

Analisis Usability Pada Situs Sinar Dwi Cipta dengan Menggunakan Prinsip *Usability Heuristics*

Dustin Christoveron Setiawan¹, Nugroho Widya Prio Utomo²

^{1,2} Universitas Pradita

e-mail: dustin.christoveron@student.pradita.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada *UI/UX* situs Sinar Dwi Cipta. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah menguji kelayakan *UI/UX* situs Sinar Dwi Cipta dengan skala angka pada prinsip *Usability Heuristics*. Metode yang dipakai untuk menguji kelayakan *UI/UX* pada situs Sinar Dwi Cipta adalah *Heuristics Evaluation* yang pada dasarnya metode ini menggunakan skala angka. Kelayakan pada situs tersebut dapat dilihat dari seberapa kecil angka atau kesalahan dalam situs tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kesalahan-kesalahan *UI/UX* pada situs Sinar Dwi Cipta bisa dikatakan sedikit dari parameter *Heuristics Evaluation*.

Kata Kunci: *Heuristics Evaluation, Teknologi Digital, UI/UX, Usability Heuristics, Website*

Abstract

Exemption of Transfer Fee, and Tax Socialization on Motor Vehicle Taxpayer Compliance at UPT. North Medan Samsat. This type of research is Quantitative research using the survey method. The sampling technique used is Accidental sampling with a population of 100 respondents. The data analysis technique used in this study is descriptive statistical testing, classical assumption testing and multiple linear regression analysis using the IBM SPSS program. The results of this study indicate that the variables of the Motor Vehicle Tax Fine Amnesty Program, Exemption of Transfer Fee and Tax Socializations do not have a significant effect on Motor Vehicle Taxpayer Compliance at UPT. North Medan Samsat.

Keywords: *Motor Vehicle Tax Fine Amnesty Program, Exemption of Transfer Fee, Tax Socialization, Motor Vehicle Taxpayer Compliance*

PENDAHULUAN

Menurut Kartika (2022), *website* merupakan suatu media untuk mempromosikan dan membagikan informasi, dan media interaksi dengan masyarakat luas. Pada saat ini, era digital sangat berkembang pesat, pengalaman pengguna (*UI/UX*) mempunyai peran penting dalam kesuksesan sebuah *platform*. Tentunya perusahaan-perusahaan besar berlomba-lomba dalam memfasilitasi konsumen mereka dengan *website* yang informatif dan juga menarik. Namun, bagaimanapun *UI/UX* merupakan bagian dari kenyamanan pengguna dalam menjalankan *website* tidak bisa dipandang sebelah mata.

Tentu, *UI/UX* merupakan dua hal yang berbeda, tapi tetap satu kesatuan. *User interface* suatu visual dari sebuah *website* atau aplikasi *software* yang berguna untuk memastikan pengguna melakukan interaksi dengan aplikasi atau *website*. *User Experience* merupakan bagaimana user merasa puas dari penggunaan suatu produk ketika berinteraksi dengan produk tersebut. (Wasiati et al., 2022). Teknologi digital juga telah merambah bidang penjualan, hal ini ditandai oleh bermunculannya macam-macam aplikasi penjualan (Nadhif et al., 2021). Untuk mendongkrak nilai penjualan suatu produk, tidak bisa hanya mengandalkan *website* yang berisi informasi produk atau data-data dari suatu perusahaan

Dalam tercapainya potensi perusahaan untuk menarik pelanggan, perusahaan dapat melakukan persaingan dengan menciptakan teknologi yang dapat mempermudah para calon pelanggan untuk mendapatkan informasi, misalnya dengan cara membuat sebuah *website* untuk memberikan informasi yang jelas (Sihaloho, 2023). Perlu adanya media penjualan yang berfokus

pada katalog produk yang dapat dipesan langsung oleh konsumen. Hal ini dapat mempermudah konsumen dalam memesan produk dan efek positifnya bisa dirasakan langsung oleh perusahaan terkait, yaitu meningkatnya penjualan.

