

Evaluasi Kualitas *UI Website* Jasa Digital Marketing di GM Akademi Menggunakan Metode *Heuristik* (Studi Kasus pada Website Pemuda Sukses)

Mario Angga Reza

*Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang. 082145909213
e-mail: 20083000045@student.unmer.ac.id*

ABSTRAK

Kata Kunci:

Antarmuka Pengguna
Evaluasi *Heuristik*
Kualitas *Website*
Kepuasan Pengguna
GM Academy

Penelitian ini menganalisis kualitas antarmuka pengguna (UI) dari situs web jasa digital marketing *GM Academy* menggunakan metode heuristik. Tujuannya adalah untuk memperbaiki tampilan dan efektivitas *website*. Penelitian dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner kepada pengguna situs *www.pemudasukses.my.id*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi heuristik efektif dalam mengidentifikasi kekurangan dan memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Beberapa aspek yang dianalisis meliputi kemudahan navigasi, kejelasan informasi, konsistensi desain, serta kecepatan akses. Dengan melakukan evaluasi ini, diharapkan situs web *GM Academy* dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan interaksi pengguna, dan akhirnya mendukung tujuan bisnis *GM Academy*. Perbaikan yang disarankan mencakup penyederhanaan menu navigasi, penambahan fitur pencarian, perbaikan tata letak informasi, dan peningkatan kecepatan *loading* halaman.

ABSTRACT

Keyword:

User Interface
Heuristic Evaluation
Website Quality
User Satisfaction
GM Academy

This study analyzes the quality of the user interface (UI) of the GM Academy digital marketing services website using heuristic methods. The goal is to improve the appearance and effectiveness of the website. The research was conducted through observation and the distribution of questionnaires to users of the website www.pemudasukses.my.id. The results show that heuristic evaluation is effective in identifying deficiencies and providing improvement suggestions to enhance user satisfaction. Several aspects analyzed include navigation ease, information clarity, design consistency, and access speed. By conducting this evaluation, it is hoped that the GM Academy website can provide a better user experience, increase user interaction, and ultimately support GM Academy's business goals. The suggested improvements include simplifying the navigation menu, adding search features, improving information layout, and enhancing page loading speed.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah mengubah cara kita memenuhi kebutuhan, termasuk dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi kini diaplikasikan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah penggunaan komputer untuk menyampaikan berita melalui website. Misalnya, situs www.pemudasukses.my.id memberikan akses luas kepada masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang jasa secara lebih efektif dan efisien dibandingkan media cetak. Website ini memainkan peran penting dalam menyebarkan berita dan informasi dengan cepat dan luas [1].

Gm Academy adalah perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran online di Kota Malang dan menawarkan berbagai kesempatan magang, OJT, PSG, serta program pendidikan lainnya seperti akademi, politeknik, vokasi, dan universitas. Selain itu, Gm Academy juga memiliki bisnis penjualan tiket Bromo, menyediakan jasa pelatihan atau kursus, jasa promosi online, jasa metode digital, dan serba-serbi bisnis digital lainnya.

Pengertian digital marketing menurut pandangan pengusaha lebih menekankan penggunaan internet, termasuk ponsel dan berbagai platform media sosial. Untuk mencapai sasaran yang efektif, pendekatan ini lebih menekankan pada komunikasi daripada promosi, dengan fokus pada interaksi personal dengan pelanggan, seperti mendengarkan umpan balik dan saran untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Meskipun tampak sederhana, memperkuat citra merek perusahaan dalam digital marketing cukup menantang, terutama bagi yang baru mengenal konsep ini [2].

Website yang berfokus pada jasa pemasaran digital dirancang untuk menyediakan informasi dan layanan terkait strategi pemasaran online. Layanan yang tersedia di website jasa digital marketing mencakup pelatihan digital marketing, jasa vendor souvenir kantor, bisnis menarik di bulan Ramadhan 2024, panduan optimasi Facebook marketing organik untuk UMKM, dan lain-lain.

Kualitas sebuah website melibatkan berbagai aspek penting, salah satunya adalah fungsi yang optimal sesuai dengan tujuannya serta kemudahan penggunaan yang memungkinkan pengguna mengaksesnya dengan mudah di mana pun dan kapan pun. Selain itu, keberhasilan sebuah website juga dinilai dari segi usability, yang mengukur sejauh mana perangkat lunak dapat menyelesaikan tugas tertentu dengan baik, tingkat penerimaan perangkat lunak oleh pengguna, dan kemudahan penggunaan antarmuka pengguna (User Interface) [3].

