyono*, 3–4.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11.
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2199–2205.
- Muhidin, R., Kharie, N. F., & Kubais, M. (2019). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sma Negeri 18 Halmahera Selatan Sebagai Media Promosi Berbasis Web Analysis and Information System Design in Sma Negeri 18 South Halmahera As Media Promotion of Web-Based. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 4(April), 69–76. <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembeli-e5ea5a2b.pdf>
- Mulia Sulistiyono. (2017). EVALUASI HEURISTIC SISTEM INFORMASI PELAPORAN KERUSAKAN LABORATORIUM UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. *Jurnal Ilmiah DASI*, 18.
- Rianto Rahadi, D. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 6(1), 661–671. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Supriyadi, S. (2017). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>



- TECH - Tim Redaksi, C. I. (2022). *7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya*. CNBC INDONESIA. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>
- Dewi, Dian Ayunita Nugraheni Nurmala. 2018. "Modul Uji Validitas Dan Hormonal." *Universits diponegoro* (October).
- Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, I Gede Mahendra Darmawiguna. 2016. "Analisa Usability Pada Website Undiksha Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation." *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika) ISSN: 2252-9063* 5(2).
- Yunita Setyaningsih. 2022. "Pengertian Dan Perbedaan GUI Dan CLI Lengkap." *dianisa.com*. <https://dianisa.com/pengertian-dan-perbedaan-gui-dan-cli/>.
- Engkus, Engkus. 2019. "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi." *Jurnal Governansi* 5(2): 99–109.
- Kusnadi, Yahdi dan Mutoharoh. 2016. "Pengaruh Keterimaan Aplikasi Pendaftaran Online Terhadap Jumlah Pendaftar Di Sekolah Dasar Negeri Jakarta." *Jurnal Paradigma* XVIII(2): 89–101. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1183/986>.