

PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN PADA WEBSITE

DESA GANDASARI DENGAN METODE *HEURISTIC*

EVALUATION

**(Studi Kasus: Official Website Desa Gandasari Kecamatan Katapang
Kabupaten Bandung)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Triandika Ramadhan

NRP : 17.304.0108



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG

JULI 2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN
TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan disahkan laporan tugas akhir dari :

Nama : Triandika Ramadhan

Nrp : 17.304.0108

Dengan judul :

**“PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN PADA WEBSITE DESA GANDASARI
DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION”**

(Studi Kasus : Desa Gandasari katapang kabupaten bandung)

Bandung, Juli 2024

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



(Dr. Ir. Leony Lidya, MT.)

ABSTRAK

Website desa gandasari katapang merupakan website yang di rancang untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya masyarakat desa gandasari yang dikembangkan oleh PT. Diskominfo kabupaten bandung dan di kelola oleh pihak desa gandasari. Diketahui pada instansi pemerintahan dinas desa gandasari yang mengelola website desa gandasari belum dilakukan pengukuran *usability*. Untuk menilai seberapa mudah antarmuka website desa gandasari dapat digunakan oleh pengguna (*user*), maka dari itu perlu adanya suatu evaluasi/penilaian *usability* dari website tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebergunaan pada website desa gandasari yaitu dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Tujuan dari *Heuristic Evaluation* adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan pengolahan data untuk pengukuran *usability* website yang digunakan pada kuesioner yaitu 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.

Kata Kunci : *Usability, Heuristic Evaluation, Desa Gandasari Katapang, Pengukuran*

