

**ANALISIS UI/UX PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS  
SRIWIJAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION**

**SKRIPSI**  
**Program Studi Sistem Informasi**  
**Jenjang Sarjana**



Oleh

**Prematara Oktabareki**

**09031381821023**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS *UI/UX* PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *HEURISTIC EVALUATION***

**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di Program Studi Sistem Informasi S1**

**Oleh**

**Prematara Oktabareki**

**09031381821023**

**Palembang, Juli 2020**

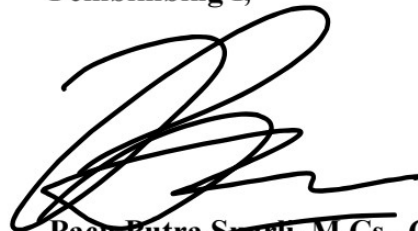
**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T  
NIP 197811172006042001**

**Pembimbing I,**



**Pacu Putra Suarji, M.Cs., CHFI.  
NIP 198912182013011201**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 10 Juli 2020

Tim Penguji :

1. Ketua (Pembimbing) : Pacu Putra Suarli, M.Cs.



---

2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom.



---

3. Anggota I : Rahmat Izwan Heroza, M.T.



---

4. Anggota II : Allsela Meiriza, M.T



---

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prematara Oktabareki

NIM : 09031381821023

Judul Skripsi : Analisis UI/UX Pada Sistem Informasi Akademik  
Universitas Sriwijaya Dengan Menggunakan Metode  
Heuristic Evaluation

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiat. Apabila nantinya, ditemukan unsur plagiat dalam laporan skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Palembang, Juli 2020



**Prematara Oktabareki**  
**NIM.09031381821023**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT Tuhan yang maha esa atas segala berkat dan anugrahnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga atas segala macam dukungannya demi kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu Putri Eka Septiyuni, M.T. selaku dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas arahan dan masukannya.
6. Bapak Pacu Putra Suarli, M.Cs selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas waktu, saran dan bantuan yang telah bapak berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh staff Dosen dan Karyawan Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Bapak Muhammad Rusli, S.Kom., M.Kom selaku Kasubbag TU UPT TIK, terima kasih atas izin dan bantuan selama penelitian dan pengambilan data.

9. Untuk Teman Teman Seperjuangan SI PROF 2018 terima kasih atas semua yang telah diberikan demi kelancaran penulisan ini maupun selama menempuh pendidikan di Jurusan Sistem Informasi

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, baik dalam hal isi maupun dalam penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang berguna untuk kesempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan khususnya bagi penulis ini sendiri. Semoga Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan berkat dan anugrah bagi kita semua. Amin

Palembang, Juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR PERSAMAAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Pengertian Analisis.....	8
2.2 Pengertian Sistem.....	8

2.3	Pengertian Sistem Informasi .....	8
2.4	<i>User Interface</i> .....	9
2.4.1	Pengertian <i>User Interface</i> .....	9
2.4.2	Aturan <i>User Interface</i> .....	9
2.5	<i>User Experience</i> .....	11
2.5.1	Pengertian <i>User Experience</i> .....	11
2.5.2	Faktor-Faktor dalam <i>User Experience</i> .....	12
2.6	Pengertian <i>Human Computer Interaction</i> .....	13
2.7	Pengertian <i>Heuristic Evaluation</i> .....	13
2.8	Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif.....	16
2.8.1	Penelitian Kualitatif.....	17
2.8.2	Penelitian Kuantitatif.....	18
2.9	Instrumen Penelitian.....	18
2.9.1	Kuisisioner.....	19
2.10	Polulasi dan Sampel.....	19
2.10.1	Pengertian Populasi .....	19
2.10.2	Pengertian Sampel .....	19
2.10.3	Teknik Sampling .....	20
2.11	Uji Instrumen Penelitian .....	24
2.11.1	Uji Validitas.....	24
2.11.2	Uji Reliabilitas.....	24
2.12	Penelitian-Penelitian Terdahulu.....	25