Hal yang perlu diingat adalah sebuah aplikasi atau *website e-commerce* tidak bisa lepas dari yang namanya desain *UI/UX*. Dalam merancang desain *UI/UX*, kita juga tidak boleh melakukan perancangan dengan sembarangan. Diperlukan guideline yang jelas dan juga teori yang matang. Hal utama yang perlu kita perhatikan adalah prinsip *Usability Heuristics*. 1) *Visibility of system status*, sistem yang menyampaikan informasi pada user melalui *feedback* secara *realtime*. 2) *Match between system and the real world*, sistem menginformasikan dalam bahasa *user*, melalui konsep-konsep yang menyenangkan bagi user. 3) *User control and freedom*, user memilih "pintu keluar darurat" yang diberi tanda guna mengurangi keadaan yang tidak diinginkan. 4) *Consistency and standards*, user tidak perlu bertanya mengenai sesuatu yang bermakna sama. 5) *Error prevention*, desain yang baik dapat mencegah masalah terjadi. 6) *Recognition rather than recall*, mengurangi memori *user* dengan suatu elemen-elemen. 7) *Flexibility and efficiency of use, shortcuts* dapat mempermudah interaksi bagi *user* ahli. 8) *Aesthetic and minimalist design*, tidak boleh memberikan suatu informasi yang tidak sesuai atau tidak tidak relevan. 9) *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*, informasi bahwa adanya ketidaksesuaian disampaikan dalam sesuatu atau bahasa yang sederhana dan memberikan solusi yang sifatnya konstruktif. 10) *Help and documentation*, Konten harus mudah dicari dan difokuskan pada *user* (Adini et al., 2020). Dengan menggunakan prinsip ini, maka akan mempermudah pengguna, serta meningkatkan kenyamanan pengguna saat berbelanja produk.

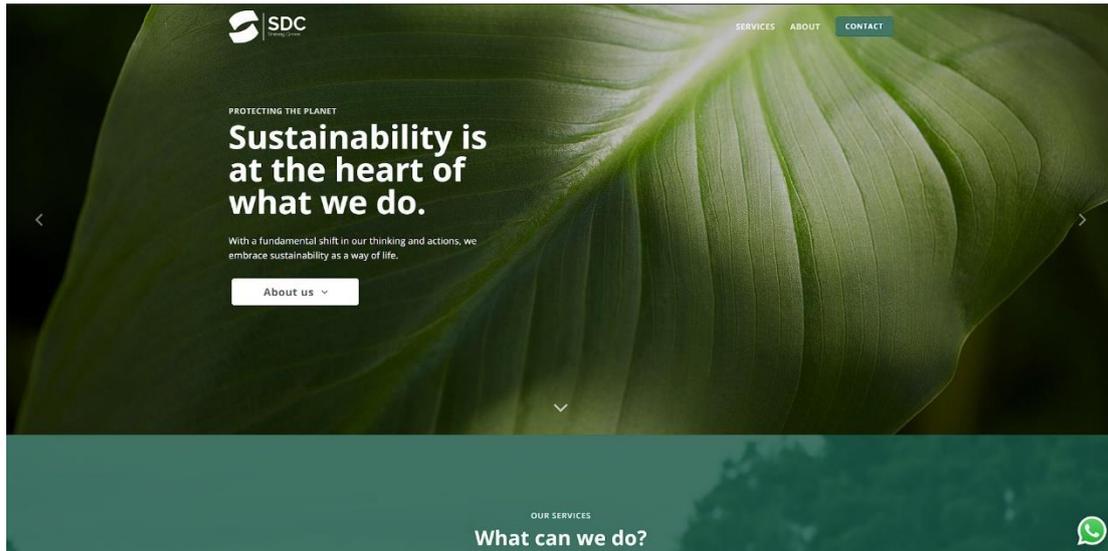
Dalam menguji sebuah website khususnya pada ranah *UI/UX* juga diperlukan sebuah sistem pengujian yang dapat membuktikan apakah *UI/UX* dari website yang diuji mempunyai kelayakan. Dalam prinsip *Usability Heuristics*. *Heuristics Evaluation (HE)* suatu teknik yang dimanfaatkan oleh evaluator untuk menguraikan permasalahan *usability* dalam pembuatan antarmuka *user* berdasarkan prinsip *Usability Heuristics* (Adini et al., 2020). Dengan mengukur *UI/UX* pada *website*, kita bisa mengetahui respon kepuasan dari pengguna. Dari hal yang sudah dibahas, penulis ingin menguji kelayakan *Usability* dari *interface website* Sinar Dwi Cipta dengan menggunakan prinsip *Usability Heuristics*. Hal itu juga dapat membuktikan apakah Sinar Dwi Cipta membutuhkan e-commerce untuk mendongkrak penjualan produk.