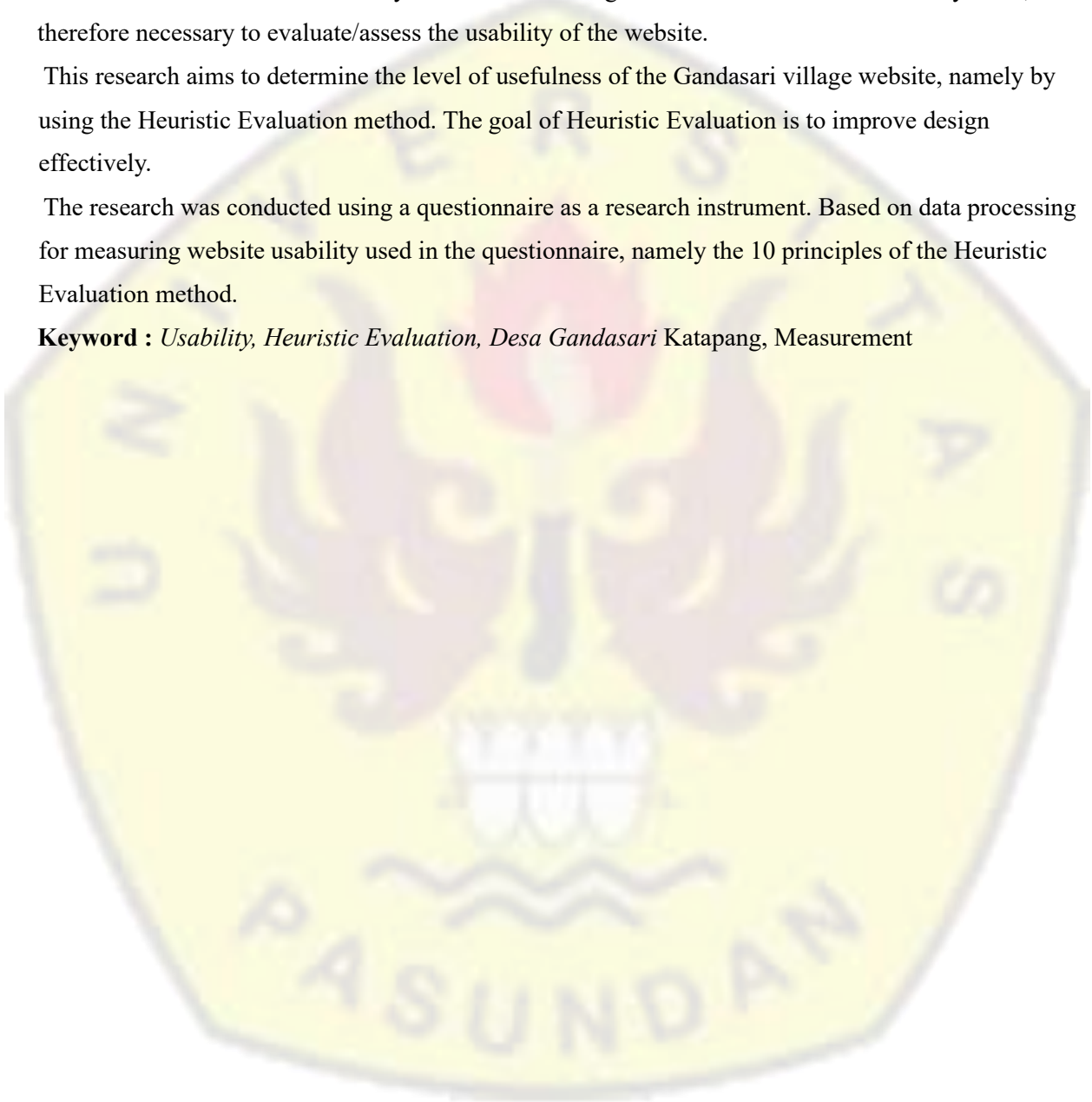
ABSTRACT

The Gandasari Katapang village website is a website designed to provide information to the community, especially the Gandasari village community, which was developed by PT. Diskominfo Bandung Regency and managed by Gandasari Village. It is known that the Gandasari village government agency which manages the Gandasari village website has not yet carried out usability measurements. To assess how easily the Gandasari village website interface can be used by users, it is therefore necessary to evaluate/assess the usability of the website.

This research aims to determine the level of usefulness of the Gandasari village website, namely by using the Heuristic Evaluation method. The goal of Heuristic Evaluation is to improve design effectively.

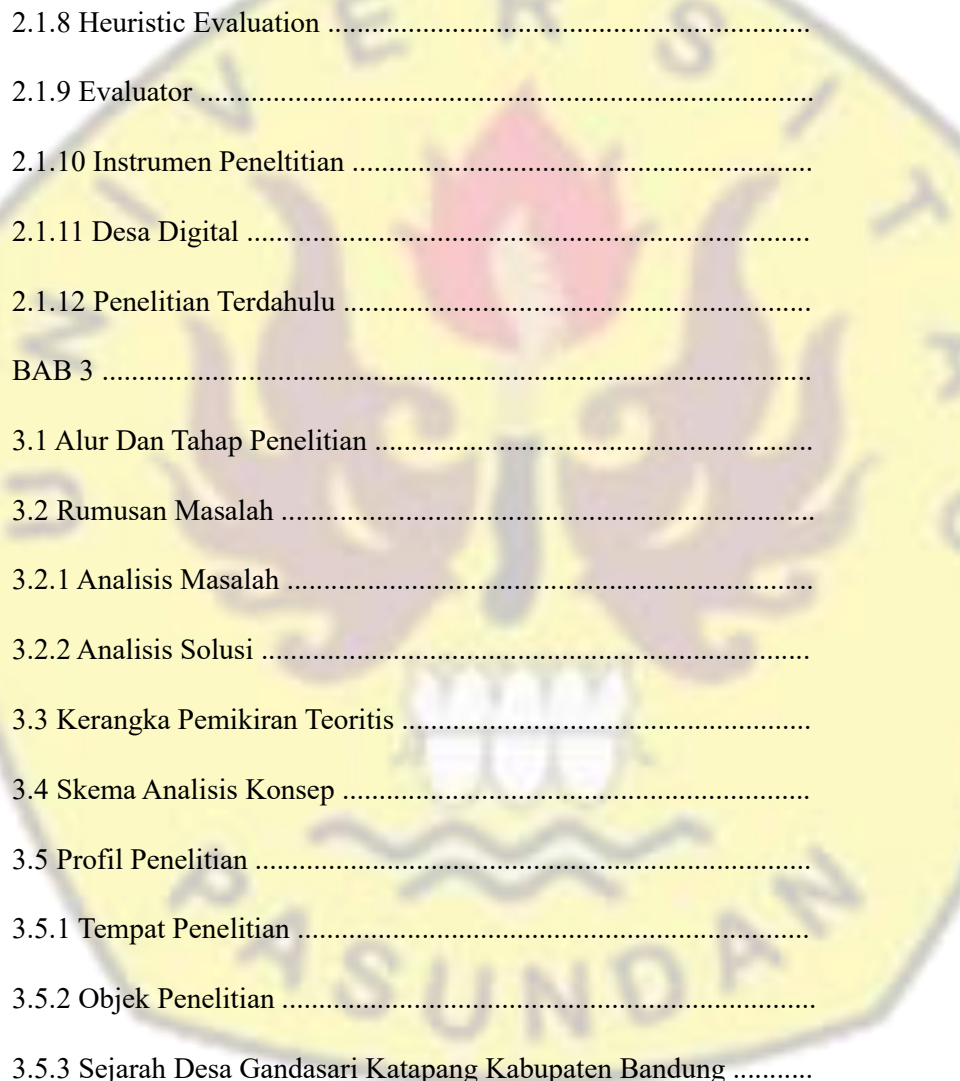
The research was conducted using a questionnaire as a research instrument. Based on data processing for measuring website usability used in the questionnaire, namely the 10 principles of the Heuristic Evaluation method.