<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode dan Rencana Penelitian .....	28
3.1.1 Tahap Identifikasi Masalah .....	29
3.1.2 Tahap Menentukan Metode Penelitian .....	29
3.1.3 Tahap Pengumpulan dan Analisis Data .....	29
3.1.3.1 Tahap Pembuatan Kuisisioner .....	30
3.1.3.2 Tahap Penyebaran Kuisisioner .....	34
3.1.3.3 Tahap Uji Instrumen .....	34
3.1.3.4 Tahap Analisis Data .....	37
3.1.4 Tahap Hasil Kesimpulan dan Saran .....	37
3.2 Objek Penelitian.....	37
3.3 Jenis dan Sumber Data.....	37
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	38
3.4.1 Metode <i>Observasi</i> .....	38
3.4.2 Metode Wawancara.....	38
3.4.3 Metode Studi Pustaka.....	38
3.4.4 Kuisisioner .....	38
3.5 Populasi dan Sampel.....	39
3.6 Teknik Analisis Data .....	40
3.7 Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
3.7.1 Waktu Penelitian.....	43
3.7.2 Tempat Penelitian.....	44
3.8 Jadwa Penelitian .....	44

<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Analisa Data .....	45
4.1.1 Uji Instrumen .....	45
4.1.1.1 Uji Validitas.....	45
4.1.1.2 Uji Reliabilitas.....	56
4.1.2 Karakteristik Responden.....	56
4.1.3 Analisa Hasil Kuisisioner .....	59
4.1.3.1 Analisa <i>Severity Rating</i> .....	60
4.1.3.2 Penafsiran Hasil Analisa.....	66
4.2 Rekomendasi <i>User Interface</i> .....	72
4.3 Analisis Data Rekomendasi .....	89
4.3.1 Analisa <i>Severity Rating</i> .....	89
4.3.1.1 Hasil Perhitungan <i>Severity Rating</i> .....	91
4.3.1.2 Penafsiran Hasil Kuisisioner .....	104
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1. Shineiderman's <i>Golden Rules</i> .....	9
Tabel 2.2. Instrumen <i>Heuristic Evaluation</i> .....	14
Tabel 2.3. Penelitian-Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3.1. Rincian Variabel Pernyataan Kuisisioner.....	27
Tabel 3.2. Rincian Pernyataan Kuisisioner.....	28
Tabel 3.3. Penafsiran Data Perhitungan Jawaban Angket .....	41
Tabel 3.4. Kategori Tingkat Permasalahan.....	43
Tabel 3.5. Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Visibility of System Status</i> .....	46
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Match Beetwen System and The Real World</i> ... 47	47
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>User Control and Freedom</i> .....	48
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Consistency and Standard</i> .....	49
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	50
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Prevention Error System</i> .....	51
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> .....	52
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	53
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Recovery and System</i> .....	54
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Help And Documentation</i> .....	55
Tabel 4.11. Uji Reliabilitas .....	56
Tabel 4.12. Karakteristik Fakultas Responden .....	57
Tabel 4.13. Karakteristik Tahun Angkatan Responden .....	58
Tabel 4.14. Karakteristik Jenis Kelamin Responden .....	59

Tabel 4.15. Kategori Tingkat Permasalahan .....	60
Tabel 4.16. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Visibility of System Status</i> .....	60
Tabel 4.17. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Match Beetwen System and The Real World</i> ...	62
Tabel 4.18. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>User Control and Freedom</i> .....	63
Tabel 4.19. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Consistency and Standard</i> .....	64
Tabel 4.20. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	65
Tabel 4.21. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Prevention Error System</i> .....	66
Tabel 4.22. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> .....	68
Tabel 4.23. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	69
Tabel 4.24. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Recovery and System</i> .....	71
Tabel 4.25. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Help And Documentation</i> .....	72
Tabel 4.26. Hasil Kuisisioner Seluruh Aspek.....	73
Tabel 4.27. Penafsiran Hasil Analisa Dalam Bentuk Persentase .....	74
Tabel 4.28. Kategori Tingkat Permasalahan .....	90
Tabel 4.29. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Visibility of System Status</i> .....	91
Tabel 4.30. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Match Beetwen System and The Real World</i> ...	93
Tabel 4.31. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>User Control and Freedom</i> .....	94
Tabel 4.32. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Consistency and Standard</i> .....	95
Tabel 4.33. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	96
Tabel 4.34. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Prevention Error System</i> .....	96
Tabel 4.35. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> .....	98
Tabel 4.36. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	100
Tabel 4.37. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Recovery and System</i> .....	101
Tabel 4.38. Hasil Kuisisioner dengan aspek <i>Help And Documentation</i> .....	103

