

LAPORAN HEURISTIC EVALUATION

Website Institut Teknologi Del

Disusun oleh Helen Sihombing
Tanggal 31 10 2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
EXECUTIVE SUMMARY	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENDAHULUAN	3
METODE PELAKSANAAN	4
USABILITY HEURISTICS	4
SEVERITY RATING	7
LANGKAH EVALUASI	8
FORMAT ISI TEMUAN	8
TEMUAN	9
TEMUAN POSITIF	9
TEMUAN NEGATIF	10
RANGKUMAN REKOMENDASI	16

PENDAHULUAN

Website del.ac.id adalah website yang dibangun untuk kepentingan seluruh civitas akademik IT Del. Website ini berisi tentang informasi dan juga berita yang sedang terjadi di IT Del. Selain itu pada website inilah IT Del dikenalkan dengan fitur menu Tentang Del, Program Pendidikan, Prestasi, Fasilitas, Program Pelatihan dan banyak lagi. Target pengguna website ini adalah mahasiswa aktif IT Del, Staff dan Dosen IT Del, alumni, serta masyarakat umum dan calon mahasiswa baru yang ingin mendaftar. Karena di website tersebut sudah diberitahu informasi mengenai jadwal penerimaan mahasiswa baru, serta link pendaftarannya.

METODE PELAKSANAAN

USABILITY HEURISTICS

Heuristic Evaluation dilakukan dengan mengacu pada 10 Usability Heuristics oleh Jakob Nielsen dan Design Principles for Usability oleh Don Norman.

1

Visibility of System Status

Sistem harus selalu memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang terjadi, melalui *feedback* yang sesuai dalam waktu yang wajar.

2

Match Between System and The Real World

Sistem harus berbicara dengan bahasa pengguna, menggunakan kata-kata, frasa dan konsep yang akrab bagi pengguna, bukan istilah yang berorientasi sistem. Ikuti konvensi pada dunia nyata yang membuat informasi muncul secara natural dan logis.

3

User Control and Freedom

Pengguna sering memilih fungsi pada sistem secara tidak sengaja dan akan membutuhkan “emergency exit” yang jelas, untuk dapat meninggalkan kondisi yang tidak dikehendaki tersebut, tanpa melalui proses yang panjang. Emergency exit misalnya berupa fitur undo dan redo.

4

Consistency and Standard

Sistem memiliki standard dalam menyajikan elemen, kode, kata/ istilah yang konsisten di tiap halaman. Dengan ini pengguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata, situasi atau tindakan yang berbeda apakah memiliki arti yang sama.

5

Error Prevention

Yang lebih baik dari menampilkan pesan error yang baik adalah membuat desain yang mencegah pengguna melakukan kesalahan. Hal ini dilakukan dengan menghilangkan kondisi yang rawan kesalahan dan memberikan opsi konfirmasi kepada pengguna sebelum mereka melakukan satu tindakan.

6**Recognition Rather Than Recall**

Manusia pada dasarnya lebih mudah mengingat dengan melihat gambar visual di luar pikirannya, dibandingkan menghafalkan dalam pikiran. Perkecil muatan beban pada memori pengguna dengan membuat obyek, tindakan/ aksi dan opsi terlihat oleh pengguna. Pengguna tidak harus mengingat informasi dari satu bagian dialog ke bagian lainnya. Petunjuk penggunaan sistem harus terlihat dan mudah diakses kapanpun diperlukan oleh pengguna.

7**Flexibility and Efficiency of Use**

Sistem memberi keleluasan dengan memberi alternatif aksi yang mengakomodir pengguna pemula dan pengguna yang sudah ahli. Berikan keleluasan bagi tiap kategori pengguna untuk memilih caranya bekerja. Contoh: pengguna ahli akan lebih cepat bekerja dengan menggunakan shortcut Ctrl + S untuk menyimpan file pada sebuah aplikasi karena mempercepat kerjanya, sedangkan pengguna pemula dapat memilih langkah-langkah formal memilih menu File, lalu Save.

8**Aesthetic and Minimalist Design**

Sistem tidak boleh mengandung informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan. Keberadaan informasi yang tidak relevan akan bersaing dan mengganggu informasi yang penting dan visibilitas informasi yang perlu bagi pengguna.

9**Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors**

Pesan error harus dinyatakan dalam bahasa yang sederhana, tanpa kode yang rumit, menunjukkan masalah secara tepat dan menyarankan solusi secara konstruktif.

