

Jurnal Ilmiah

DASI

DATA MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI INFORMASI



STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA

VOL. 17 NO. 1 MARET 2016
JURNAL ILMIAH
Data Manajemen Dan Teknologi Informasi

Terbit empat kali setahun pada bulan Maret, Juni, September dan Desember berisi artikel hasil penelitian dan kajian analitis kritis di dalam bidang manajemen informatika dan teknologi informatika. ISSN 1411-3201, diterbitkan pertama kali pada tahun 2000.

KETUA PENYUNTING

Abidarin Rosidi

WAKIL KETUA PENYUNTING

Heri Sismoro

PENYUNTING PELAKSANA

Kusrini

Emha Taufiq Luthfi

Hanif Al Fatta

Anggit Dwi Hartanto

STAF AHLI (MITRA BESTARI)

Jazi Eko Istiyanto (FMIPA UGM)

H. Wasito (PAU-UGM)

Supriyoko (Universitas Sarjana Wiyata)

Janoe Hendarto (FMIPA-UGM)

Sri Mulyana (FMIPA-UGM)

Winoto Sukarno (AMIK "HAS" Bandung)

Rum Andri KR (AMIKOM)

Arief Setyanto (AMIKOM)

Krisnawati (AMIKOM)

Ema Utami (AMIKOM)

ARTISTIK

Amir Fatah Sofyan

TATA USAHA

Lya Renyta Ika Puteri

Murni Elfiana Dewi

PENANGGUNG JAWAB :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

ALAMAT PENYUNTING & TATA USAHA

STMIK AMIKOM Yogyakarta, Jl. Ring Road Utara Condong Catur Yogyakarta, Telp. (0274) 884201 Fax. (0274) 884208, Email : jurnal@amikom.ac.id

BERLANGGANAN

Langganan dapat dilakukan dengan pemesanan untuk minimal 4 edisi (1 tahun) pulau jawa Rp. 50.000 x 4 = Rp. 200.000,00 untuk luar jawa ditambah ongkos kirim.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
ANALISIS DATA TRANSAKSI PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA MATERIAL CV. JA	1-5
Aisyah Mutia Dawis ¹⁾ , Insabarina ²⁾ , Fajar Nugroho ³⁾ , Faidatul Hasanah ⁴⁾ , Eko Sudrajat ⁵⁾ (¹⁾ PT.Solusi 247 Yogyakarta, ^{2,3,4,5)} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
ANALISIS PENGELOLAAN DAN MONITORING DANA BANTUAN OPERASIONAL SEKOLAH (BOS) MENGGUNAKAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE PADA SLTP DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.....	6-14
Armadyah Amborowati ¹⁾ , Robert Marco ²⁾ (^{1,2)} Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
TEKSTUR MODEL TIGA DIMENSI FURNITURE MENGGUNAKAN METODE SEAMLESS UNWRAPPING MATERIAL.....	15-20
Bhanu Sri Nugraha (Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
ANALISIS KEPUASAN PELAYANAN SISTEM INFORMASI DIKLAT BERDASARKAN MODEL SERVQUAL (STUDI KASUS PADA BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN (BTKP) DIY).....	21-26
Fiqih Akbari ¹⁾ , Nanik Hidayati ²⁾ , Elvina Wahyuningsih ³⁾ , Megantoro ⁴⁾ , Mohammad Santosa M D ⁵⁾ , Fuad Hasan ⁶⁾ (¹⁾ Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, ²⁾ SMP 3 Berbah Yogyakarta, ³⁾ SMK Negeri 5 Sukoharjo, ⁴⁾ CV.Idpocket Yogyakarta, ⁵⁾ Al-Azhar Yogyakarta, ⁶⁾ Yayasan Sinai Indonesia)	
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI STATIC TUNNEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN DUAL STACK.....	27-32
Heri Sismoro ¹⁾ , Emily Uly Artha ²⁾ (¹⁾ Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, ²⁾ Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
ANALISIS FITUR WEBSITE DAN APLIKASI MANAJEMEN TRANSAKSI DAN MEMBER SISTALISIUS.....	33-43
M. Nuraminudin ¹⁾ , Atik Nurmasani ²⁾ , Rakhma Shafrida Kurnia ³⁾ , Ika Asti Astuti ⁴⁾ , M. Riandi Widiatoro ⁵⁾ , Ekastini ⁶⁾ (^{1,2,3,4,5,6)} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
PEMILIHAN MAHASISWA KELAS UNGGUL DENGAN MENERAPKAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN.....	44-51
Norhikmah (Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta)	