Tabel 4.39. Hasil Kuisisioner Seluruh Aspek..... 103

Tabel 4.40. Penafsiran Hasil Analisa Dalam Bentuk Persentase ..... 105

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Rencana Penelitian .....	28
Gambar 4.1 Diagram Karakteristik Fakultas Responden.....	49
Gambar 4.2 Diagram Karakteristik Tahun Angkatan Responden .....	50
Gambar 4.3 Diagram Karakteristik Jenis Kelamin Responden .....	50
Gambar 4.4 Rekomendasi Aspek <i>Visibility of System Status</i> .....	81
Gambar 4.5 Rekomendasi Aspek <i>Visibility of System Status</i> .....	82
Gambar 4.6 Rekomendasi <i>User Control and Freedom</i> .....	83
Gambar 4.7 Rekomendasi <i>Consistency and Standard</i> .....	84
Gambar 4.8 Rekomendasi <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	85
Gambar 4.9 Rekomendasi <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	85
Gambar 4.10 Rekomendasi <i>Prevention Error System</i> .....	86
Gambar 4.11 Rekomendasi <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> .....	87
Gambar 4.12 Rekomendasi Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	87
Gambar 4.13 Rekomendasi Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	88
Gambar 4.14 Rekomendasi Aspek <i>Recovery and System</i> .....	88
Gambar 4.15 Rekomendasi Aspek <i>Help And Documentation</i> .....	89

## DAFTAR PERSAMAAN

	<b>Halaman</b>
Persamaan (2,1).....	20
Persamaan (3,1).....	32
Persamaan (3,2).....	33
Persamaan (3,3).....	36
Persamaan (3,4).....	41
Persamaan (3,5).....	42
Persamaan (3,6).....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Kesediaan Membimbing .....	119
Lampiran 2 Halaman Persetujuan Judul Proposal Skripsi/Skripsi.....	120
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Seminar Proposal.....	121
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Ujian Skripsi.....	122
Lampiran 6 Lembar Rekomendasi Ujian Komprehensif .....	123
Lampiran 7 Kartu Konsultasi .....	124
Lampiran 8 Log Book Dosen Pembimbing Skripsi .....	126
Lampiran 9 Surat Pengantar Pengumpulan Data .....	128



## ABSTRAK

### ANALISIS *UI/UX* PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

Oleh

**Prematara Oktabareki**  
**09031381821023**

Dampak kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tentunya dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan tentunya bertujuan agar terciptanya efisiensi kerja dari lembaga atau organisasi pendidikan. Salah satu contoh penerapan dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan yaitu membangun sistem informasi akademik. Dalam hal ini, Universitas Sriwijaya telah memanfaatkan peran kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dengan membangun Sistem Informasi Akademik (SIMAK). SIMAK merupakan sistem perangkat lunak berbasis *website* yang digunakan untuk mengelolah data administrasi akademik di Universitas Sriwijaya. *Heuristic Evaluation* merupakan suatu metode dalam melakukan pemeriksaan mengenai kemudahan penggunaan (*usability*) serta membantu mencari masalah pada *user interface* suatu perangkat lunak. *User interface* sendiri merupakan sebuah perangkat lunak yang baik harus memperhatikan faktor kenyamanan dan kemudahan penggunaan sehingga menghasilkan *user experience* yang baik. *User experience* atau pengalaman pengguna dapat menjadi penilaian dari penerimaan dan kemanfaatan sebuah perangkat lunak.