User Interface (UI) pada sistem ini bisa berbentuk website, aplikasi, atau platform lainnya yang mencakup tombol, teks, dan fitur lain yang dapat dilihat dan diinteraksikan oleh pengguna. Tujuan utama dari UI adalah menyediakan tampilan visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem lebih mudah, memfasilitasi akses informasi yang dibutuhkan. Peran desain UI adalah menciptakan antarmuka pengguna yang efektif, efisien, dan menyenangkan digunakan. Desain UI yang baik tidak hanya mempermudah navigasi dan penggunaan perangkat atau website tetapi juga memiliki estetika yang menarik [4].

Pemilihan metode heuristik dalam penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode heuristik dapat menawarkan saran untuk perbaikan desain website, peningkatan kepuasan pengguna berdasarkan tingkat keberhasilan website, dan perbaikan fungsionalitas serta desain UI [5].

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki tampilan website di GM Academy serta mengevaluasi website yang ada agar lebih menarik dan efektif ke depannya. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada menambahkan fitur-fitur baru untuk meningkatkan efektivitas pelayanan pada website sehingga masyarakat maupun pengguna dapat mengetahui informasi secara detail. Penelitian ini lebih khususnya berfokus pada menganalisis kualitas website www.pemudasukses.my.id yang ada di GM Academy dan mengevaluasi website tersebut.

Berikut ini merupakan tinjauan pustaka pada penelitian ini.

Kualitas adalah kondisi yang selalu berubah yang berkaitan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan situasi yang memenuhi atau melebihi ekspektasi. Oleh karena itu, cara yang digunakan untuk menentukan karakteristik pelayanan tertentu menentukan kualitasnya [6].

Konsep "kualitas" dan "mutu" bersifat relatif dan tidak selalu berarti baik atau buruk. Kualitas mencakup sifat-sifat produk atau jasa yang menunjukkan keunggulannya dalam memenuhi kebutuhan pelanggan. Secara umum, kualitas ditentukan oleh pengguna atau konsumen melalui proses dan peningkatan berkelanjutan. Kualitas juga merujuk pada sumber daya manusia, meliputi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh dari berbagai jenis keterampilan [7].

Analisis adalah proses memecah suatu informasi menjadi beberapa komponen untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi permasalahan yang ada, sehingga memungkinkan kita menemukan Solusi yang diharapkan untuk mengatasinya [8].

Analisis adalah kemampuan untuk fokus dan memperhatikan detail pada suatu objek, informasi, atau fenomena, memecahkannya menjadi komponen-komponen tersebut dalam konteks keseluruhan. Kemudian, analisis juga mencakup kemampuan untuk memecahkan matri atau informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami [9].

Analisis melibatkan Upaya untuk memecah sebuah kesatuan menjadi elemen-elemen atau komponen-komponen sehingga struktur atau susunannya menjadi lebih jelas. Proses analisis merupakan keterampilan yang kompleks, yang memanfaatkan keahlian dari tiga jenis sebelumnya [10].

User Interface merupakan elemen visual dan interaktif yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan system, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan perangkat elektronik seperti computer, tablet, smartphone, dan perangkat elektronik lainnya [11].

Antarmuka pengguna adalah titik kontak di mana orang berinteraksi dengan komputer atau perangkat, seperti halaman website atau aplikasi. Antarmuka pengguna yang baik harus memungkinkan pengguna mengontrol komputer atau perangkat dengan cara yang efektif, efisien,

dan ramah pengguna. Elemen antarmuka pengguna adalah komponen yang digunakan saat membuat situs web atau aplikasi interaktif [12].

User Interface adalah persepsi seseorang terhadap pengguna produk, system atau layanan. Dalam user experience, terdapat evaluasi terhadap sejauh mana pemahaman, kepuasan, dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan suatu produk, system, atau layanan [13].

Terdapat beberapa prinsip umum dalam perancangan antarmuka pengguna (UI). Prinsip-prinsip tersebut meliputi kompatibilitas pengguna, produk, tugas, dan alur kerja, yang memastikan bahwa UI sesuai dengan kebutuhan dan konteks pengguna. Konsistensi dan keakraban membantu pengguna merasa nyaman dan familiar dengan UI. Kesederhanaan dan manipulasi langsung mempermudah penggunaan. Kontrol dan konsep WYSIWYG (What You See Is What You Get) meningkatkan interaksi pengguna. Keluwesan dan tanggapan memastikan bahwa UI responsif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Terakhir, penerapan teknologi terkait juga menjadi prinsip penting dalam perancangan UI [14].