METODE

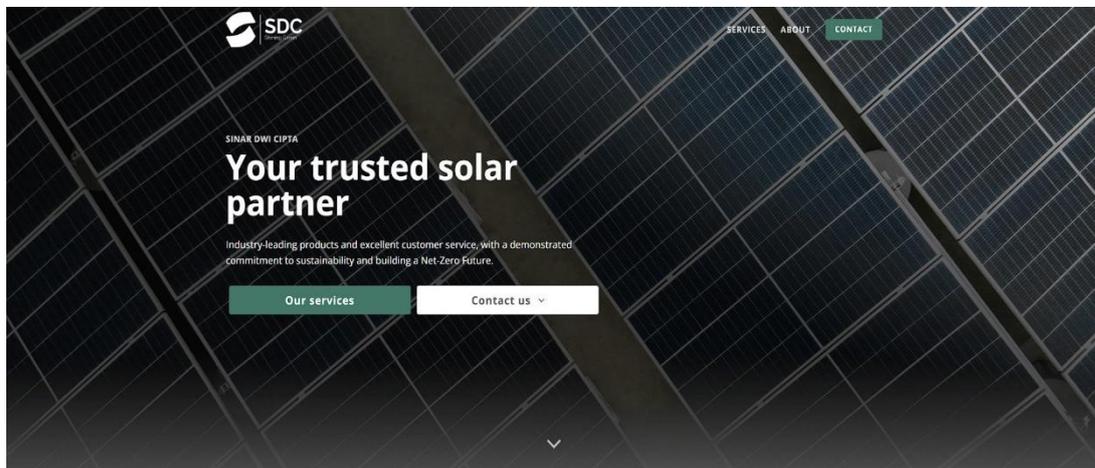
Penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu mengidentifikasi kualitas produk dengan membuat analisa pada produk dengan sebuah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan melalui *UI/UX* pada situs Sinar Dwi Cipta. Situs dapat dilihat pada gambar 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 (media dapat diakses melalui tautan www.sinardwicipta.com). Metode yang dipakai untuk menguji kelayakan situs Sinar Dwi Cipta adalah *Heuristics Evaluation*. Menurut Adini (2020), Setiap pertanyaan diberikan rating dengan sebagai berikut:

- 0 - tidak ada masalah *usability*.
- 1 - *cosmetic problem*.
- 2 - *minor usability problem*; diperlukan sedikit perubahan.
- 3 - *major usability problem*; harus perbaikan berdasar pada pengaruh pada proses.
- 4 - *usability catastrophe*; harus desain ulang.