**Kata Kunci:** *Heuristic Evaluation*, Sistem Informasi Akademik, Universitas Sriwijaya

Palembang, Juli 2019

Mengetahui,

Pembimbing



Pacu Putra Suarli, M.Cs., CHFI.  
NIP. 198912182013011201

## ABSTRACT

### ANALISIS *UI/UX* PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

Oleh

**Premtara Oktabareki**  
**09031381821023**

The impact of advances in communication and information technology can certainly be utilized in various fields including in the field of education. The use of communication and information technology in the field of education certainly aims to create work efficiency of educational institutions or organizations. One example of the application of communication and information technology advancements in the field of education is building academic information systems. In this case, Sriwijaya University has utilized the role of communication and information technology advancement by building an Academic Information System (SIMAK). Academic Information System (SIMAK) is a website-based software system that is used to manage academic administrative data at the University of Sriwijaya. Heuristic Evaluation is a method of checking the ease of use (usability) as well as helping to find or identify problems in the interface or user interface of a software. The user interface itself is a good software which must pay attention to the convenience and ease of use (usability) factors so as to produce a good user experience. User experience can be an assessment of the acceptability and usability of a software.

**Keywords:** *Heuristic Evaluation*, Academic Information System, Sriwijaya University

Palembang, Juli 2019

Mengetahui,

Pembimbing



Pacu Putra Suarli, M.Cs., CHFI.  
NIP. 198912182013011201

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat saat ini memunculkan potensi pemanfaatannya secara luas baik dalam pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi dalam jumlah yang besar secara cepat dan akurat. Dampak kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tentunya dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan tentunya bertujuan agar terciptanya efisiensi kerja dari lembaga atau organisasi pendidikan. Salah satu contoh penerapan dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan yaitu membangun sistem informasi akademik.

Dalam hal ini, Universitas Sriwijaya telah memanfaatkan peran kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dengan membangun Sistem Informasi Akademik (SIMAK). Sistem Informasi Akademik (SIMAK) merupakan sistem perangkat lunak berbasis *website* yang digunakan untuk mengelolah data administrasi akademik di Universitas Sriwijaya. Beberapa fungsi lainnya dari Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya yaitu mempermudah saat pemilihan matakuliah, pemberian nilai kepada mahasiswa dan memproses serta menampilkan informasi akademik.

Seiring berjalannya pengoperasian dari Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya tentunya memungkinkan munculnya kendala atau permasalahan pada sistem terhadap pengguna. Permasalahan yang muncul tersebut mencakup dalam hal *user interface* maupun *user experience*. Berdasarkan

wawancara penulis mengenai *user interface* maupun *user experience* dari Sistem Informasi Akademik (SIMAK) kepada beberapa mahasiswa universitas sriwijaya sebagai pengguna, penulis menyimpulkan bahwa *user interface* dari Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya berpengaruh terhadap *user experience* atau pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tersebut.

Dari hasil survei awal yang telah dilakukan penulis kepada pengguna khususnya tingkat atau level mahasiswa didapatkan bahwa : perlunya perbaikan terhadap tampilan *login* mahasiswa yang mana *select button* pilihan jurusan di laman *login* mahasiswa yang terlalu kecil sehingga dirasakan menyulitkan mahasiswa dalam pemilihan jurusan pada saat akan melakukan *login*, selain itu juga tidak adanya halaman untuk memulihkan kata sandi apabila mahasiswa terkait lupa akan kata sandi akun, selanjutnya tidak ada nya validasi pada menu *login* mahasiswa apabila terdapat kesalahan *username* ataupun *password* yang digunakan serta validasi keabsahan data yang dimasukkan di halaman data pribadi mahasiswa terkait data-data pribadi mahasiswa, serta perlunya konsistensi penggunaan bahasa pada Sistem Informasi Akademik (SIMAK). Tentunya hal-hal tersebut mengakibatkan ketidaknyaman pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya. Selain itu beberapa mahasiswa berpendapat bahwa *user interface* dari Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya memerlukan pembaharuan tampilan baik dalam hal komposisi isi halaman, *icon-icon* pada *website* Sistem Informasi Akademik (SIMAK) agar menghasilkan *user experience* yang baik.