Website adalah medium yang memungkinkan seseorang untuk hadir di dunia maya. Mirip dengan sebuah lokasi di internet, mereka memungkinkan seseorang untuk mengunjunginya, mengetahui tentang orang lain, berinteraksi dengan mereka melalui pertanyaan atau masukan, dan bahkan melakukan pembelian produk [15].

Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi usability yang menggunakan sepuluh prinsip desain interaksi sebagai panduan untuk mengukur Tingkat usability. Dalam metode ini, evaluasi dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki pengetahuan yang mendalam dalam interaksi manusia dan komputer, memiliki kemampuan kognitif yang tinggi, serta memiliki pengalaman lebih dari sepuluh tahun dalam pengujian pengguna dan aktivitas usability lainnya [16].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbasis pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak, dan alat penelitian yang telah dirancang sebelumnya digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian dimulai dengan menentukan masalah dan melakukan survei di www.pemudasukses.my.id. Hasil survei digunakan sebagai dasar untuk membuat instrumen penelitian dan memilih responden. Evaluasi heuristik digunakan untuk menyusun kuesioner sebagai instrumen penelitian. Instrumen ini diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum disebarkan kepada responden yang telah dipilih sebelumnya. Data yang dikumpulkan dari responden dianalisis untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

Tahapan penelitian dimulai dari memahami topik penelitian, yaitu analisis kualitas antarmuka pengguna (UI) website www.pemudasukses.my.id menggunakan metode heuristik. Fokus penelitian adalah menentukan elemen yang akan dievaluasi dalam kualitas UI website tersebut.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan di website www.pemudasukses.my.id untuk menilai aspek-aspek UI-nya. Instrumen yang dibuat diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Jika instrumen tersebut terbukti valid dan reliabel, maka dapat digunakan dalam penelitian. Jika tidak memenuhi persyaratan, dilakukan modifikasi dan pengujian ulang hingga instrumen dianggap valid dan reliabel.

Instrumen penelitian disusun menggunakan 10 prinsip evaluasi heuristik, dengan pertanyaan dalam bentuk kuesioner. Skala penilaian yang digunakan adalah Likert, dengan lima tingkat jawaban dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Contoh instrumen penelitian meliputi pertanyaan mengenai kemudahan pengguna melihat keberhasilan login, kejelasan bahasa yang digunakan, dan kemudahan proses pemilihan fitur di website www.pemudasukses.my.id.

Uji instrumen penelitian dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai poin pertanyaan dengan nilai total poin pertanyaan dalam indikator yang sama untuk mendapatkan nilai r hitung. Instrumen dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan instrumen memberikan hasil yang konsisten dari waktu ke waktu, dengan koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha) yang baik adalah di atas 0,7.

Lokasi penelitian adalah Jln. Simpang Candi Panggung No.37, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, karena lokasi ini memiliki permasalahan yang relevan dengan variabel penelitian dan belum ada penelitian sebelumnya di wilayah tersebut. Populasi penelitian adalah pengguna website www.pemudasukses.my.id di lingkungan Gm Academy, dengan jumlah 250 pengguna dari Agustus 2023 hingga Juni 2024. Sampel penelitian terdiri dari 50 orang yang dipilih secara acak untuk memastikan representativitas populasi dan validitas hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan mempelajari website www.pemudasukses.my.id secara langsung terkait antarmuka pengguna dan fungsi-fungsi yang ada. Kuesioner disebarakan secara online untuk mempercepat penyebaran dan mendapatkan jawaban dari responden. Wawancara juga dilakukan dengan pihak terkait di Gm Academy untuk mengumpulkan data tambahan.