Keyword : *Usability, Heuristic Evaluation, Desa Gandasari Katapang, Measurement*



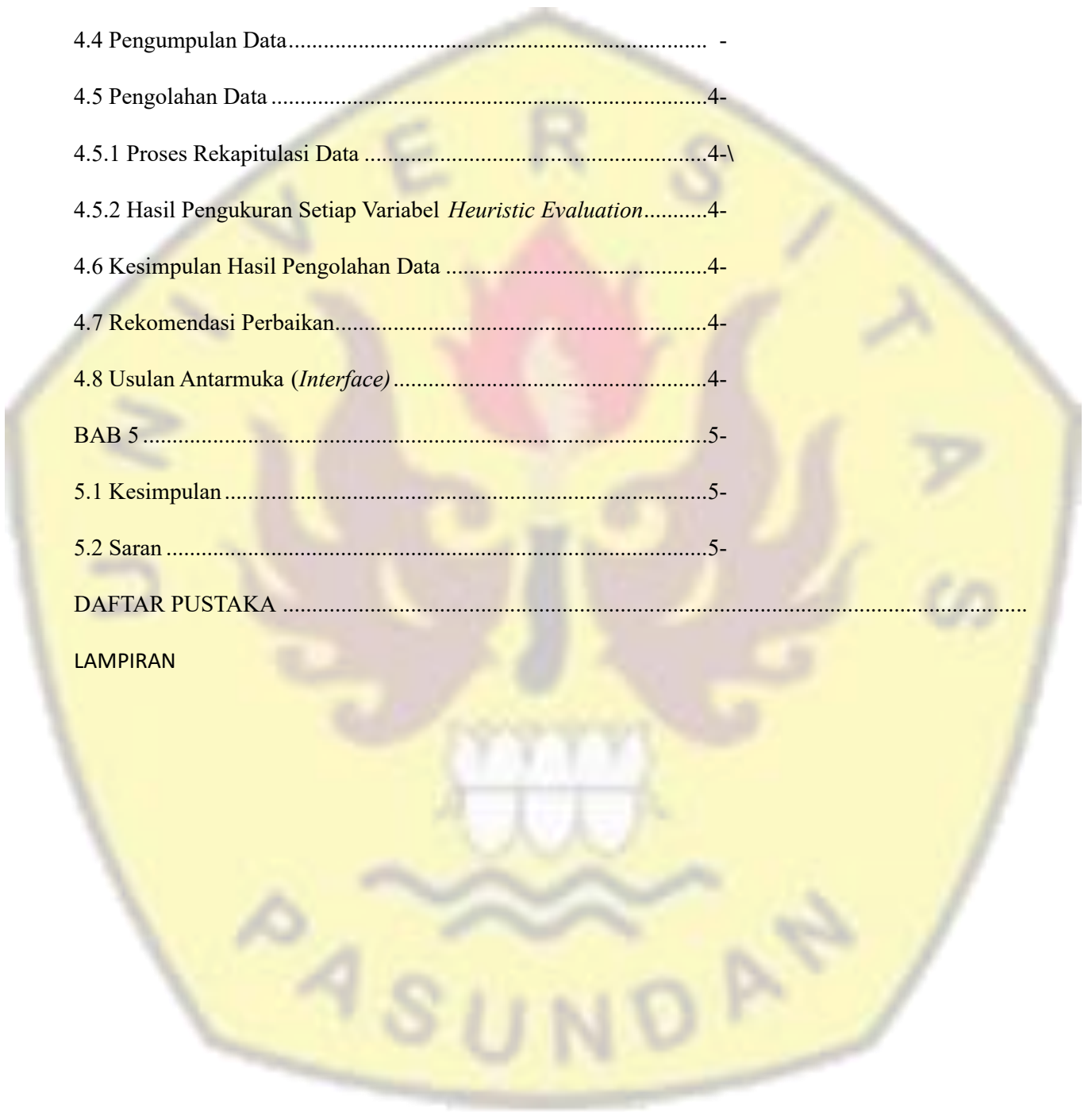
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR ISTILAH	
BAB 1	
1.1 Latar Belakang	
1.2 Identifikasi Masalah	
1.3 Lingkup Tugas Akhir	
1.4 Tujuan Penelitian	
1.5 Metodologi Tugas Akhir	
1.6 Sistematika Penulisan	
BAB 2	
2.1 Teori Pendukung	
2.1.1 Pengukuran	
2.1.2 Website	
2.1.3 Peran dan Fungsi Website Pemerintah	
2.1.4 Skala Likert	
2.1.5 Severity Ratings	
2.1.6 Usability (<i>Kebergunaan</i>)	
2.1.6 Human Computer Interaction[HCI]	
2.1.7 User Interface	