*Heuristic Evaluation* merupakan suatu metode dalam melakukan pemeriksaan mengenai kemudahan penggunaan (*usability*) serta membantu mencari atau

mengidentifikasi masalah-masalah pada antarmuka atau *user interface* suatu perangkat lunak (Nielsen,1994). *User interface* sendiri merupakan sebuah perangkat lunak yang baik harus memperhatikan faktor kenyamanan dan kemudahan penggunaan (*usability*) sehingga menghasilkan *user experience* yang baik. *User experience* atau pengalaman pengguna dapat menjadi penilaian dari penerimaan dan kemanfaatan (*usability*) sebuah perangkat lunak (Sulistiyono, 2017).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Ahsyar pada tahun 2019 dengan judul Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. Tujuan penelitian ini melakukan evaluasi *usability* pada SIAM dan membuat rekomendasi perbaikan sistem. Metode yang digunakan adalah *Heuristic Evaluation* dengan 10 prinsip. Berdasarkan hasil rekomendasi, perbaikan lebih di fokuskan pada variabel *H4* dengan frekuensi masalah terbanyak, sedangkan variabel *H7 (P16)* dengan persentase terendah (23%) yang artinya Kurang Baik. Penelitian ini juga menghasilkan solusi dalam bentuk rekomendasi yang dapat dijadikan rujukan bagi tim pengembang SIAM dalam melakukan perbaikan *usability* pada SIAM.

Selanjutnya pada penelitian Caesaron. Tahun 2015 yang berjudul Evaluasi *Heuristic* Desain Antar Muka (*Interface*) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X). Penelitian ini menggunakan evaluasi *heuristic* versi Molich dan Nielsen (1990) dan berfokus pada evaluasi kemudahan penggunaan pada portal mahasiswa dengan memberikan rekomendasi pada obyek penelitian. Hasil dari penelitian tersebut adalah secara umum desain antar muka (*interface*) pada portal mahasiswa sudah cukup baik berdasarkan evaluasi *heuristic*. Tetapi

ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar kemudahan penggunaan (*usability*) menjadi lebih baik lagi dan karakteristik kemudahan penggunaan (*usability*) berdasarkan evaluasi *heuristic*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulitiyono, Tahun 2017 dengan judul Evaluasi *Heuristic* Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur aspek *usability* pada SIPKL dengan metode *Heuristic Evaluation*. Hasil pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian ini digunakan sebagai saran untuk memperbaiki website SIPKL agar sesuai dengan prinsip *Usability*

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Agarina pada tahun 2019 dengan judul Evaluasi *User Interface* Desain Menggunakan Metode *Heuristics* Pada *Website* Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. Setelah dilakukan evaluasi antarmuka pada *website* Sistem Informasi Seminar di IBI Darmajaya menggunakan metode *Heuristic*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Informasi yang ditampilkan diawal ketika sistem berjalan sudah memadai Namun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar kemudahan user menjadi lebih baik lagi dan karakteristik kemudahan user.

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul : **“Analisis *UI/UX* Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya Dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan rumusan masalah yaitu “Bagaimana hasil analisis *User Interface* dan *User experience* pada sistem informasi akademik Universitas Sriwijaya dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* ?”

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, untuk lebih memudahkan dalam pemahaman dan pembahasan serta tidak keluar dari permasalahan yang dibahas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya
2. Penelitian ini menggunakan *user interface* Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya bagian mahasiswa sebagai objek penelitian
3. Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* serta 10 *guidelines* dari metode tersebut
4. Penelitian ini menggunakan *severity ratings* sebagai dasar rekomendasi hasil penelitian
5. Penelitian ini dilakukan berdasarkan *user interface* dan *user experience* dari Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya dengan bobot penilaian pertanyaan berdasarkan 10 *guidelines* dari metode *Heuristic Evaluation*

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya sebuah permasalahan yang dialami pengguna dalam hal *user interface/user experience* Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya
2. Untuk mengetahui dan memperoleh tingkat *severity ratings* pada Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya
3. Untuk menghasilkan rekomendasi dalam hal peningkatan kenyamanan pengguna dan kemanfaatan (*usability*) Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya berdasarkan hasil dari analisis *user interface* dan *user experience* pada sistem informasi akademik universitas sriwijaya

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis dan pengelola SIMAK, dapat mengetahui adanya sebuah permasalahan *user interface/user experience* pada Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya yang dapat dijadikan bahan pertimbangan perbaikan oleh pihak pengelola SIMAK.
2. Bagi penulis dan pengelola SIMAK, dapat mengetahui tingkat *severity rating* pada Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya
3. Bagi Pengelola SIMAK, dapat menjadikan rekomendasi *user interface* dalam penelitian sebagai bahan pertimbangan perbaikan pada Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya