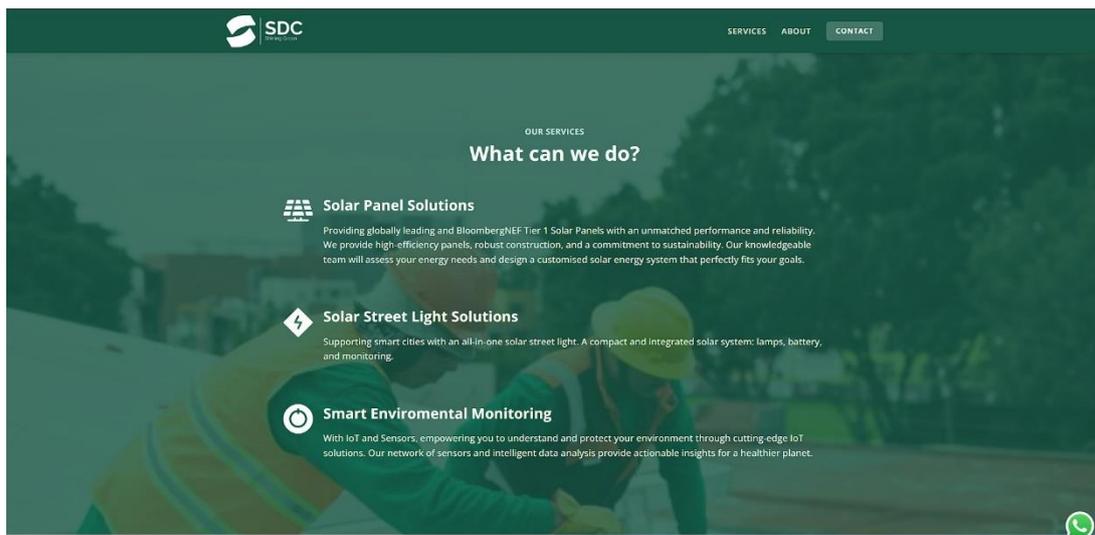
Menurut Adini (2020), jumlah evaluator ditentukan berdasarkan hasil studi literatur menyebutkan bahwa jumlah evaluator untuk *Heuristics Evaluation* adalah tiga sampai lima orang.