2.1.8	Heuristic Evaluation	
2.1.9	Evaluator	
2.1.10	Instrumen Penelitian	
2.1.11	Desa Digital	
2.1.12	Penelitian Terdahulu	
BAB 3		
3.1	Alur Dan Tahap Penelitian	
3.2	Rumusan Masalah	
3.2.1	Analisis Masalah	
3.2.2	Analisis Solusi	
3.3	Kerangka Pemikiran Teoritis	
3.4	Skema Analisis Konsep	
3.5	Profil Penelitian	
3.5.1	Tempat Penelitian	
3.5.2	Objek Penelitian	
3.5.3	Sejarah Desa Gandasari Katapang Kabupaten Bandung	
3.5.4	Visi dan Misi Desa Gandasari Katapang Kabupaten Bandung	
3.5.5	Struktur Organisasi Desa Gandasari	
BAB 4		
4.1	Rancangan Penelitian	
4.2	Menentukan Evaluator	
4.2.1	Identitas Evaluator	
4.3	Penyusunan Skenario Pengukuran	
4.3.1	Rancangan Kuesioner	

4.3.2 Pengembang Instrumen	-
4.4 Pengumpulan Data	-
4.5 Pengolahan Data	4-
4.5.1 Proses Rekapitulasi Data	4-\
4.5.2 Hasil Pengukuran Setiap Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	4-
4.6 Kesimpulan Hasil Pengolahan Data	4-
4.7 Rekomendasi Perbaikan.....	4-
4.8 Usulan Antarmuka (<i>Interface</i>)	4-
BAB 5	5-
5.1 Kesimpulan	5-
5.2 Saran	5-
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai tugas akhir yang dilakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, lingkup dan batasan tugas akhir, maksud dan tujuan tugas akhir, metodologi tugas akhir, langkah-langkah pengerjaan dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Website Desa Gandasari merupakan sebuah company profil yang digunakan oleh kalangan masyarakat sekitar wilayah maupun luar wilayah desa gandasari sebagai media yang digunakan untuk memperkenalkan identitasnya ke kalangan masyarakat. Banyaknya kegiatan serta agenda desa maupun sarana dan prasarana dapat diimbangi juga dengan penyediaan informasi yang lengkap dan akurat, sehingga dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Salah satu inovasi yang dimiliki oleh Desa Gandasari adalah website desa yang dikembangkan oleh Diskominfo Kabupaten Bandung. Untuk memudahkan warga dalam mengakses berbagai layanan dan informasi secara online. Di dalam website tersebut, warga dapat mencari informasi terkait layanan desa, serta mengajukan permohonan administrasi secara online. Dengan adanya website Desa Gandasari, diharapkan dapat memudahkan warga untuk mendapatkan layanan desa tanpa harus datang langsung ke kantor desa, sehingga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan bagi masyarakat.

