

# LAPORAN HEURISTIC EVALUATION

## Website Institut Teknologi Del

Disusun oleh Citra Grace Asri Nainggolan

Tanggal 31 10 2023

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
PENDAHULUAN .....	3
METODE PELAKSANAAN .....	4
USABILITY HEURISTICS .....	4
SEVERITY RATING .....	6
LANGKAH EVALUASI .....	7
FORMAT ISI TEMUAN .....	7
TEMUAN .....	8
TEMUAN POSITIF .....	8
TEMUAN NEGATIF .....	9
RANGKUMAN REKOMENDASI .....	13

# PENDAHULUAN

Sistem informasi berbasis website Institut Teknologi Del adalah platform yang bukan hanya menyajikan informasi, tetapi juga menjadi sarana interaktif yang lebih mudah bagi mahasiswa, dosen, calon mahasiswa, dan para staf. Fitur-fitur yang dibangun oleh developer menjadi penentu utama pengalaman pengguna. Fitur-fitur seperti informasi akademis, pendaftaran online, pengumuman, serta fasilitas dan masih banyak lagi adalah sorotan utama bagi pengguna, sehingga harus memperhatikan kecanggihan dan kegunaan. Konten yang disediakan dalam website juga harus relevan, akurat, dan bervariasi dengan memperhitungkan kejelasan informasi, pembaruan terbaru, dan kebergunaan konten dalam mendukung tujuan informasi kepada pengguna.

# METODE PELAKSANAAN

## USABILITY HEURISTICS

Heuristic Evaluation dilakukan dengan mengacu pada 10 Usability Heuristics oleh Jakob Nielsen, Design Principles for Usability oleh Don Norman, dan Prinsip Desain Interaksi Bruce Tognazzini.

1	<b>Visibility of System Status</b> Sistem harus selalu memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang terjadi, melalui <i>feedback</i> yang sesuai dalam waktu yang wajar.
2	<b>Match Between System and The Real World</b> 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	<b>User Control and Freedom</b> 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	<b>Consistency and Standard</b> 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	<b>Readability</b> Pengguna dengan mudah memahami teks yang ditampilkan, baik dalam bentuk cetak maupun di layar. Ini mencakup aspek-aspek seperti ukuran font, jenis huruf, jarak antara baris (leading), dan tata letak teks secara umum.

---

6

**Anticipation**

Sistem mampu memprediksi atau mengantisipasi kebutuhan, tujuan, atau tindakan pengguna sehingga dapat menyesuaikan responsnya secara efektif.

---

7

**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.

---

8

**Affordance**

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

---

## 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	<b>Bukan termasuk masalah usability</b> <b>Masalah ditemukan tetapi tidak termasuk masalah Usability.</b>
1	<b>Cosmetic problem</b> Cukup mengganggu pengguna, tapi tidak terlalu menyebabkan masalah pada proses penyelesaian tugas-tugas. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan.
2	<b>Minor usability problem</b> Masalah yang berpotensi menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian tugas. Dibutuhkan perbaikan, tingkat prioritas rendah.
3	<b>Major usability problem</b> Masalah yang sangat penting untuk diperbaiki, tingkat prioritas tinggi.
4	<b>Usability catastrophe</b> 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 memperbaikannya.
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 aplikasi *Website Institut Teknologi Del*, evaluator menemukan beberapa temuan positif yang menerapkan Usability Heuristics. Beberapa temuan positif tersebut dijelaskan di bawah ini.

2	<b>Match beetween System and The Real World</b> Penggunaan istilah yang akrab bagi mahasiswa dalam penjelasan informasi kampus, misalnya, “Program Pendidikan” daripada istilah teknis ( Dekstop dan Mobile )
3	<b>User Control and Freedom</b> Pengguna dapat kembali atau membatalkan aksi dengan mudah, misalnya pengguna ingin kembali ke halaman home dari setiap halaman maka pengguna menekan tombol back (Dekstop dan Mobile )
4	<b>Consistency and Standard</b> Desain situs web konsisten dalam penggunaan elemen, istilah, dan navigasi disetiap halaman sehingga pengguna tidak bingung jika ingin ke menu selanjutnya karena adanya keseragaman yang terjaga (Dekstop dan Mobile)
5	<b>Readability</b> Penggunaan font yang jelas dan ukuran yang mudah dibaca (Dekstop )
6	<b>Anticipation</b> Sistem mampu memprediksi kebutuhan pengguna, seperti menampilkan berita terkini pada halaman home ( Dekstop dan Mobile )
8	<b>Affordance</b> Memiliki tampilan visual yang mencolok pada website yang berada di bagian kanan atas ( Dekstop dan Mobile )