PENDEKATAN MODEL LINIER PROGRAMMING UNTUK PERENCANAAN SUMBERDAYA PROYEK SISTEM INFORMASI (Studi Kasus: Proyek CAMS STMIK AMIKOM Yogyakarta).....	52-57
Sri Ngudi Wahyuni (Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SATUTUJUAN.COM SEBAGAI PORTAL <i>RIDESHARING</i>	58-65
Windha Mega Pradnya Duhita ¹⁾ , Anggit Dwi Hartanto ²⁾ (¹⁾ Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, ²⁾ Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	
TINJAUAN ASPEK HEURISTIK UNTUK MENGEVALUASI TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE PEMERINTAHAN (STUDI KASUS WEBSITE PEMERINTAHAN X).....	66-71
Yekti Utari Winarni ¹⁾ , Vickky Listyaningsih ²⁾ , Pawit Srentriyono ³⁾ , Eva Purnamaningtyas ⁴⁾ , R Bagus Bambang S ⁵⁾ (^{1,2,3,4,5)} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta)	

TINJAUAN ASPEK HEURISTIK UNTUK MENGEVALUASI TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE PEMERINTAHAN (STUDI KASUS WEBSITE PEMERINTAHAN X)

Yekti Utari Winarni¹⁾, Vickky Listyaningsih²⁾, Pawit Srentiyono³⁾
Eva Purnamaningtyas⁴⁾, R Bagus Bambang S⁵⁾

^{1) 2) 3) 4) 5)} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
email : yektiutari06@gmail.com¹⁾, vlistyaningsih@gmail.com²⁾, pawit_s@yahoo.co.id³⁾,
tyasavka1@gmail.com⁴⁾, bagus100486@gmail.com⁵⁾

Abstraksi

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang pesat, informasi yang diperlukan bersifat cepat, akurat dan up to date. Informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting karena hal tersebut berdampak terhadap tingkat kepuasan masyarakat terhadap layanan instansi pemerintahan. Instansi X yang menjadi salah satu pilot project Zona Integritas dituntut memberikan pelayanan prima bagi masyarakat yang membutuhkan pelayanan instansi X. Website instansi X dengan alamat <http://www.yyy.go.id> menjadi bentuk perwujudan pelayanan dalam dunia internet dan sekaligus menjadi media publikasi bagi masyarakat luas. Hal ini melatarbelakangi penulis untuk mengevaluasi tampilan antar muka menggunakan metode Heuristik. Penelitian yang dilakukan adalah mengevaluasi tampilan antar muka dan membuat rekomendasi dari evaluasi yang dilakukan. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi tampilan antar muka yang diharapkan website tersebut bisa berfungsi memudahkan masyarakat dalam segala kebutuhannya terhadap instansi X dalam mewujudkan pelayanan prima oleh instansi X.

Kata Kunci :

Website, Tampilan Antar Muka, Heuristik

Pendahuluan

Kualitas pelayanan dalam penyebaran informasi yang ada di instansi X telah menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena hal tersebut berdampak terhadap tingkat kepuasan masyarakat. instansi X yang menjadi salah satu pilot project Zona Integritas dituntut memberikan pelayanan prima bagi masyarakat yang membutuhkan pelayanan instansi X. Pada akhirnya peningkatan kualitas pelayanan tersebut menjadi indikator keberhasilan instansi X dalam meningkatkan Citra di dunia internet dan sekaligus menjadi media publikasi bagi masyarakat luas.

Bertolak dari pentingnya sebuah informasi agar dapat disampaikan dan disajikan secara efisien dan efektif, maka diperlukan pengembangan website untuk peningkatan kualitas informasi instansi X.

Secara ringkas, permasalahan yang terjadi adalah :

- a. Tuntutan akan kebutuhan informasi seputar instansi X ke masyarakat luas.
- b. Belum termanfaatkannya website sebagai salah satu jalur alternatif untuk publikasi dan pengakuan adanya instansi X di dunia jaringan maya global.
- c. Penggunaan website sebagai sarana dan media informasi kepada masyarakat belum maksimal.
- d. Belum adanya sistem pengelolaan manajemen berita yang *up to date* dari dalam maupun luar instansi X.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas informasi yang bisa

disajikan oleh website instansi X dengan menambahkan beberapa fitur seperti Alur, Regulasi, dan fitur lainnya sehingga memudahkan masyarakat dalam segala kebutuhannya terhadap instansi X dalam mewujudkan pelayanan prima oleh instansi X.

