

# Analisis Kualitas Website Siakad Pradita Berdasarkan Prinsip Usability Heuristics

**Andika Wiraputra**

Universitas Pradita

e-mail: [andika.wiraputra@student.pradita.ac.id](mailto:andika.wiraputra@student.pradita.ac.id)

## Abstrak

Dengan semakin berkembangnya era teknologi digital, berbagai sektor termasuk pendidikan mengalami banyak kemajuan, Salah satunya adalah aplikasi seperti Siakad. Siakad adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk menangani proses pengelolaan data akademik dan data terkait lainnya. Aplikasi Siakad memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengakses data akademik kampus secara online. Kunci dari aplikasi Siakad yang baik adalah memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Desain antarmuka menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi kualitas *website* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain antarmuka *website* Siakad Pradita dengan menggunakan metode 10 *usability heuristics* yang biasa digunakan untuk menilai sebuah desain *interface*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang kelebihan dan kelemahan dari *website* Siakad Pradita dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci :** *Siakad, Website, Usability Heuristic*

## Abstract

With the increasing development of digital technology, various sectors including education have experienced significant progress. One of them is applications like Siakad. Siakad is a web-based application designed to handle the management process of academic data and other related information. Siakad application provides convenience to users to access campus academic data by online. The key to a good Siakad application is to provide ease of use for users. Interface design is an important factor that can influence the quality of the website. Therefore, this study aims to evaluate the interface design of the Siakad Pradita website using the 10 usability heuristics method commonly used to assess interface design. The results of this study are expected to provide a deep understanding of the strengths and weaknesses of the Siakad Pradita website in meeting user needs.

**Keywords:** *Siakad, Website, Usability Heuristic*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang meningkat begitu cepat tentunya diiringi dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat dan menuntun manusia ke era informasi (Yemima, Pranchis, Johannes, 2018). Menurut Fitriyani (2022) Di era digital yang semakin berkembang pesat, *Website* menjadi salah satu alat utama dalam menyediakan akses informasi dan layanan kepada masyarakat. Sekarang hampir semua orang memiliki akses internet yang membuat *website* menjadi sarana komunikasi satu arah yang cukup efisien. Dengan adanya *website* tentu mempermudah akses ke berbagai informasi di internet dengan efisien dan efektif. Oleh karena itu, penting bagi sebuah *website* untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan platform tersebut dengan mudah dan nyaman.

Sistem Informasi Akademik dan Administrasi (yang disingkat Siakad) adalah *website* yang sangat penting di dunia pendidikan karena mempunyai fungsi untuk mengelola dan memantau data akademik suatu institusi pendidikan. Aplikasi ini dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam situasi ini, kemudahan penggunaan Siakad sangat penting untuk menjamin efisiensi dan kepuasan pengguna. Pradita

university sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan tinggi dengan sarana dan lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan terkini sesuai dengan perkembangan global (Pradita, 2023), juga mempunyai Siakad sendiri yang bernama "Siakad Pradita." yang berguna untuk kegiatan akademik seperti pembuatan jadwal kuliah, pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), pengisian nilai, Absen online, Administrasi, dll. maka penting untuk melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kualitas usability dari *website* Siakad Pradita. Dalam kasus seperti ini, metode evaluasi yang didasarkan pada prinsip-prinsip *usability heuristics* menjadi relevan. Prinsip-prinsip *usability heuristics* ini memberikan kerangka kerja untuk menilai efektivitas sebuah *website*, dengan penekanan khusus pada aspek penting seperti visibilitas, kesesuaian dengan dunia nyata, dan kontrol pengguna. Dengan menggunakan prinsip-prinsip ini, kita dapat menemukan masalah pada usability yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna.

Dengan menggunakan prinsip *usability heuristics*, Tujuan analisis ini sangatlah spesifik. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kelemahan *website* : analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi setiap aspek dari desain *website* Siakad Pradita yang mungkin dapat menghambat proses pengguna.
2. Mengidentifikasi kelebihan *website* : analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah *website* Siakad Pradita sudah memenuhi sepuluh prinsip *usability heuristics*.
3. Memberikan Rekomendasi Perbaikan : analisis ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi untuk perbaikan. Rekomendasi tersebut dapat berupa perubahan *user interface* yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan merinci tujuan-tujuan spesifik diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk pengembangan sistem *website* Siakad Pradita. Seperti yang sudah dijelaskan di pendahuluan, *Usability Heuristics* adalah seperangkat aturan atau metode untuk menganalisa kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem (Nur Anisa, 2021) Ini dikembangkan untuk membantu dan menemukan masalah desain yang mungkin terjadi dan memperbaikinya. Dalam studi Nielsen terdapat 10 prinsip *Usability heuristics* yaitu (Jakob Nielsen, 1994) :