10**Help and Documentation**

Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur “help” yang baik, sehingga user dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem. Meskipun lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa dokumentasi, tetapi hal ini mungkin perlu ketika pengguna membutuhkan bantuan. Informasi berbentuk dokumentasi ini harus mudah dicari, berfokus pada tugas pengguna, memiliki daftar langkah konkrit yang harus dilakukan dan tidak terlalu besar.

11

Affordance

Affordance adalah atribut visual sebuah obyek atau kontrol yang memberikan petunjuk kepada pengguna tentang bagaimana obyek atau kontrol tersebut dapat digunakan atau dioperasikan.

12

Feedback

Jika pengguna menekan sebuah tombol dan tidak terjadi apa-apa, pengguna akan bertanya-tanya apakah tindakan yang dilakukannya benar atau tidak, apakah ia perlu mencoba lagi atau ada delay antar waktu menekan tombol dan memproses aksi. Prinsip feedback menyatakan bahwa sistem harus memberikan konfirmasi kepada pengguna bahwa suatu tindakan telah berhasil atau tidak berhasil dilakukan.

13

Visibility

Pengguna menemukan fungsi apa yang dapat dilakukan dengan memeriksa Interface secara visual dan melihat kontrol apa yang tersedia. Untuk tugas yang melibatkan serangkaian langkah, sistem memiliki kontrol yang ditandai dengan jelas di lokasi yang terlihat sehingga dapat membantu pengguna untuk mengetahui langkah apa yang selanjutnya harus dilakukan.

SEVERITY RATING

Dalam pelaksanaan Heuristik Evaluation, evaluator menggunakan Severity Rating untuk pemeringkatan keseriusan (tingkat keparahan) masalah. Severity Rating bertujuan untuk memberikan nilai pada permasalahan Usability yang ditemukan selama proses evaluasi. Pemeringkatan dilakukan dari yang keparahan masalah yang rendah hingga yang tinggi. Tingkat keseriusan masalah akan dinilai dengan angka 0 sampai 4, mulai dari yang bukan masalah Usability hingga masalah yang wajib diperbaiki sebelum aplikasi dapat digunakan.

Severity Rating pada bagian Temuan, diisi dengan dengan pemberian kode angka warna berdasarkan tingkat keparahan masalah, mengikuti pola di bawah ini.

0	Bukan termasuk masalah usability Masalah ditemukan tetapi tidak termasuk masalah Usability.
1	Cosmetic problem Cukup mengganggu pengguna, tapi tidak terlalu menyebabkan masalah pada proses penyelesaian tugas-tugas. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan.
2	Minor usability problem Masalah yang berpotensi menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian tugas. Dibutuhkan perbaikan, tingkat prioritas rendah.
3	Major usability problem Masalah yang sangat penting untuk diperbaiki, tingkat prioritas tinggi.
4	Usability catastrophe Masalah yang wajib diperbaiki sebelum aplikasi dapat digunakan.

LANGKAH EVALUASI

Langkah-langkah yang dilakukan dalam evaluasi adalah:

1. Evaluator melakukan berbagai tugas pada aplikasi.
2. Hasil temuan positif dan negatif dicatat oleh evaluation bersama dengan kategori heuristik dari temuan dan rekomendasi untuk perbaikannya.
3. Evaluator memberi rating untuk tingkat keparahan masalah.
4. Sebagai bagian akhir, evaluation menuliskan rangkuman daftar hal yang perlu ditindaklanjuti.

FORMAT ISI TEMUAN

Dalam pelaksanaan Heuristic Evaluation, hasil evaluasi dituliskan dalam bentuk tabel yang berisi:

1. Tugas. Pernyataan terkait satu tugas yang dilakukan.
2. Isu yang ditemukan. Satu atau dua paragraf yang menggambarkan konteks pengamatan. Misalnya, titik dalam proses tertentu di mana evaluator melihat suatu masalah.
3. Rekomendasi. Evaluator dapat memberikan rekomendasi yang diusulkan untuk perbaikan terhadap temuan masalah.
4. Kode untuk Severity Rating. Pemeringkatan masalah dilakukan dari keparahan masalah yang rendah hingga yang tinggi, dari kode 0 sampai 4.

TEMUAN

Temuan tidak hanya berupa masalah (negatif), tetapi juga praktek positif yang ditemukan selama evaluasi atau inspeksi. Setiap temuan diikuti dengan rekomendasi. Lampiran gambar dalam bentuk screenshot aplikasi dan keterangan data dituliskan setelah tabel deskripsi temuan.