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode :

1. Observasi, dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, dalam hal ini dengan berkunjung langsung ke *website* instansi X..
2. Studi Pustaka, dari buku, materi perkuliahan dari buku berbagai literatur terkait dengan penelitian.
3. Analisis, dalam menganalisis *website* instansi X, penulis menggunakan metode *heuristic evaluation*, yaitu metode yang digunakan untuk menemukan masalah pada desain antarmuka.

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dino Caesaron Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia, yang berjudul Evaluasi *Heuristic* Desain Antar Muka (*Interface*) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X) dijelaskan bahwa 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*, ada beberapa poin

yang perlu dikaji kembali. Beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai masukan/saran adalah sebagai berikut: (1) portal mahasiswa harus dapat mengakomodasi mahasiswa terutama dalam hal kemudahan penggunaan (*usability*) bagi para responden dan (2) metode evaluasi *heuristic* dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan portal mahasiswa hubungannya dengan kemudahan penggunaan (*usability*) bagi para responden [1].

Penulisan ini fokus pada evaluasi kemudahan penggunaan website instansi salah satu pemerintahan, yaitu website pada instansi X dengan alamat <http://www.yyy.go.id>. Metodologi yang digunakan adalah evaluasi *heuristic* versi Molich dan Nielsen sebagai pendekatan dalam melakukan evaluasi terhadap suatu sistem manusia-mesin (*man-machine system*) kaitannya dengan kemudahan penggunaan (*usability*) [3]. Evaluasi Heuristik adalah panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil [4]. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. *Evaluator* melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat. Jika ada kesalahan terdeteksi maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah ini sebelum tingkat implementasi.

Evaluasi Heuristik sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain, karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul. Untuk menggunakan evaluasi ini dibutuhkan *software* yang akan diteliti atau *storyboard* untuk sistem yang akan dibuat [4].

Aturan Evaluasi Heuristik

Dalam melakukan evaluasi, terdapat sepuluh prinsip dalam Evaluasi Heuristik [2], yaitu:

- a. Visibilitas dari status sistem (*Visibility of system status (feedback)*), Sistem harus selalu menginformasikan pada pengguna apa yang sedang terjadi, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.
- b. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata (*Match between system and the real world*), Sistem harus berbicara sesuai dengan bahasa penggunaannya, menggunakan kata, kalimat, dan konsep yang biasa digunakan oleh pengguna.
- c. Kendali dan kebebasan pengguna (*Use Control and Freedom*), Pengguna harus dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan). Pengguna harus dapat mengambil keputusannya sendiri (dengan informasi yang jelas) berkaitan dengan pekerjaan yang sedang/akan dilakukan. Sistem

harus memiliki kemampuan untuk *undo* dan *redo*.

- d. Standar dan konsistensi (*Consistency and Standards*), Pengguna tidak perlu mempertanyakan lagi mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata dan kalimat, situasi dan aksi. Semua harus sudah mengikuti standar yang ada.
- e. Pencegah kesalahan (*Error Prevention*), Merancang sistem yang mencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang pesan kesalahan yang baik.
- f. Bantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah (*Recognition Ratherthan Recall*), Pengguna tidak perlu mempertanyakan lagi mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata dan kalimat, situasi dan aksi. Semua harus sudah mengikuti standar yang ada.
- g. Fleksibilitas dan efisiensi (*Flexibility and Efficient of Use*), Bagaimana membuat sebuah sistem yang mengakomodasi pengguna yang sudah ahli dan pengguna yang masih pemula. Berikan alternatif untuk pengguna yang “berbeda” dari pengguna biasa (secara fisik, budaya, bahasa).
- h. Estetika dan desain yang minimalis (*Aesthetic and Minimalist Design*), Sistem hanya menghasilkan informasi yang relevan, informasi yang tidak relevan mengurangi visibilitas dan *usability* dari sistem.
- i. Pertolongan pengguna mengenal, berdialog dan memperbaiki kesalahan (*Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*), Pembuatan objek, aksi dan pilihan harus jelas terlihat. Pengguna tidak harus mengingat-ingat informasi dari satu halaman ke halaman lain. Instruksi dan informasi pada sistem harus mudah diakses dan jelas terlihat pada saat dibutuhkan.
- j. Fitur bantuan dan dokumentasi (*Help and Documentation*), Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur *help* yang baik, sehingga pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penulisan ini, akan diambil beberapa *point* dari sepuluh prinsip dalam Evaluasi Heuristik [2], yaitu:

1. Visibilitas dari status sistem (*Visibility of system status (feedback)*). Suatu sistem harus selalu menginformasikan pengguna (*user*) apa yang sedang berlangsung, melalui umpan balik (*feedback*) dalam waktu yang tepat.
 - a. Navigasi
Dalam *website* ini terdapat navigasi seperti terlihat pada gambar 1:



Gambar 1. Navigasi pada Website

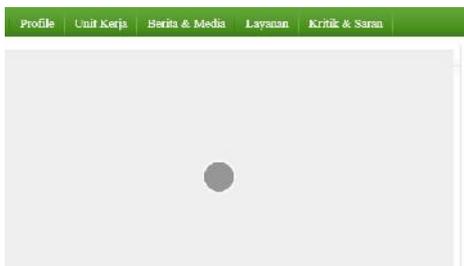
Di navigasi, pada saat mouse menyorot bagian Unit Kerja > Subbag TU > Perencanaan dan Umum akan muncul perbedaan warna, yaitu warna putih pada menu yang disorot dan tulisan Perencanaan Umum. Perbedaan warna tersebut muncul akan memberikan penanda bagi pengunjung dimana dia sedang menyorot. Namun, pada penavigasian seperti ini, dapat dilihat bahwa pengunjung akan membutuhkan usaha lebih untuk melakukan pengindexan terhadap menu yang ada.

Dalam contoh gambar 1 terlihat bahwa Informasi Lelang, Pegawai Sub Bag TU (Umum dan Perencanaan) merupakan bagian Perencanaan Umum namun tidak terlihat jelas karena tumpang tindih dengan bagian dari Seksi Garahajum.

Menurut rekomendasi dari penulis, bahwa akan lebih baik bila pengunjung ditampilkan menu dalam bentuk memanjang ke bawah berdasarkan supermenunya, jadi pengunjung tidak perlu melakukan penggeseran untuk melakukan pemilihan terhadap menu fasilitas.

b. Loading Site

Ketika user memilih fasilitas Unit Kerja yang tersedia pada website ini, sistem akan memberikan respon dengan menampilkan sebuah gambar lingkaran yang berputar untuk memberi tanda bahwa sistem sedang loading. Hal ini membuat pengguna mengetahui bahwa permintaannya terhadap sistem sedang diproses untuk ditampilkan pada interface. Loading Site website digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Gambar Loading Site

- Gambar 2 di atas menggambarkan ketika sistem sedang loading.
2. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata (*Match between system and the real world*). Sistem harus berbicara sesuai dengan bahasa penggunanya, menggunakan kata, kalimat, dan konsep yang biasa digunakan oleh pengguna. Informasi harus diatur secara alami dan logis berdasarkan apa yang pengguna terbiasa melihat di dunia nyata. Nama-nama seksi pada Instansi X terlihat pada tampilan gambar 3 :



Gambar 3. Tampilan Nama-nama Seksi

Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata pada website ini bisa dilihat dari menu nama-nama Seksi pelayanan yang ada sama dengan yang tertulis di website.

3. Kendali dan kebebasan pengguna (*Use Control and Freedom*), Evaluasi ini dimaksudkan agar pengguna dengan mudah menavigasi suatu sistem. Salah satu contoh yang biasa digunakan ketika pengguna ingin melanjutkan atau memundurkan tampilan website, maka website harus memiliki kemampuan untuk *undo* dan *redo* seperti terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Undo dan Redo

Gambar 4 di atas menjelaskan bahwa user bisa dengan mudah melanjutkan atau memundurkan berita/tampilan yang dikehendaki.

4. Standar dan konsistensi (*Consistency and Standards*), Evaluasi *consistency* dimaksudkan agar suatu sistem menjadi standar, konsisten dalam hal penulisan

kalimat, jenis huruf, dan lain sebagainya. Hindari penulisan kalimat, huruf, dan situasi lainnya yang berbeda sehingga menimbulkan kesan tidak standar dalam suatu sistem. Ketidakkonsistenan dari *website* ini sangat terlihat dari bahasa yang digunakan karena ada konten-konten yang menggunakan Bahasa Inggris, namun adapula konten yang menggunakan Bahasa Indonesia padahal default bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Ketidakkonsistenan ini juga dapat dilihat dari bahasa yang digunakan pada menu-menu yang tersedia, baik itu menu utama maupun menu-menu lain yang tersedia di link-link yang ada. Sebaiknya bila *default* bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, baik konten, menu maupun segala sesuatu yang membutuhkan “kata” disajikan dalam Bahasa Indonesia, kecuali untuk istilah-istilah yang memang lebih *familiar* menggunakan Bahasa Inggris. Rekomendasi dari penulis, bahwa sebaiknya *website* ini harus konsisten dalam penggunaan bahasa, gunakanlah bahasa Indonesia jika *defaultnya* bahasa Indonesia, dan begitupun sebaliknya. Dan sebaiknya tidak ada pencampuran bahasa. Seperti yang terlihat di gambar 5.