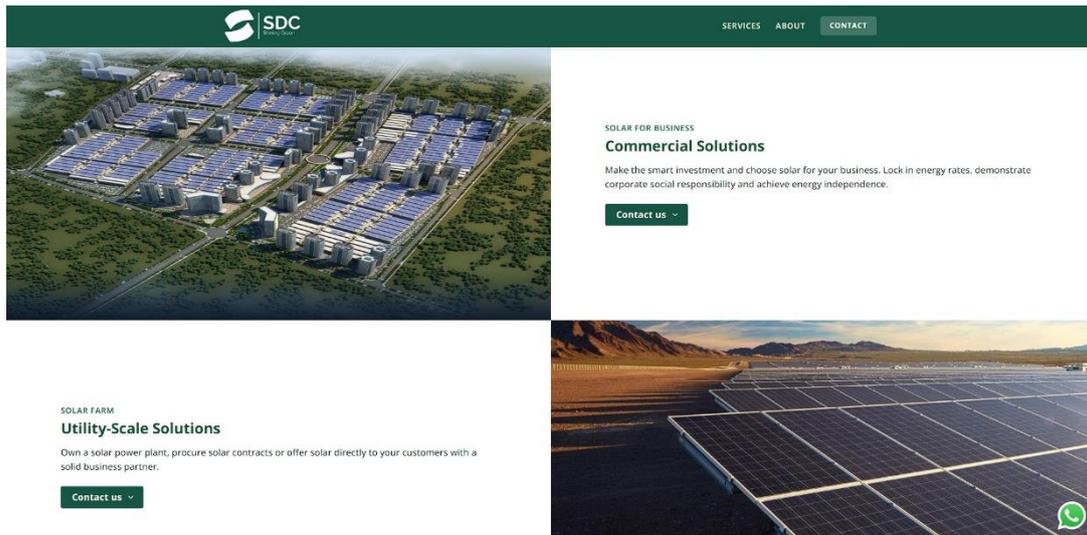
Gambar 1. Website Sinar Dwi Cipta



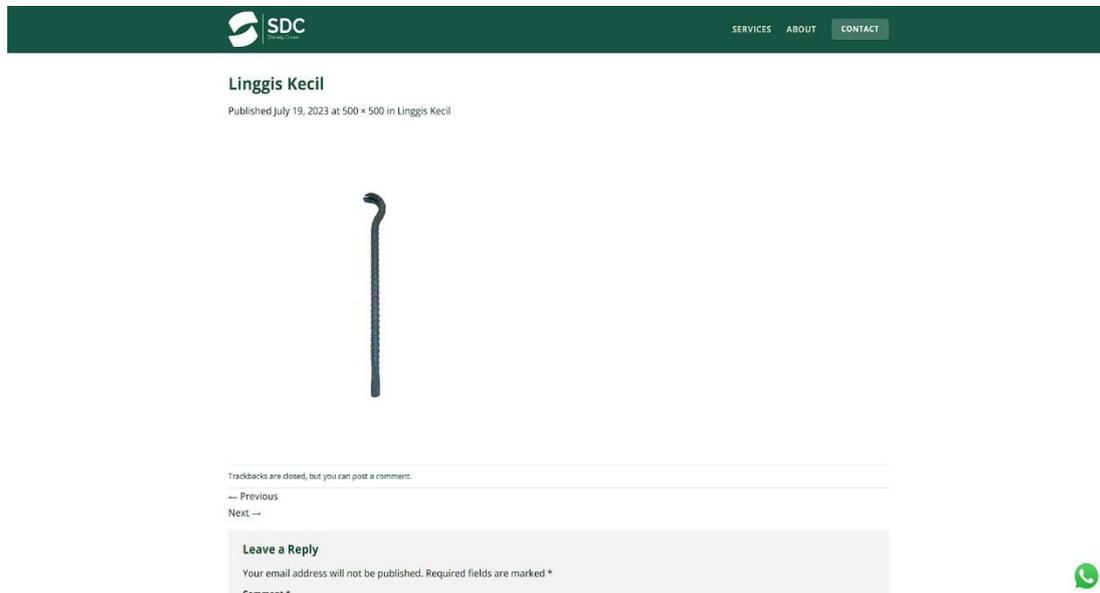
Gambar 2. Website Sinar Dwi Cipta



Gambar 3. Website Sinar Dwi Cipta



Gambar 4. Website Sinar Dwi Cipta



Gambar 5. Website Sinar Dwi Cipta



Gambar 6. Website Sinar Dwi Cipta

Trackbacks are closed, but you can post a comment.

← Previous

Next →

Leave a Reply

Your email address will not be published. Required fields are marked *

Comment *

Name * Email * Website

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

POST COMMENT

Gambar 7. Website Sinar Dwi Cipta

Tabel 1. Heuristic Evaluation

No	Prinsip UH (Usability Heuristics)	Pernyataan	Skala (0-4)
HE1	<i>(Visibility of system status)</i>	Sistem memberikan pemberitahuan terkait keadaan yang sedang dihadapi oleh <i>user</i> .	
HE2	<i>(Match between system and the real world)</i>	penggunaan bahasa serta simbol yang familiar pada pengguna.	
HE3	<i>(User control and freedom)</i>	Sistem dapat mengendalikan penggunaan perangkat lunak dengan nyaman dan luasa.	
HE4	<i>(Consistency and standards)</i>	Sistem bermakna jelas secara fungsi kata dan ikon.	
HE5	<i>(Error prevention)</i>	sistem mempunyai mekanisme dalam mencegah dan menangani kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh para pengguna.	
HE6	<i>(Recognition rather than recall)</i>	Sistem dapat membuat batasan dan memutuskan sebuah pilihan oleh pengguna dalam hal.	
HE7	<i>(Flexibility and efficiency of use)</i>	Sistem memfasilitasi opsi untuk pekerjaan yang efisien.	
HE8	<i>(Aesthetic and minimalist design)</i>	Kesederhanaan dan efektivitas dalam desain sistem.	
HE9	<i>(Help users recognize, diagnose, and recover from errors)</i>	Sistem bisa memberikan informasi sebuah kegagalan sekaligus solusi atas permasalahan yang terjadi.	
HE10	<i>(Help and documentation)</i>	Sistem berisi panduan untuk penggunaan.	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi melibatkan tiga orang evaluator, masing-masing evaluator memberikan skala nilai yang ditentukan dalam Heuristics Evaluation. Rekap dari pemberian skala nilai terhadap situs Sinar Dwi Cipta dapat dilihat pada tabel 2. Angka yang semakin kecil menunjukkan responden yang semakin setuju mengenai fitur yang sudah hadir dan tidak perlu penambahan. Sebaliknya, jika

angka semakin tinggi maka semakin penting fitur yang dibutuhkan pengguna oleh user dan harus ada websitenya (Aziza, 2019).