Program website Desa Gandasari belum sepenuhnya berjalan dengan optimal, seperti kurangnya kelengkapan fasilitas website dan pengembangan layanan serta informasi yang disampaikan belum terupdate secara real time dan ada beberapa pintasan yang tidak menampilkan informasi yang seharusnya ditampilkan. Dalam pengembangan website, tampilan antarmuka (*interface*) merupakan salah satu faktor penentu untuk menaikkan jumlah pengunjung website desa gandasari. Selain itu, antarmuka (*interface*) dipastikan dapat memudahkan pengguna (*user*) dalam menjalankan tugas (*task*). Untuk mengetahui seberapa mudah antarmuka (*interface*) website dapat digunakan oleh pengguna (*user*), maka perlu adanya suatu evaluasi/penilaian *usability* dari aplikasi tersebut.

Evaluasi yang dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan bagi pengguna (*user*) website desa gandasari yaitu dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Tujuan dari *Heuristic Evaluation* adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Jika terdeteksi adanya kesalahan maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah tersebut sebelum tingkat implementasi. *Heuristic Evaluation* sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi *design* karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan permasalahan *usability* yang muncul. dapat pula diketahui apakah website perlu diperbaiki atau bahkan bisa menjadi referensi untuk pengembang berikutnya.

[NIE95]

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian tugas akhir ini membahas mengenai bagaimana cara mengukur *usability* pada website Desa Gandasari dengan menggunakan metode

heuristic evaluation. penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Berdasarkan pengolahan data untuk pengukuran *usability* website yang digunakan pada kuesioner yaitu 10 prinsip *Heuristic Evaluation*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Belum diketahui apakah website Desa Gandasari memiliki *usability* yang baik atau tidak.
2. Bagaimana cara melakukan pengukuran *usability* pada website Desa Gandasari yang sesuai dengan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.

1.3 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian tugas akhir dibatasi sebagai berikut:

1. Kasus yang dijadikan fokus penelitian adalah website Desa Gandasari Katapang Kabupaten Bandung.
2. Pengukuran dilakukan berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada responden yang sudah ditentukan karakteristiknya.
3. Hasil pengukuran berupa penilaian terhadap tingkat *usability* menggunakan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.
4. Hasil penelitian tugas akhir berupa kesimpulan, saran, dan rekomendasi *mockup* sebagai usulan untuk pihak pengelola website Desa Gandasari Katapang Kabupaten Bandung.

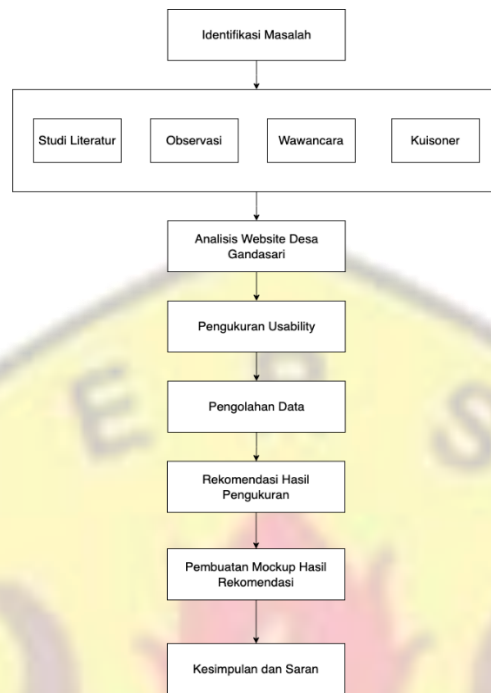
1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan – tujuan yang ingin dicapai dari masalah yang ada pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan pengukuran *usability* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada Website Desa Gandasari Katapang Kabupaten Bandung.
2. Menghasilkan rekomendasi perbaikan pada website desa gandasari katapang dari hasil pengujian *usability* kepada pengelola.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan tugas akhir. Langkah-langkah tersebut dijelaskan dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada gambar 1-1:



Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir

Penjelasan Metodologi Penyelesaian Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasi masalah yang sedang terjadi, lalu memberikan solusi sementara untuk menyelesaikan masalah tersebut.