Tabel 1. Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak setuju	1

Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan program SPSS 22. Data yang dikumpulkan dari kuesioner ditampilkan dalam tabulasi data dan dianalisis menggunakan skala Likert. Analisis deskriptif ini membantu peneliti memahami data yang dikumpulkan dan memberikan gambaran tentang kualitas antarmuka pengguna di www.pemudasukses.my.id berdasarkan sepuluh

prinsip heuristik. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk kesimpulan dan rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna website. Kategori nilai pencapaian responden menggunakan klasifikasi dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju" untuk mengevaluasi seberapa baik antarmuka pengguna memenuhi prinsip-prinsip heuristik. Jika rata-rata jawaban responden menunjukkan nilai yang tinggi, maka antarmuka pengguna dianggap baik, dan sebaliknya jika nilai rendah, maka diperlukan perbaikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Semua komponen kuesioner telah terbukti valid berdasarkan hasil pengujian validitas. Validitas ini ditentukan dengan membandingkan nilai r_{Hitung} dengan nilai r_{Tabel} , di mana nilai r_{Hitung} lebih besar dari nilai r_{Tabel} pada taraf signifikansi 5% untuk sampel yang terdiri dari lima puluh responden. Setiap item dalam kuesioner memenuhi batas kritis validitas. Selain itu, nilai signifikansi (Sig) menunjukkan angka 0,000 dan beberapa 0,001, yang menegaskan bahwa hasil uji validitas sangat signifikan dan tidak ada keraguan mengenai validitas kuesioner.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Kuesioner

No Item	rT Hitung	rTabel 5%	Sig	Keterangan
1	0,941	0,279	0,000	Valid
2	0,938	0,279	0,000	Valid
3	0,769	0,279	0,000	Valid
4	0,712	0,279	0,000	Valid
5	0,696	0,279	0,000	Valid
6	0,722	0,279	0,000	Valid
7	0,731	0,279	0,000	Valid
8	0,720	0,279	0,000	Valid
9	0,377	0,279	0,001	Valid
10	0,726	0,279	0,001	Valid
11	0,741	0,279	0,000	Valid
12	0,740	0,279	0,000	Valid
13	0,300	0,279	0,000	Valid
14	0,485	0,279	0,000	Valid
15	0,522	0,279	0,000	Valid
16	0,369	0,279	0,000	Valid
17	0,417	0,279	0,000	Valid
18	0,321	0,279	0,000	Valid
19	0,371	0,279	0,000	Valid
20	0,598	0,279	0,000	Valid

Uji Reliabelitas

Uji reliabilitas yang menggunakan rumus Alpha Cronbach's menunjukkan nilai sebesar 0,960. Karena nilai ini lebih besar dari 0,6, instrumen atau kuesioner dianggap reliabel. Dari tabel item-total statistic, terlihat bahwa semua pernyataan (P1-P20) memiliki nilai korelasi yang cukup tinggi, berkisar antara 0,557 hingga 0,775. Ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan memiliki korelasi signifikan dengan total skor keseluruhan kuesioner.

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas Item Total Statistics

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	78.34	185.943	.660	.959
P2	78.30	183.684	.772	.958
P3	78.38	184.567	.763	.958
P4	78.28	185.063	.767	.958
P5	78.32	184.875	.748	.958
P6	78.20	187.837	.733	.958
P7	78.24	186.758	.724	.958
P8	78.34	183.453	.775	.958
P9	78.20	192.041	.557	.960
P10	78.28	184.655	.745	.958
P11	78.20	186.449	.773	.958
P12	78.30	186.092	.751	.958
P13	78.52	186.704	.631	.960
P14	78.56	181.802	.744	.958
P15	78.64	182.562	.738	.958
P16	78.42	183.677	.696	.959
P17	78.46	183.437	.767	.958
P18	78.42	183.228	.698	.959
P19	78.52	182.989	.759	.958
P20	78.20	187.551	.746	.958

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa jumlah total sampel terdiri dari 50 responden, dengan P1 hingga P20 mewakili seluruh pertanyaan dalam kuesioner. Kolom range menunjukkan perbedaan antara nilai maksimum dan minimum dalam setiap pertanyaan, di mana nilai maksimum dan minimum masing-masing adalah 5 dan 1. Kolom minimum dan maksimum menunjukkan nilai terendah dan tertinggi yang dicatat dalam setiap pertanyaan. Kolom sum merupakan total dari setiap jawaban untuk setiap pertanyaan, sementara kolom mean menunjukkan nilai rata-rata yang dihitung dengan membagi total nilai dengan jumlah sampel. Kolom Std. Deviation menunjukkan tingkat variasi data dalam setiap pertanyaan, di mana nilai yang lebih besar menunjukkan variasi data yang lebih besar. Variance, yang merupakan kuadrat dari standar deviasi, mengukur seberapa jauh data tersebar di sekitar nilai rata-rata. Terakhir, Std. Error menunjukkan tingkat ketidakpastian dalam estimasi rata-rata, mengindikasikan seberapa akurat rata-rata yang diestimasi dari sampel dalam memprediksi rata-rata populasi.