# TEMUAN NEGATIF

## 1. Visibility of System Status

<b>Tugas</b>	Mengakses halaman website>>Memilih Menu Prestasi>>Prestasi
<b>Pengamatan</b>	Tidak adanya respon ketika pengguna melakukan aksi
<b>Rekomendasi</b>	Memberi notifikasi atau pemberitahuan, berisi informasi yang menjelaskan alasan ketidakterediaan atau masalah yang terjadi.
<b>Kode</b>	H01/T01/09 <span>4</span>
<b>Gambar</b>	

## 2. Match Between System and the Real World


<b>Tugas</b>	Mengakses halaman website>>Memilih menu Home>> Me
<b>Pengamatan</b>	Pengguna tidak dapat melihat penjelasan tentang "upcoming event" yang tidak dapat diakses lebih lanjut.
<b>Rekomendasi</b>	Jadikan penjelasan tentang "upcoming event" sebagai tautan yang dapat diklik untuk membawa pengguna ke halaman atau informasi terkait acara tersebut.
<b>Kode</b>	H02/T02/09 <span>1</span>
<b>Gambar</b>	

## 3. User Control and Freedom

<b>Tugas</b>	Mengakses halaman website>>Memilih menu Sivitas>>Memilih Staff
<b>Pengamatan</b>	Saat pengguna mengklik menu "Staff", halaman yang seharusnya dituju tidak tersedia atau tidak ditemukan.

<b>Rekomendasi</b>	Jika halaman yang dituju tidak tersedia, berikan pesan yang jelas kepada pengguna untuk memberitahu mereka bahwa halaman tersebut tidak dapat diakses sementara atau sedang dalam perbaikan.	
<b>Kode</b>	H03/T03/10	4
<b>Gambar</b>		

## 4. Consistency and Standard

<b>Tugas</b>	Mengakses halaman website>> Memilih halaman home>>Mengakses Informasi Pendaftaran	
<b>Pengamatan</b>	Saat mengakses halaman website dan memilih halaman home untuk mengakses informasi pendaftaran, terdapat navbar baru yang terlihat berbeda dengan tata letak atau penempatan yang berbeda dari navbar pada halaman utama, ini membuat pengguna bingung karena merasa dia memiliki link yang berbeda	
<b>Rekomendasi</b>	Sebaiknya tata letak dan penempatan navbar pada halaman home konsisten dengan halaman utama website. Jangan ubah secara drastis tata letak atau penempatan yang sudah dikenali oleh pengguna.	
<b>Kode</b>	H04/T04/10	2
<b>Gambar</b>		



SPMB IT Del  
Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Institut Teknologi Del

## 5. Readability

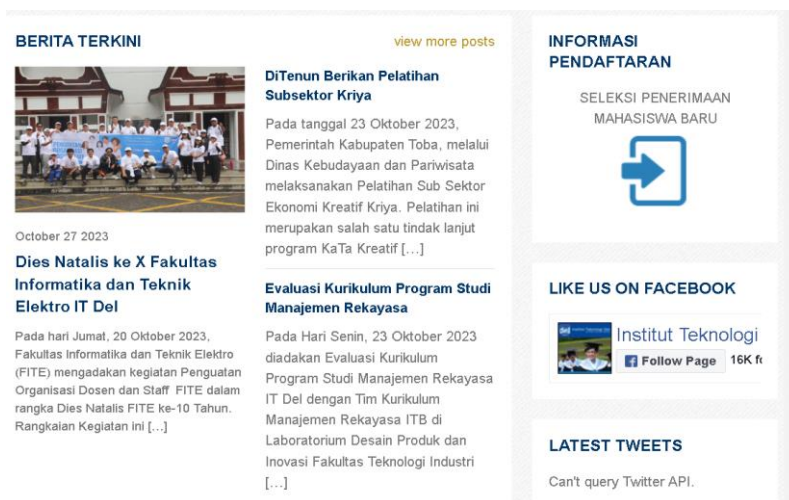
<b>Tugas</b>	Mengakses setiap halaman dan menu pada website
<b>Pengamatan</b>	Tata letak yang kurang sesuai sehingga informasi menjadi banyak dan sulit dibaca