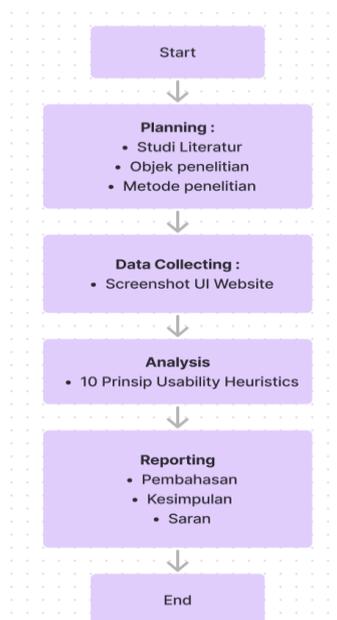
1. **Visibility of system status** : Kondisi dimana desain harus selalu memberikan informasi kepada pengguna apa yang sedang terjadi, melalui *feedback* yang sesuai dan tepat waktu. Contohnya pada saat salah menulis *password*, kemudian sistem akan memberi tahu apa yang salah.
2. **Match between system and the real world** : Suatu Desain harus memberikan informasi yang mudah dipahami oleh pengguna seperti menggunakan bahasa sehari-hari dan konsep yang mudah dipahami. Ini dilakukan untuk memberikan kesan kepercayaan kepada pengguna.
3. **User control and freedom** : Memberikan pengguna kekuasaan penuh atas cara mereka menggunakan *interface*, sehingga mereka dapat menghindari kesalahan. Contohnya jika pengguna tidak sengaja menghapus text, mereka dapat dengan mudah mengembalikannya dengan fitur undo redo.
4. **Consistency and Standards** : Desain yang konsisten dan sesuai standar akan membuat pengguna lebih mudah dalam menggunakan berbagai fitur. Konsistensi dapat diterapkan dalam bahasa, penulisan kata-kata, navigasi, dan sebagainya. Contohnya ketika kita ini membuat aplikasi, maka penting untuk mengikuti standar atau petunjuk yang sudah ada agar pengguna tidak perlu waktu lama untuk beradaptasi saat menggunakan aplikasi kita.
5. **Error Prevention** : Error atau bug seringkali terjadi saat menggunakan sistem, tetapi dengan desain yang baik dapat mencegahnya. Contohnya tombol "Tweet" di Twitter tidak dapat diklik sebelum pengguna menulis teksnya, sehingga dapat menghindari error yang tidak disengaja.
6. **Recognition Rather than Recall** : Meminimalkan pengguna untuk mengingat langkah langkahnya dengan membuat antarmuka yang intuitif. Contohnya dengan membuat pola desain yang mudah dikenali sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi tanpa harus mengingat apa yang harus dilakukan berikutnya.

7. **Flexibility and Efficiency of Use** : Sistem sebaiknya memberikan fleksibilitas dan keefisienan dalam penggunaan. Contohnya penggunaan *shortcut* untuk mempercepat tugas-tugas.
8. **Aesthetic and Minimalist Design** : Desain seharusnya sederhana dan tidak membingungkan. Hal ini mencakup pemilihan warna dan penempatan posisi yang tepat untuk menghindari informasi yang tidak relevan mengganggu informasi penting.
9. **Help users recognize, diagnose, and recover from errors** : Pesan *error* harus jelas dan memberi saran untuk solusinya. Contohnya saat melakukan registrasi pada suatu aplikasi maka sistem harus memberitahu jika ada kesalahan dalam pengisian form dan memberikan saran untuk memperbaikinya.
10. **Help and documentation** : Sistem harus menyediakan dokumentasi yang relevan dan fitur "*help*" yang baik, sehingga pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi langsung terhadap *website* Siakad Pradita apakah sudah memenuhi ke-10 prinsip *usability heuristics*. Data-data yang diperoleh akan dijadikan masukan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas *website* Siakad Pradita.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahap penelitian. Tahapan penelitian ini berguna untuk memberikan gambaran tentang keseluruhan pelaksanaan penelitian yang dilakukan dari awal penelitian sampai akhir. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 :