Tabel 4. Hasil Uji Analisis Deskriptif Kuesioner

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
	P1	50	4	1	5	207	4.14	.140	.990
P2	50	4	1	5	209	4.18	.136	.962	.926
P3	50	4	1	5	205	4.10	.132	.931	.867
P4	50	4	1	5	210	4.20	.128	.904	.816
P5	50	4	1	5	208	4.16	.132	.934	.872
P6	50	4	1	5	214	4.28	.114	.809	.655
P7	50	4	1	5	212	4.24	.123	.870	.758
P8	50	4	1	5	207	4.14	.137	.969	.939
P9	50	4	1	5	214	4.28	.111	.784	.614
P10	50	4	1	5	210	4.20	.134	.948	.898
P11	50	4	1	5	214	4.28	.118	.834	.696
P12	50	4	1	5	209	4.18	.124	.873	.763
P13	50	4	1	5	198	3.96	.140	.989	.978
P14	50	4	1	5	196	3.92	.153	1.085	1.177
P15	50	4	1	5	192	3.84	.149	1.057	1.117
P16	50	4	1	5	203	4.06	.150	1.058	1.119
P17	50	4	1	5	201	4.02	.138	.979	.959
P18	50	4	1	5	203	4.06	.152	1.077	1.160
P19	50	4	1	5	198	3.96	.143	1.009	1.019
P20	50	4	1	5	214	4.28	.114	.809	.655
Total	50	80	20	100	4124	82.48	2.024	14.309	204.744
Valid N (listwise)	50								

Tabel 5. Hasil olah Data *Heuristic Evaluate*

Indikator	Skor Total	Presentase	Total Responden
<i>Visibility of System Status</i>	416	83.2	50
<i>Match between system and the real world</i>	415	83	50
<i>User Control and Freedom</i>	422	84.4	50
<i>Consistency and Standards</i>	419	83.8	50
<i>Error Prevention</i>	424	84.8	50
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	423	84.6	50
<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	394	78.8	50
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	395	79	50
<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i>	404	80.8	50
<i>Help and Documentation</i>	412	82.4	50
Rata-Rata		82.48	

Website www.pemudasukses.my.id dinilai baik dalam beberapa indikator penting UI/UX. Pada indikator Visibility of System Status, website ini mendapatkan skor 416 (83.2%), menunjukkan bahwa informasi status sistem disajikan dengan jelas kepada pengguna. Untuk Principle Harmony between the Virtual and Physical Worlds, website ini mencapai skor 415 (83%), menampilkan bahasa dan visual yang mudah dipahami. Pengguna memiliki kontrol yang baik dengan skor 422 (84.4%) untuk User Control and Freedom, serta pengalaman navigasi yang konsisten dengan skor 419 (83.8%) untuk Consistency and Standards. Error Prevention dan Recognition Rather Than Recall masing-masing mendapat skor 424 (84.8%) dan 423 (84.6%), menandakan upaya situs dalam meminimalkan kesalahan dan membantu pengguna mengenali opsi tanpa mengandalkan ingatan jangka panjang. Meskipun demikian, fleksibilitas dan efisiensi penggunaan masih bisa ditingkatkan dengan skor 394 (78.8%). Desain estetis dan minimalis dinilai dengan skor 395 (79%), sementara dukungan dokumentasi mendapatkan skor 412 (82.4%).

Penelitian terkait yang dilakukan oleh Alfred Mudji (2023) terhadap aplikasi BNI Mobile Banking menggunakan metode heuristik menunjukkan hasil rata-rata 88%, menegaskan bahwa aplikasi tersebut memenuhi harapan pengguna. Berdasarkan analisis deskriptif dan evaluasi prinsip heuristik, dapat disimpulkan bahwa website www.pemudasukses.my.id juga berhasil menyajikan antarmuka pengguna yang berkualitas. Kualitas UI website ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam pengalaman pengguna, memenuhi standar desain yang diperlukan untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, efisien, dan estetis.