TEMUAN POSITIF

Sepanjang proses evaluasi untuk website Institut Teknologi Del, evaluator menemukan beberapa temuan positif yang menerapkan Usability Heuristics. Beberapa temuan positif tersebut dijelaskan di bawah ini.

1

Visibility of System Status

Penjelasan : Pada website ini, ada indikator yang jelas menunjukkan kapan proses pendaftaran/seleksi online masuk perguruan telah dibuka,serta jadwal pendfataran dan jenis tes yang jelas, sehingga user tidak bingung.

15

Readability

Penjelasan : Kualitas tipografi pada website sangat baik,ukuran font yang mudah dibaca serta kontras yang memadai antara teks dan latar belakang.

11

Affordance

Penjelasan : Icon yang terdapat dibawah Giving program mudah dimengeti karena ada keterangan informasi mengenai icon ketika kursor kita letakkan di icon tersebut,sehingga user tidak bingung ketika melihatnya.

2

Match Between System and The Real World

Penjelasan: Penggunaan bahasa dalam Website sesuai dengan bahasa pengguna, menggunakan kata-kata, frasa dan konsep yang akrab bagi pengguna, bukan istilah yang berorientasi sistem.


13

Visibility

Penjelasan: (desktop & mobile) Informasi tentang contact us dan sosial media jelas dibuat dibagian bawah website,sehingga user dengan mudah menemukan alamat atau sosial media.

TEMUAN NEGATIF

1. Consistency and Standard

Tugas	: user melihat navbar yang ada di halaman Home
Isu	: pada bagian navbar terdapat sebuah submenu HACATHON yang bahasanya sulit dimengerti oleh user(Desktop & mobile)
Rekomendasi	: Sebaiknya untuk submenu tersebut bisa dibuat dibagian link saja, supaya tidak membingungkan user.
Kode	: 2
Gambar	: 

2. Recognition Rather Than Recall

Tugas	: User membuka menu Tentang Del>> Sejarah Del
Isu	: Ketika user membuka submenu dari tentang del dan ingin melihat dia membuka menu yang mana, sistem tidak menandai menu mana yang sedang dibuka oleh user, hanya submenunya saja. (desktop & mobile)
Rekomendasi	: Sebaiknya sistem membuat warna yang beda kepada menu dan submenu yang sedang dibuka oleh user.
Kode	: 1

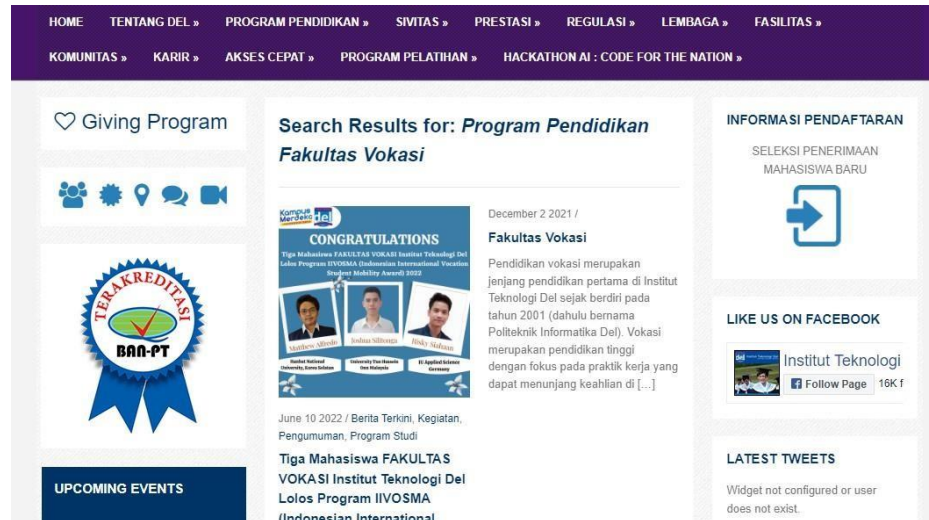
Gambar



3. Affordance

Tugas	: User mengakses menu Home
Isu	: tampilan Home website yang terlalu ramai dengan terlalu banyak elemen grafis, teks, dan informasi yang terlalu banyak yang mungkin mengganggu user dan membuat user bingung (desktop & mobile)
Rekomendasi	: Sebaiknya tampilan Home itu menampilkan informasi yang penting saja seperti berita terkini, pengumuman supaya user tidak bingung melihatnya.
Kode	1

Gambar :



4. Help and Documentation

Tugas :

User membuka salah satu menu yang ada di website

Isu :

Ketika user kebingungan tentang mengakses menu, tidak ada tombol help atau opsi help pada website. (desktop & mobile)

Rekomendasi

Sebaiknya dibuat tombol help, supaya user mempunyai pedoman ketika menjelajahi web.