Tabel 2. Hasil Heuristics Evaluation

No	Evaluators 1	Evaluators 2	Evaluators 3	Average
HE1	1	0	2	1
HE2	0	0	0	0
HE3	1	0	0	0,33
HE4	0	0	0	0
HE5	1	2	1	1,3
HE6	1	1	1	1
HE7	1	1	1	1
HE8	0	0	0	0
HE9	1	2	2	1,6
HE10	2	2	2	2

Pembahasan

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dimanfaatkan dalam mengukur hasil pengujian suatu sistem (Mubiarto et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian ini, dilakukan penilaian terhadap hasil rating yang diperoleh dari masing-masing Usability Heuristics. Dari pengujian sistem *usability scale* dapat mengetahui skor dari sistem yang telah dinilai oleh user (Suprayogi et al., 2023).

HE1 - (Visibility of system status)

Pada HE1 mempunyai rating rata-rata 1 (satu) dari pengambilan skala nilai evaluator, yang bisa disimpulkan terdapat cosmetic problem terhadap penyediaan informasi kepada pengguna terkait situasi yang dihadapi. Para evaluator merasa terdapat sedikit kekurangan respon sistem terhadap bantuan sistem ketika situasi tertentu. Namun hal ini bukanlah masalah besar terhadap sistem pada situs Sinar Dwi Cipta.

HE2 - (Match between system and the real world)

Pada HE2 mempunyai rating rata-rata 0 (nol) yang dapat disimpulkan para evaluator tidak mengalami kesulitan dalam mencerna bahasa yang sederhana. Karena skala nilai HE2 adalah pengguna dapat dengan mudah memahami bahasa yang disampaikan UI.

HE3 - (User control and freedom)

Pada HE3 mempunyai rating rata-rata 0,3 (nol koma tiga) yang dapat dilihat bahwa para evaluator dapat menggunakan UI dengan leluasa dan dapat mengontrol tombol, serta mempunyai kontrol penuh terhadap website yang dijalkannya. Hal ini cukup penting sebagaimana diketahui bahwa kebebasan dalam mengontrol sistem merupakan sebuah kenyamanan dan memberikan rasa aman bagi pengguna *website* itu sendiri.

HE4 - (Consistency and standards)

Pada HE4 terdapat rating rata-rata 0 (nol), itu berarti para evaluator tidak mendapatkan masalah pada konsistensi unsur-unsur di UI dari situs Sinar Dwi Cipta. karena konsistensi pada unsur itu merupakan hal yang cukup vital pada sebuah desain UI/UX.

HE5 - (Error prevention)

Pada *HE5-Error prevention* mendapatkan rating 1,3 (satu koma tiga) yang berarti para evaluator menemukan sedikit masalah pada pencegahan kesalahan sistem dari website Sinar Dwi Cipta. Pencegahan sistem ini terdapat *cosmetic problem*, namun tidak diperlukan desain ulang.

HE6 - (Recognition rather than recall)

Pada HE6, ditemukan rating evaluasi 1 (satu), bisa dikatakan bahwa H6 mempunyai rating rendah atau hanya sekedar *cosmetic problem*. Dapat ditarik kesimpulan di skala nilai *Recognition rather than recall UI* dapat meminimalisir ingatan pada pengguna ketika melakukan suatu pilihan atau memberikan sebuah keterangan.