Gambar 5. Evaluasi *consistency*

Gambar 5 menunjukkan ketidakkonsistenan dari segi bahasa yang digunakan.

5. Pencegah kesalahan (*Error Prevention*), konfirmasi registrasi ketika user melakukan registrasi, untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam memasukkan *password* maka instansi X menyediakan fasilitas konfirmasi seperti terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Konfirmasi Registrasi

Pemilihan penulisan *password* dalam salah satu *fitur* di *website* instansi X ini sangat tepat karena menghindari kebocoran *password*. Atau dengan kata lain *password* yang kita ketikkan tidak dapat terbaca oleh orang lain.

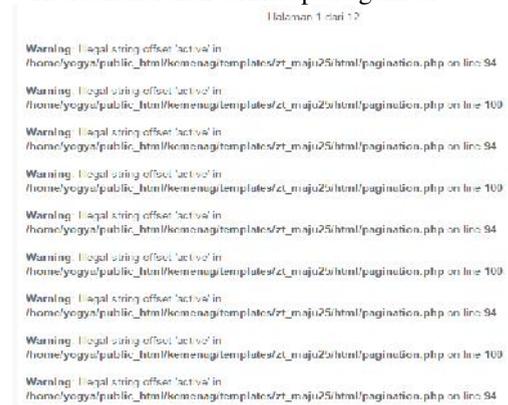
6. Fleksibilitas dan efisiensi (*Flexibility and Efficient of Use*), Inti dari prinsip ini adalah sistem mampu untuk memberikan layanan secara cepat bagi pengunjung untuk melakukan penjelajahan informasi dengan fleksibel dan efisien.

a. Penambahan menu

Penulis merekomendasikan agar ada penambahan suatu fitur Regulasi, SOP, dan Profile yang ditampilkan pada setiap Seksi yang ada sehingga memudahkan pengguna bila memerlukan layanan pada seksi tertentu.

b. Ketidakefisienan

Ketidakefisienan terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan error pada website

Tampilan error pada *website* di atas seharusnya dihilangkan.

Pada gambar 8 terlihat tulisan bergerak dari bawah ke atas pada tampilan pengumuman *website*.



Gambar 8. Tampilan Pengumuman

Tampilan pengumuman pada Website Pemerintahan X terlihat tulisan bergerak dari bawah ke atas sehingga kita bila ingin mengetahui harus menunggu waktu putaran tulisan-tulisan, maka rekomendasi dari penulis, sebaiknya dibuat tulisan yang statis. Ketidakefisienan selanjutnya pada Website Pemerintahan X apabila kita klik menu yang ternyata belum ada informasi di sana maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Pesan “informasi belum ditemukan”

Sebaiknya informasi yang ditampilkan berupa ToolBox yang berisi tulisan “Informasi Belum Tersedia”

7. Fitur bantuan dan dokumentasi (Help and Documentation), Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur help yang baik, sehingga pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem.
 - a. Pada Website Pemerintahan X belum tersedia menu *Help*.
 - b. Konten website Pemerintahan X ini berisi informasi-informasi kegiatan yang dilakukan oleh satuan kerja di bawah naungan Pemerintahan X dan informasi yang bermanfaat lainnya.
 - c. Dari hasil pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa *kompabilitas website* Pemerintahan X ini adalah baik. Karena bisa dijalankan di berbagai *browser* yang ada seperti *Mozilla*, *chrome*, dan lain – lain.
 - d. Untuk mengetahui waktu panggil sebuah website kita memerlukan sebuah *tools* tambahan, ada banyak *software / tools* yang bisa membantu kita mengetahui *loading time* sebuah *website* seperti *FreeSpeedTest.com*, *Rapid Search Metrics*, *Aptimize.com*, *Pingdom Tools*, *iWebTools*, dan lain – lain.