Kode : 3

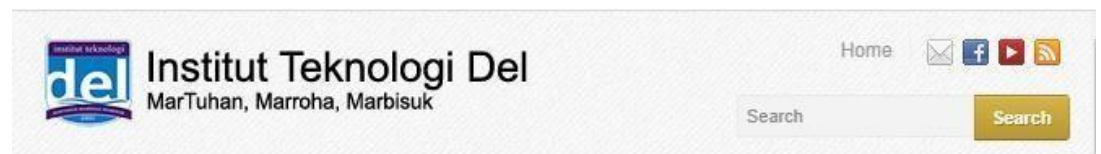
Gambar :



5. Feedback

Tugas	User menekan icon Home yang ada pada bagian atas kanan di menu Home
Isu	Terdapat icon yang sulit dimengerti oleh user, dan ketika user menekan icon tersebut terjadi error, user tidak tahu apakah aksinya benar atau tidak (desktop & mobile)
Rekomendasi	Seharusnya ada indikator yang menjelaskan isi dari setiap icon tersebut supaya user tidak bingung
Kode	2

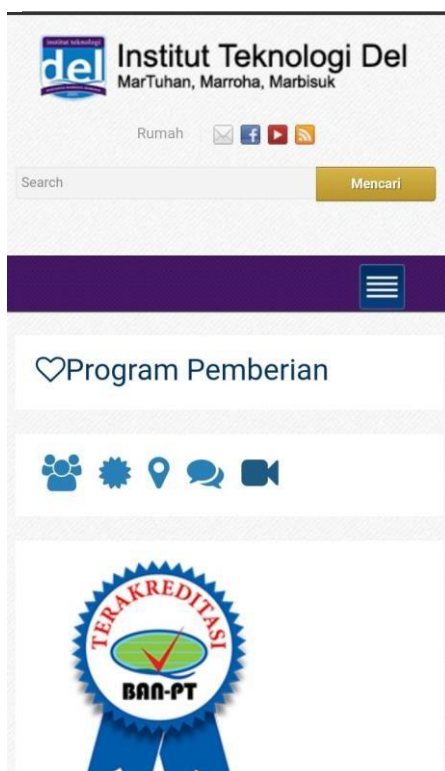
Gambar



6. Aesthetic and Minimalist Design

Tugas	User menekan salah satu menu yang ada di Home
Isu	Sistem menampilkan informasi yang berulang dan jarang dibutuhkan.(giving program,akreditasi,acara mendatang, tautan,pengumuman) Keberadaan informasi ini mengganggu informasi yang penting dan visibilitas informasi yang perlu bagi pengguna.(mobile)
Rekomendasi	Seharusnya tidak perlu lagi ditampilkan informasi tersebut karena akan menimbun informasi yang ada pada menu tersebut.
Kode	2

Gambar



RANGKUMAN REKOMENDASI

Rekomendasi untuk perbaikan aplikasi dijabarkan di bawah ini.

-
- | | | |
|-------|---|---|
| 1 | <div style="background-color: #00a0e3; color: white; text-align: center; width: 30px; height: 30px; line-height: 30px; margin: 0 auto;">1</div> | <p>Sebaiknya sistem membuat warna yang beda kepada menu dan submenu yang sedang dibuka oleh user.</p> <p>Sebaiknya tampilan Home itu menampilkan informasi yang penting saja seperti berita terkini, pengumuman supaya user tidak bingung melihatnya.</p> |
| <hr/> | | |
| 2 | <div style="background-color: #ff9900; color: white; text-align: center; width: 30px; height: 30px; line-height: 30px; margin: 0 auto;">3</div> | <p>Sebaiknya dibuat tombol help, supaya user mempunyai pedoman ketika menjelajahi web.</p> |
| <hr/> | | |
| 3 | <div style="background-color: #ffff00; color: black; text-align: center; width: 30px; height: 30px; line-height: 30px; margin: 0 auto;">2</div> | <p>Seharusnya ada indikator yang menjelaskan isi dari setiap icon tersebut supaya user tidak bingung</p> <p>Seharusnya tidak perlu lagi ditampilkan informasi tersebut karena akan menimbun informasi yang ada pada menu tersebut.</p> <p>Sebaiknya untuk submenu tersebut bisa dibuat dibagian link saja, supaya tidak membingungkan user.</p> |
-