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Berdasarkan gambar 1 diatas, Tahapan penelitian ini terbagi menjadi 4 bagian yaitu yang pertama dimulai dari Planning yang berisi studi literatur dimana saya membaca dan mengumpulkan data tentang *usability heuristics*, kemudian memilih objek penelitian yaitu *website* Siakad Pradita, dan menentukan metode penelitian yang akan digunakan yaitu observasi langsung. Kemudian masuk ke tahap data collecting yaitu dengan screenshot tampilan UI *website* yang memenuhi ke-10 prinsip *usability heuristics*. Kemudian Analisis *website* tersebut akan menggunakan prinsip 10 *usability heuristics*. Setelah analisis *website* Siakad Pradita dengan prinsip *Usability Heuristics* selesai dilakukan, maka tahap terakhir adalah membuat laporan tentang pembahasan atas hasil analisis yang telah didapat serta membuat kesimpulan dan saran berdasarkan analisis tersebut.

Pada Tabel 1 dibawah adalah 10 prinsip *Usability Heuristics* beserta keterangan-keterangan yang akan digunakan untuk menilai *website* Siakad Pradita.

**Tabel 1. Skala Penilaian**

<b>Prinsip</b>	<b>Keterangan</b>
<b><i>Visibility of system status</i></b>	Memberikan informasi terhadap pengguna tentang apa yang sedang terjadi melalui feedback yang sesuai dan tepat waktu.
<b><i>Match between system and the real world</i></b>	Menggunakan bahasa sehari-hari dan konsep yang mudah dipahami.
<b><i>Use Control and Freedom</i></b>	Pengguna mempunyai kendali dan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan.
<b><i>Consistency and Standards</i></b>	Desain harus konsisten dan sesuai standar.
<b><i>Error Prevention</i></b>	Terdapat sistem yang mencegah terjadinya kesalahan.
<b><i>Recognition Rather than Recall</i></b>	Pola desain harus mudah dikenali sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi tanpa harus mengingat apa yang harus dilakukan berikutnya.
<b><i>Flexibility and Efficient of Use</i></b>	Sistem sebaiknya memberikan fleksibilitas dan keefisienan dalam penggunaan.
<b><i>Aesthetic and Minimalist Design</i></b>	Desain sederhana yang sesuai dengan kebutuhan sistem dan tidak membingungkan.
<b><i>Help users recognize, dialogue, and recovers from errors</i></b>	Memberikan pesan <i>error</i> harus jelas dan memberi saran untuk solusinya.
<b><i>Help and Documentation</i></b>	Sistem harus menyediakan dokumentasi yang relevan dan fitur " <i>help</i> " yang baik.

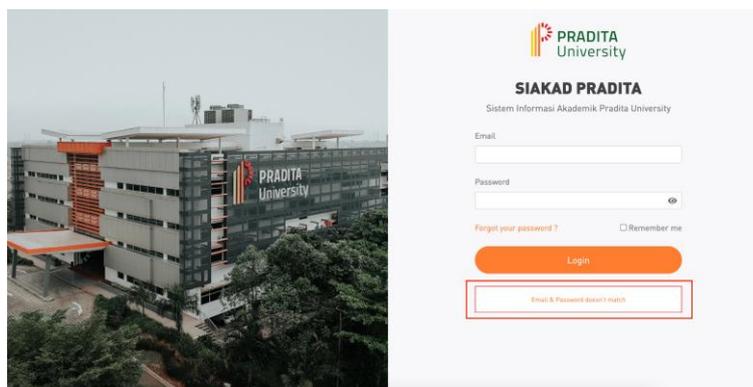
Sumber : Yemima, Pranchis, Johanes, 2018

Berikut adalah proses yang akan dilakukan saat proses observasi *website* Siakad Pradita:

1. Melakukan pengamatan terhadap *User Interface websitenya* yang terkait dengan masing-masing bagian yang memenuhi prinsip *usability heuristics*.
2. Melakukan screenshot masing-masing tampilan *website* yang memenuhi tiap prinsip *usability heuristics*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