IV. SIMPULAN

Evaluasi heuristik terhadap www.pemudasukses.my.id menunjukkan bahwa situs ini mematuhi banyak prinsip desain UI dengan baik. Indikator seperti visibilitas status sistem, kesesuaian dengan dunia nyata, kontrol pengguna, konsistensi, dan pencegahan kesalahan menerima skor tinggi, menandakan komitmen untuk menyajikan pengalaman pengguna yang optimal. Informasi mengenai status sistem dan layanan disajikan dengan jelas sesuai harapan pengguna.

Namun, ada beberapa area yang memerlukan peningkatan, seperti fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, dengan skor performa 36 pada perangkat mobile dan 75 pada perangkat desktop menurut Google PageSpeed Insights. Fitur tambahan seperti "Tentang Kami" dan "Peta" serta perbaikan dalam desain estetis dan waktu muat halaman dapat lebih mendukung fleksibilitas dan efisiensi. Secara keseluruhan, situs ini menunjukkan komitmen kuat terhadap prinsip desain UI yang penting, memberikan pengalaman pengguna yang positif dan konsisten.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] C. P. Zendrato, “Menyikapi Perkembangan Teknologi AI (ChatGPT) Sesuai Dengan Kebenaran Alkitabiah,” *REI MAI J. Ilmu Teol. dan Pendidik. Kristen*, vol. 2, no. 1, pp. 23–37, 2024, doi: 10.69748/jrm.v2i1.105.
- [2] B. I. Lucyantoro and M. R. Rachmansyah, “PENERAPAN STRATEGI DIGITAL MARKETING, TEORI ANTRIAN TERHADAP TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN (Studi Kasus di MyBCA Ciputra World Surabaya),” *J. Ilm. Manajemen, Ekon. Bisnis Kewirausahaan*, vol. 5, no. 1, pp. 38–57, 2017.
- [3] A. Hamarsheh *et al.*, “Comparative evaluation of Host-Based Translator Mechanisms for IPv4-IPv6 Communication Performance Analysis with different Routing Protocols,” *Int. J. Cloud Appl. Comput.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–26, 2023, doi: 10.4018/IJCAC.332765.
- [4] R. Kharisma and S. Thaha, “Rancang Bangun Alat Monitoring Dan Penanganan Kualitas Air Pada Akuarium Ikan Hias Berbasis Internet Of Things (IOT),” 2020.
- [5] F. Hanifah and L. M. Wisudawati, “Analisis User Experience Pada Aplikasi Get Contact Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Inform. Komput.*, vol. 28, no. 3, pp. 186–202, 2023, doi: 10.35760/ik.2023.v28i3.9192.
- [6] R. C. Kurniawan, “Challenges of Public Service Quality in Local Government,” *J. Ilm. Adm. Publik dan Pembang.*, vol. 7, no. 1, pp. 15–26, 2016.
- [7] W. R. Nasution, “Konsepsi Manajemen, Manajemen Mutu Dan Manajemen Mutu Pendidikan,” *ALACRITY J. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 26–34, 2022, doi: 10.52121/alacrity.v2i1.53.
- [8] M. SUTALHIS and E. NOVARIA, “Analisis Manajemen Sampah Rumah Tangga Di Indonesia: Literatur Review,” *CENDEKIA J. Ilmu Pengetah.*, vol. 4, no. 2, pp. 97–106, 2024, doi: 10.51878/cendekia.v4i2.2800.
- [9] A. Hidayat and M. Mukhlisin, “Analysis of Zakat Growth on the Dompot Dhuafa Online Zakat Application,” *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 6, no. 3, p. 675, 2020.
- [10] I. Teknologi and D. A. N. Bisnis, “Heuristic usability,” 2023.
- [11] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, “Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [12] H. Y. Pratama, B. T. Hanggara, and N. Y. Setiawan, “Evaluasi Usability dengan Menerapkan Metode Heuristic Evaluation pada Website Dinas Pendidikan Kota Batu,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 3, pp. 1350–1359, 2022.
- [13] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, “Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2918–2926, 2018.
- [14] R. Resa and K. R. N. Wardani, “User Interface Dan User Experience Website Bpkad Provinsi

- Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 88–99, 2022, doi: 10.31849/zn.v4i2.10972.
- [15] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, “Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3741.
- [16] V. A. F. Moersahit, “Analisis Kualitas Usabilitas Website Pemerintah Provinsi Di Indonesia Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan Heuristic Evaluation,” pp. 1–182, 2021.