HE7- (Flexibility and efficiency of use)

Pada HE7, terdapat rating yang cukup rendah kesalahannya yaitu 1 (satu) atau bisa dikatakan cosmetic problem, dikarenakan UI memberikan kemudahan untuk melakukan pekerjaan dengan lebih cepat serta efektif. Hal ini juga memudahkan pengguna dikarenakan sistem dapat dijalankan dengan efisien namun tetap dikontrol penuh oleh pengguna.

HE8 - (Aesthetic and minimalist design)

Pada HE8, mendapatkan rating yang sangat rendah kekurangannya yaitu 0 (nol), kita bisa lihat bahwa pada desain UI/UX situs Sinar Dwi Cipta mempunyai icon, tombol, dan juga gambar yang relevan terhadap kebutuhan dari website tersebut. Pengguna juga merasa nyaman ketika membedakan fungsi-fungsi tombol dari situs Sinar Dwi Cipta. Dalam desain sangat penting memahami sudut pandang *user*, desain yang baik menciptakan juga tentang bahasa pengguna, sementara produk terbaik adalah tentang bagaimana membuat keseimbangan kebutuhan-kebutuhan *user* dengan cita-cita bisnis (Dipo et al., 2022).

HE9 - (Help users recognize, diagnose, and recover from errors)

Pada HE9, terdapat rating 1,6 (satu koma enam) yang diberikan dari evaluator. Para evaluator merasa jika terdapat kesalahan sistem, UI tidak dapat memberikan informasi yang akurat terhadap pengguna, juga tidak adanya jalan keluar dari sistem UI pada website. rating tersebut mendapatkan kategori *cosmetic problem*.

HE10 - (Help and documentation)

Pada HE10, Ditemukan rating yang cukup menengah kesalahannya yaitu dengan rata-rata rating 2 (dua), rating tersebut dapat dikategorikan sebagai kesalahan minor, atau bisa dikatakan perlu sedikit perbaikan. Hal itu bisa terjadi dikarenakan para evaluator merasa UI dari website Sinar Dwi Cipta tidak memiliki petunjuk yang spesifik untuk membantu pengguna dalam menjalankan situs Sinar Dwi Cipta.

Dari rating yang sudah ditentukan dari masing masing unsur *Usability Heuristics*, penulis mendapatkan rating dari keseluruhan unsur *Usability Heuristics* yaitu dengan rata-rata 0.82 (nol koma delapan puluh dua)

SIMPULAN

Penulis berkesimpulan bahwa angka rata-rata rating itu menunjukkan data yang cukup minim kesalahan dari situs Sinar Dwi Cipta, Bahkan hanya hampir memasuki kategori cosmetic problem dan bukan hal yang mengkhawatirkan bagi sebuah UI/UX website. Sehingga hal itu bisa dikatakan bahwa penggunaan website Sinar Dwi Cipta cukup berhasil, efektif, dan efisien terhadap pengguna. Kemudian hasil yang diukur dengan menggunakan *Heuristics Evaluation* cukup berhasil membuktikan seberapa layaknya UI/UX desain dari situs Sinar Dwi Cipta. Unsur-unsur dari Usability Heuristics juga berjalan pada UI/UX di situs Sinar Dwi Putra.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, M. H., & Santana, P. H. (2020). Evaluasi Usability Heuristics pada Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 180–185. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.9817>
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface pada Website Tokopedia menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7–11. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Dipo, D. R., & Rohman, H. (2022). Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B Studi Kasus UX Terhadap Ajaib-Platform Investasi Daring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 1–10.
- Kartika, S. D. F., Dri, H. Y., & Veronica, P. F. (2022). Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career. *Jurnal Buana Informatika*, 13(2), 126–135.
- Mubiarto, D. S., Rizal, I. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience

- (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>
- Nadhif, A. K., Taufiq, W. D., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal IT CIDA*, 7(1), 44–55.
- Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusian alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33–38. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>
- Suprayogi, A. P. W., & Dwi, I. A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(1), 50–61.
- Wasiati, H., & Sudarmanto, D. (2022). Analisis Usability menggunakan Metode Heuristic Evaluation pada Aplikasi Toko Online. *Upajiwa Dewantara*, 6(1), 11–30.