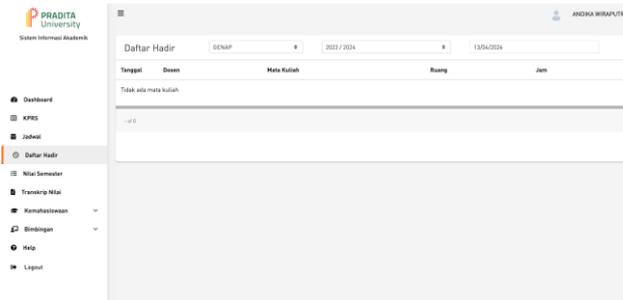
### *Visibility of system status*



**Gambar 2. Halaman Login**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/login>

Gambar 2 diatas berada dihalaman login dan ketika pengguna salah dalam menuliskan Email atau Password maka akan muncul pesan pemberitahuan bahwa email atau password yang dimasukan salah.



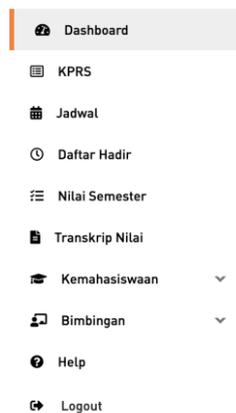
**Gambar 3. Halaman Daftar Hadir**

Sumber: [https://siakad.pradita.ac.id/mahasiswa/daftar\\_hadir](https://siakad.pradita.ac.id/mahasiswa/daftar_hadir)

Gambar 3 diatas berada dihalaman daftar hadir dan ketika pengguna sedang tidak ada jadwal mata kuliah pada hari itu maka akan muncul pesan pemberitahuan bahwa sedang tidak ada mata kuliah.

Berdasarkan gambar 2 dan 3 dapat diambil kesimpulan bahwa *website* Siakad Pradita telah memenuhi prinsip pertama dari teori *usability heuristics* yaitu memberikan informasi terhadap pengguna tentang apa yang sedang terjadi melalui feedback yang sesuai dan tepat waktu.

### ***Match Between System and The Real World***



**Gambar 4. Navigasi**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 4 diatas menunjukkan bahwa *website* Siakad Pradita sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menggunakan bahasa atau istilah yang sulit untuk dipahami. Dengan demikian *website* Siakad Pradita telah memenuhi prinsip kedua dari teori *usability heuristics* yaitu Menggunakan bahasa sehari-hari dan konsep yang mudah dipahami.

### ***User Control and Freedom***

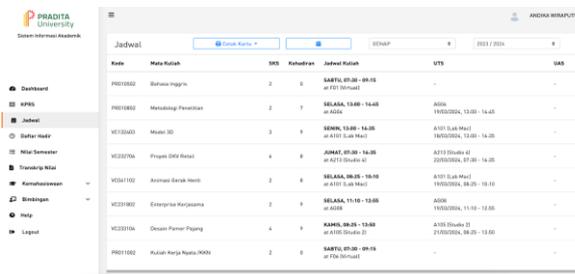
Kategori	Judul Kegiatan	Keterangan	Poin	Sertifikat	Waktu Input	Status
Pengenalan Kampus PKKMB	-	-	-		13 Apr 2024 21:56:41:067	Waiting

**Gambar 5. User control and freedom**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

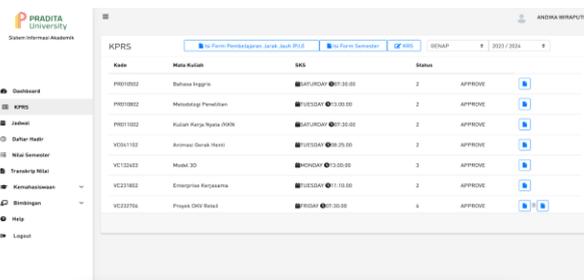
Gambar 5 diatas dapat dilihat bahwa pada halaman pengisian skpi terdapat button edit dan delete di kanan yang berguna ketika pengguna ingin mengedit formnya atau mungkin menghapusnya. dengan demikian *website* Siakad Pradita sudah memenuhi prinsip ketiga dari teori *usability heuristics* yaitu Pengguna mempunyai kendali dan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan.