Adapun tujuan dari mengukur *loading time website* Pemerintahan X ini adalah mengetahui kinerja *website* ini. Karena jika *website* terlalu berat itu mengakibatkan *loading*

membuka website akan lama dan hal itu mengurangi jumlah orang yang akan mengunjungi website. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Zona Research (April 1999) menyatakan bahwa 80% pengunjung akan menutup browser bila halaman web yang ia buka tidak tampil dalam 7-8 detik [5]. Setelah penulis mengukur *loading time* dari *website* Pemerintahan X dengan *FreeSpeedTest.com* hasilnya ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan FreeSpeedTest.com

Dari tes yang di lakukan dengan *FreeSpeedTest.com*, maka didapatkan hasil yaitu *loading time* website Pemerintahan X adalah 19.53s. hal ini menunjukkan bahwa *loading time* website Pemerintahan X ini kurang baik, karena kriteria *loading time* yang baik itu tidak lebih dari 7-8 s. Zona Research (april 1999) [5].

Analisis Hasil

Secara ringkas, analisis hasil evaluasi Heuristik pada instansi Pemerintahan X dituliskan pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Hasil Evaluasi Heuristik pada Instansi Pemerintahan

No	Deskripsi	Rekomendasi
1	Visitability of system status (feedback)	Ditampilkan menu dalam bentuk memanjang ke bawah berdasarkan supermenunya, jadi pengunjung tidak perlu melakukan penggeseran untuk melakukan pemilihan terhadap menu fasilitas.
2	Match between system and the real world (metapor)	Perlu adanya tambahan gambar-gambar/icon merepresentasikan dari fungsi layanan.
3	User control and freedom (navigation)	Perlu tambahan sebuah “pintu darurat” (X) bagi pengguna untuk keluar dari tautan tersebut tanpa melalui langkah

No	Deskripsi	Rekomendasi
		yang rumit
4	Consistency and standards	Perlu adanya konsistensi bahasa yang digunakan, baik itu bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris
5	Error prevention	Perlu adanya evaluasi yang khusus membahas tentang pencegahan kesalahan ini, sebab masih banyak ditemukan pesan-pesan error dalam website ini
6	Flexibility and efficiency of use	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu adanya penambahan suatu fitur Regulasi, SOP, dan Profile • Akan lebih baik bila berita dan media dipisah, sebaiknya ditambah menu navigasi sendiri tentang media atau galeri yang berisi video dan foto • Pada tampilan informasi penting sebaiknya dibuat tulisan tidak berjalan sehingga pengguna tidak harus menunggu informasi yang tertulis
7	Help and documentation	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu adanya penambahan menu <i>Help</i> • <i>Loading Time</i> Website ini harus diperhatikan agar pengguna merasa nyaman dalam menggunakan Website ini

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yang mengacu pada rumusan masalah sebagai berikut :

1. Evaluasi heuristik bersifat pragmatis, mudah dilakukan dan mendapatkan hasil yang cepat untuk menganalisis fitur sebuah website.
2. Secara umum desain fitur pada website Pemerintahan X sudah cukup baik, meskipun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan agar kemudahan usability (penggunaan) menjadi lebih baik lagi.

Dengan adanya tambahan fitur SOP dan dasar hukum mengenai pelayanan maka diharapkan masyarakat pengguna website merasa terbantu sehingga mendapatkan info yang jelas dan *up to date* sehingga berimbas pada efisiensi dan efektifitas waktu layanan dan bisa mewujudkan pelayanan prima pada pemerintahan X.

Saran dari penelitian ini adalah metode heuristik dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan aplikasi layanan dengan kemudahan penggunaan bagi petugas dan *user*. Dan beberapa point sesuai hasil pembahasan di atas dapat dijadikan pertimbangan untuk melakukan pengembangan lanjut.

Daftar Pustaka

- [1] Caesaron Dino. 2015. *Evaluasi Heuristic Desain Antar Muka (Interface) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X)*. Jurnal Metris, 16 : 9 – 14
- [2] Nielsen, Jakob. 2005. M4 L4 Nielsen's Ten Heuristics, *NPTEL – Computer Science and Engineering –Human-Computer Interaction*, ISSN 1548-5552. Page 1-6.
- [3] Nielsen, J. and Molich, R. 1990. "Heuristic Evaluation of User Interfaces", *In Proceedings of ACM CHI'90 Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 25-62
- [4] Ridwan, A. 2007. *Pengukuran Usability Aplikasi Menggunakan Evaluasi Heuristik*. Jurnal Informasi Komputer vol 12. Hal. 218-228.
- [5] Inc, Zona Research. 1999. *The Economic Impacts of Unacceptable Web-Site Download Speeds*. A White Paper, Apri.