4. Bagi penulis, memberikan wawasan pengetahuan serta dapat menjadi kesempatan untuk melakukan eksplorasi penerapan terhadap teori-teori yang berhubungan dengan *user interface/user experience* sebuah perangkat lunak komputer
5. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Sutedi, S., & Karim, A. S. (2019). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1*, 192–200.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak, 13*(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Caesaron, D. (2015). Evaluasi Heuristic Desain Antar Muka (Interface) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X). *Jurnal Metris, 16*, 9–14.
- Chandra, T. (2013). Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan, Vol II No 2: 1-6.
- Cikadiwa, H. M., & Budiman, E. (2017). Heuristik Pada Portal Akademik Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, 2*(2), 2–5.
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *Journal of Visual Art and Design, 4*(2), pp.95-102.
- Firmansyah, H. P. (2018). Perancangan UI/UX Pelayanan Otomasi Badan Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Timur Dengan Menggunakan Metode Heuristic WEBUSE. STIKOM Surabaya.
- Garrett, J. (2011). *The Elements of User Experience: User – Centered Design the Web and Beyond, Second Edition*. California : New Riders.

- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guritno, S., Sudaryono., Rahardja, U. (2011). *Theory and Application of IT Research*. Yogyakarta : Andi.
- Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hidayat, R. (2015). *Analisa User Experience Menggunakan Metode User Experience Heuristics (Studi Kasus : Syasi UIN Suska Riau)*. UIN Suska Riau.
- ISO 9241-210:2010
- Kamarga, H. (2013). *Model-Model Penelitian*. Bandung : Tarsito.
- Kristanto, A. (2011). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.
- Kuo, Ying Huang. (2009). *Challenges in Human-Computer Interaction Design for Mobile Devices*. San Francisco, USA.
- Ladjamudin, A. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Lestari, P. A., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548(3), 964X*.
- Jogiyanto. (2003). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Maith, H., A. (2013). Analisis Laporan Keuangan Dalam Mengukur Kinerja Keuangan Pada PT. Hanjaya Mandala Sampoerna TBK. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi Manajemen Bisnis dan Akuntansi, 1(3), 619-628*.
- Waralalo, Mumtaz haya. “Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Pada AIS UIN Jakarta Menggunakan Metode Heuristik Evaluation Dan Webuse Dengan Standar Iso 13407.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, no. 9, 2019, pp. 1689–99, doi:10.1017/CBO9781107415324.004.

- Nielsen, J., (1994). *Enhancing the Explanatory Power of Usability Heuristics*. Morristown, Human Factors in Computing System.
- Nielsen, Jakob, Robert L Mack. (1994). *Usability Inspection Methods*. New York : John Wiley and Son.
- Nielsen, J. (1995). *Nngroup*. Diakses Januari 28, 2020, dari nngroup Web Site :  
<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.
- Prasetyo, B., & Miftahul, L. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT.Raja Gravindo.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian CEFARS: *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*. Vol. 2 No. 1.
- Satzinger, J, W., Jackson, R, B., & Burd, S, D. (2010). *System Analyst and Design in A Changing World*. Boston : Course Technology.
- Shneiderman, B. & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction (5th ed)*. MA: Addison-Wesley
- Sudarmawan, D.,A., (2007). *Interaksi Manusia & Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alphabeta.
- Sujatmiko, E. (2012). *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta :Aksara Sinergi Media.
- Sukmadinata, N, S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyono, M. (2017). Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Data Manajemen dan Teknologi Informasi*. Vol.18, No.1. 2017.
- Sumaatmaja, N. (1998). *Metodologi Pengajaran Geografi*. Bandung: IKIP Bandung.

- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2014). *Aplikasi Model Rasch Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Cimahi: Trim Komunikata.
- Tantra, R. (2012), *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Zakaria, G. (2019). Perancangan User Interface Pada Educational Games For Kids Dengan Menggunakan Metode Child Centered Design. STIKOM Surabaya. *Problem Set 2*, 23(3).
- Zulganef. (2006). *Pemodelan Persamaan Struktural & Aplikasinya Menggunakan Amos 5*. Bandung : Pustaka.