### Consistency and Standards



**Gambar 6. Halaman Jadwal**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

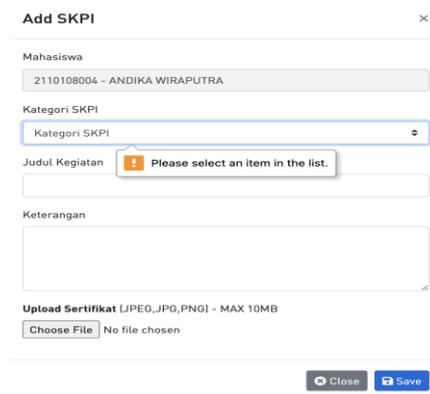


**Gambar 7. Halaman KPRS**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Pada gambar 6 dan 7 dapat dilihat bahwa kedua tampilan tersebut telah menggunakan bahasa yang konsisten, layout yang serupa, dan style & size font yang konsisten. dengan demikian *website* Siakad Pradita sudah memenuhi prinsip keempat dari teori *usability heuristics* yaitu Desain harus konsisten dan sesuai standar.

### Error Prevention



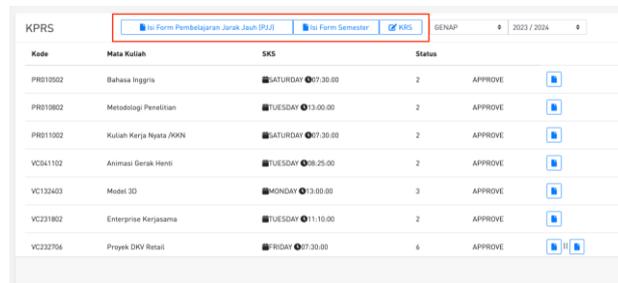
**Gambar 8. Error Prevention**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 8 diatas dapat dilihat jika pengguna klik button “save” sebelum mengisi textfield maka akan muncul pesan notifikasi untuk mengisi textfield. Tetapi jika pengguna sudah mengisi textfield “kategori SKPI” dan “Judul Kegiatan” namun belum mengisi “Upload Sertifikat” maka

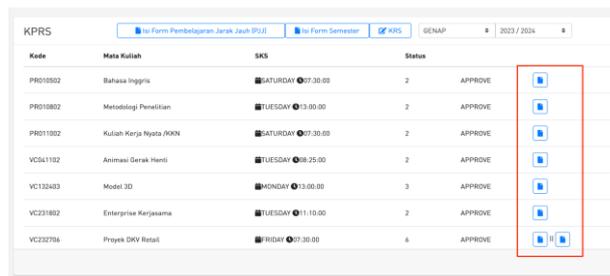
notifikasi errornya tidak akan muncul dan akan langsung ter “save”. dengan demikian *website* Siakad Pradita sudah cukup memenuhi prinsip kelima dari teori *usability heuristics* yaitu Terdapat sistem yang mencegah terjadinya kesalahan.

### Recognition Rather than Recall



**Gambar 9. Recognition Rather than Recall**  
Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Daripada membuat pengguna harus mengingat hal-hal yang ada di *website*, lebih baik jika pengguna dapat dengan mudah mengenali informasi yang ada pada *website* tersebut. Pada gambar 9 diatas, terdapat tombol dengan ikon dan text yang akan membantu pengguna untuk mengenali fungsi tombol tanpa harus memahami ikon tersebut terlebih dahulu.

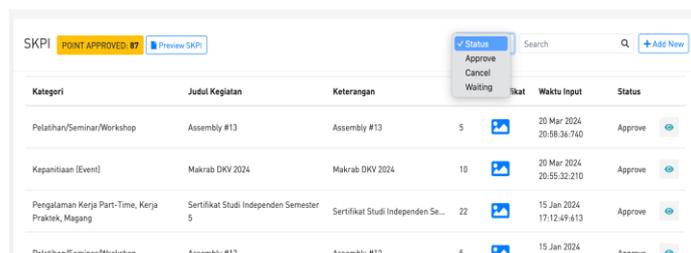


**Gambar 10. Recognition Rather than Recall**  
Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Namun sebaiknya *website* Siakad Pradita menggunakan tombol yang terdapat ikon dan text di semua halamannya. Seperti pada Gambar 10 diatas terlihat tombol “formulir evaluasi perkuliahan” hanya menggunakan icon. Menambahkan teks seperti "Isi Formulir" akan membantu pengguna mengenali fungsi tombol tanpa harus memahami ikon tersebut terlebih dahulu.