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara eksplorasi dari sumber -sumber tertulis yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dibahas pada penyusunan Tugas Akhir.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terhadap sistem yang sedang berjalan terhadap objek yang diteliti.

c. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan pihak pengelola website Desa Gandasari.

d. Kuesioner

Pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner kepada responden yang sudah ditentukan sesuai karakteristik yang dibutuhkan untuk mendukung tahap pengolahan data.

2. Analisis Website Desa

Pada tahap ini dilakukan analisis untuk mengetahui karakteristik pada Website Desa Gandasari untuk mengetahui fitur utama apa saja pada yang menjadi aspek penting dalam

Pada tahap ini dilakukan pengukuran usability pada website Desa Gandasari dengan dilakukannya kuesioner kepada responden yang sudah ditentukan sesuai karakteristik yang dibutuhkan.

3. Pengukuran *Usability*

Pada tahap ini dilakukan pengukuran *usability* pada website desa gandasari dengan penyebaran kuesioner berdasarkan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.

4. Pengolahan Data

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang sudah didapatkan dari tahap pengumpulan data. Hasil pengolahan data digabungkan dan dihitung menggunakan beberapa rumus statistika dari pengukuran

5. Rekomendasi Hasil Pengukuran

Pada tahap ini didapatkan hasil berupa rekomendasi perbaikan website desa gandasari berdasarkan hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan oleh responden.

6. Pembuatan *Mockup* Hasil Rekomendasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *mockup* sesuai dengan rekomendasi yang ditemukan dalam pengujian *usability* oleh responden.

7. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini membuat kesimpulan dari hasil pengukuran *usability* serta saran untuk pengembang berdasarkan hasil dari pengukuran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dibuat secara jelas, ringkas dan padat, antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan dari suatu laporan.

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai tugas akhir yang dilakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, tujuan tugas akhir, metodologi tugas akhir, langkah-langkah pengerjaan dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi definisi, teori-teori serta konsep yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir. Bab ini juga membahas mengenai jurnal-jurnal ilmiah terdahulu yang memiliki kemiripan dengan tugas akhir yang dikerjakan.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan alur penyelesaian tugas akhir, analisis persoalan dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, dan profil tempat penelitian.

BAB 4 PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini berisi hasil dan analisa pengujian hasil pengelompokan data yang dilakukan melalui kuesioner.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan prospek penelitian selanjutnya, serta rekomendasi penerapan di perusahaan terkait.



DAFTAR PUSTAKA

-6.

- [JUH19] Juhriyansyah, d. (2019). *Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer*. Depok: PTRAJAGRAFINDO PERSADA.
- [NIE12] Nielsen Norman Group. (2015, July 12). The Characteristics of Minimalism in Web Design. *Visual Design, Web Usability*
- [NIE94] Nielsen, J. (1994, November 15). Usability Heuristics for User Interface Design. *Article Nielsen Norman Group*
- [NIE94] Nielsen, J. (1994, November 1). How to Conduct a Heuristic Evaluation. [NIE94] (1994, November 1). Severity Ratings for Usability Problems. [NIE12] Nielsen, J. (2012, January 3). Introduction to Usability. *Usability 101*
- [NIE15] Nielsen, J. (2015, July 12). The Characteristics of Minimalism in Web Design. *Visual Design, Web Usability*
- [NUR19] Nuryanti. (2019). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE. DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION. 2
- [PRI11] Prihati, M. S. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 01
- [RUB11] Rubin, J. &. (2011). *Handbook of Usability Testing*. Wiley.
- [SUG18] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [WIL02] Willey, J. (2002). *Interaction Design beyond human computer interaction*. New York: John Willey & Sons.