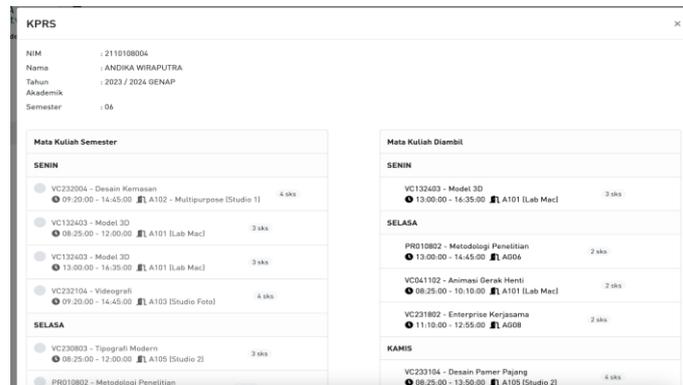
Dapat diambil kesimpulan bahwa *website* Siakad Pradita cukup memenuhi prinsip keenam dari teori *usability heuristics* yaitu pola desain harus mudah dikenali sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi tanpa harus mengingat apa yang harus dilakukan berikutnya. namun akan lebih baik jika itu diterapkan pada setiap halaman.

### Flexibility and Efficient of Use



**Gambar 11. Flexibility and Efficient of Use**  
Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 11 diatas dapat dilihat jika *website* Siakad Pradita sudah menyediakan fitur filter dan search, ini sangat memudahkan pengguna ketika ingin mencari informasi tertentu sehingga pengguna tidak perlu mencari informasinya secara manual.

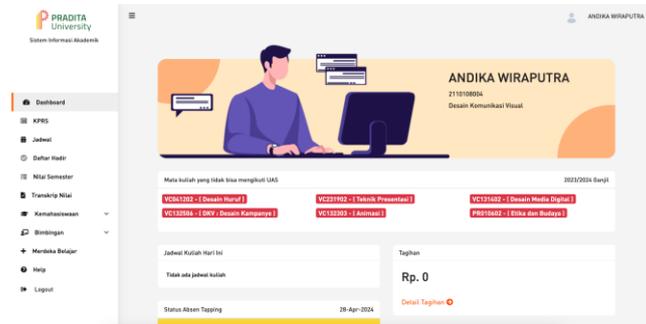


**Gambar 12. Flexibility and Efficient of Use**  
Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 12 diatas adalah halaman KPRS, akan lebih baik jika pada halaman ini juga diberikan fitur filter dan search karena ada begitu banyak mata kuliah yang ditampilkan. sehingga dengan adanya fitur itu, pengguna tidak harus mencari mata kuliahnya secara manual.

Dapat diambil kesimpulan bahwa *website* Siakad Pradita cukup memenuhi prinsip ketujuh dari teori *usability heuristics* yaitu sistem sebaiknya memberikan fleksibilitas dan keefisienan dalam penggunaan. namun akan lebih baik jika itu diterapkan pada setiap halaman.

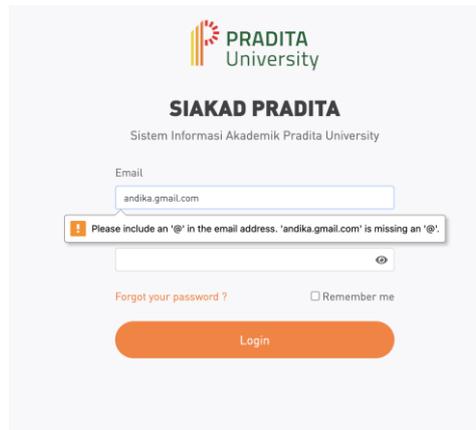
**Aesthetic and Minimalist Design**



**Gambar 13. Aesthetic and Minimalist Design**  
Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 13 diatas dapat dilihat jika *website* Siakad Pradita menampilkan informasi penting seperti jadwal kuliah hari ini, tagihan, absen, dll pada halaman awal, Desain *user interfacenya* juga sederhana seperti penggunaan warnanya yang tidak berlebihan, layoutnya yang rapi. dengan demikian *website* Siakad Pradita sudah memenuhi prinsip kedelapan dari teori *usability heuristics* yaitu Desain sederhana yang sesuai dengan kebutuhan sistem dan tidak membingungkan

### Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers From Errors

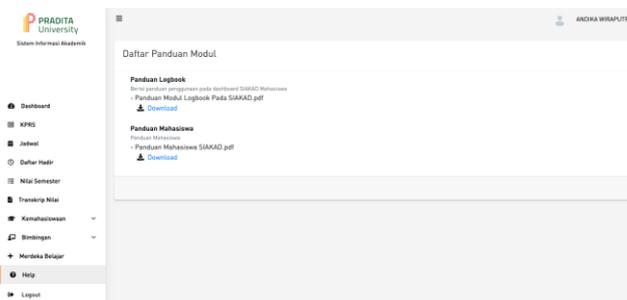


**Gambar 14. Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers From Errors**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 14 diatas dapat dilihat bahwa pada halaman login telah memberikan peringatan yang detail beserta solusinya jika pengguna salah menginputkan email seperti contoh pada gambar diatas saat pengguna lupa menuliskan “@” maka sistem akan mengirimkan notifikasi bahwa kurang “@” dalam penulisan emailnya. dengan demikian *website* Siakad Pradita sudah memenuhi prinsip kesembilan dari teori *usability heuristics* yaitu Memberikan pesan *error* harus jelas dan memberi saran untuk solusinya.

### Help and Documentation



**Gambar 15. Help and Documentation**

Sumber : <https://siakad.pradita.ac.id/dashboard>

Gambar 15 diatas dapat dilihat bahwa *website* Siakad Pradita menyediakan halaman bantuan berupa Panduan Logbook dan Panduan Mahasiswa. Menu help yang disediakan sudah cukup lengkap dan membantu, namun akan lebih baik apalagi terdapat layanan bantuan secara online chat, sehingga jika pengguna punya pertanyaan diluar dari kedua opsi itu maka dia bisa menghubungi admin melalui online chat. dengan demikian *website* Siakad Pradita sudah memenuhi prinsip kesepuluh dari teori *usability heuristics* yaitu Sistem harus menyediakan dokumentasi yang relevan dan fitur “*help*” yang baik.

### SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis *user interface website* Siakad Pradita menggunakan metode heuristic evaluation, dapat disimpulkan bahwa desain *user interface website* Siakad Pradita sudah cukup baik. Hal ini karena dari 10 prinsip *usability heuristics*, *website* Siakad Pradita telah memenuhi semua prinsip tersebut. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. *Website* Siakad Pradita menampilkan desain yang sederhana, praktis, dan rapi. Selain itu, *website* ini menyediakan berbagai fitur dan layanan yang mempermudah pengguna dalam

mengoperasikannya. Meski begitu, *website* Siacad Pradita juga masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan lagi seperti berikut :

1. Pada halaman Add SKPI Jika "kategori SKPI" dan "Judul Kegiatan" diisi tanpa mengupload sertifikat, notifikasi errornya tidak muncul, dan data langsung disimpan.
2. Pada halaman KPRS tombol "formulir evaluasi perkuliahan" hanya menggunakan icon. Menambahkan teks seperti "Isi Formulir" akan membantu pengguna mengenali fungsi tombol tersebut,
3. Pada halaman Isi KRS harus diberikan fitur filter dan search karena ada begitu banyak mata kuliah yang ditampilkan. sehingga dengan adanya fitur itu, pengguna tidak harus mencari mata kuliahnya secara manual
4. Pada halaman Help bisa menambahkan layanan bantuan secara online chat, sehingga jika pengguna punya pertanyaan lain yang tidak tercakup di halaman tersebut maka dia bisa menghubungi admin melalui online chat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Andry, J. F. 2018. Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA*, 5(2), 270-277
- Samodra, F. P., 2022. 8 Manfaat Website di Era Digital, Pahami Pengertian dan Jenisnya. *Liputan6*, <https://www.liputan6.com/hot/read/5119722/8-manfaat-website-di-era-digital-pahami-pengertian-dan-jenisnya?page=2>
- Anisa, N. 2021. Kenali 10 Usability Heuristics Pada Desain User Interface. *Binus*, <https://sis.binus.ac.id/2021/05/26/kenali-10-usability-heuristics-pada-desain-user-interface/>
- Nielsen, J. 1994. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. *Nielsen Norman Group*, <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Khotimah, C., & Santi, R. 2023. Analisis User Interface Website PPID UIN Raden Fatah Palembang Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 1(1), 362-373
- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. 2019. Analisa Usability Desain User Interface pada Website Tokopedia menggunakan metode Heuristics Evaluation. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 13(1), 7-11
- Basak, M. 2023. Simplified: Jakob Nielsen's 10 Usability Heuristics. *Medium*, <https://bootcamp.uxdesign.cc/simplified-jakob-nielsens-10-usability-heuristics-36a860c2ac9c>