**Rekomendasi** Memperhatikan kejelasan font di berbagai perangkat dan lingkungan tampilan.

**Kode** H05/T05/11

2

**Gambar**



## 6. Anticipation

**Tugas** Mengakses halaman website>> Memilih halaman home>>Mengakses Informasi Pendaftaran>>Memilih menu Forum

**Pengamatan** Saat pengguna mengakses forum tanya jawab, pengguna terganggu karena kurangnya konten yang relevan atau tidak ada pembaruan yang ditampilkan, seperti konten yang ditampilkan empat tahun yang lalu

**Rekomendasi** Buat kebijakan untuk menghapus atau menyembunyikan pertanyaan lama secara otomatis agar konten yang muncul tetap relevan dan terbaru.

**Kode** H06/T06/11

1

**Gambar**

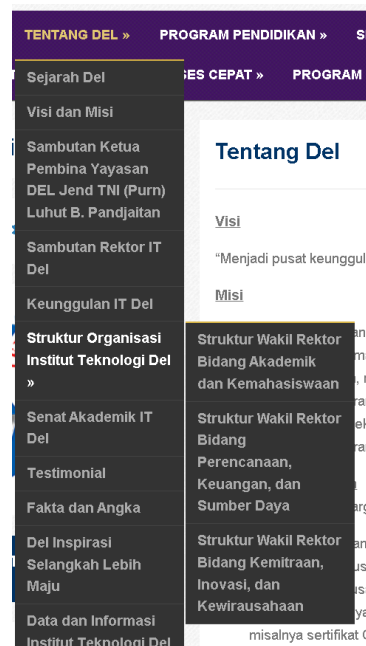
Pertanyaan	Author	Views	Comments	Last message
Apakah ada beasiswa disediakan eldo di Institut Teknologi Del? :)	admin	1022	4	2019-02-22 07:20:40 Artha Tesselonika

## 7. Aesthetic dan minimalist Design

Tugas	Mengakses halaman website>> Mengakses setiap menu
Pengamatan	Setiap kali menu dipilih oleh pengguna, tindakan ini menggantikan atau menutup informasi yang sedang ditampilkan dengan informasi baru dari menu yang dipilih.
Rekomendasi	Buat navigasi yang memungkinkan pengguna untuk membuka informasi baru tanpa harus menutup informasi yang sudah ditampilkan, seperti membuat menjadi side bar
Kode	H07/T07/12

2

### Gambar



## 8. Affordance

<b>Tugas</b>	Mengakses halaman website>> Memilih halaman home
<b>Pengamatan</b>	Saat mengakses halaman home, simbol yang digunakan pada website tidak dapat dengan jelas menunjukkan tujuannya. Contoh, simbol yang digunakan untuk menandakan kerjasama tidak memberikan informasi yang jelas atau tidak mempresentasikan tujuan atau maknanya dengan jelas.
<b>Rekomendasi</b>	Jika simbol yang digunakan terlalu ambigu dan tidak memberikan informasi yang jelas, pertimbangkan untuk menggantinya dengan simbol yang lebih intuitif atau mudah dipahami

---

**Kode**

H08/T08/13

**1**

---

**Gambar**

---

## RANGKUMAN REKOMENDASI

Rekomendasi untuk perbaikan aplikasi dijabarkan di bawah ini.

1	4	Memberi notifikasi atau pemberitahuan, berisi informasi yang menjelaskan alasan ketidaktersediaan atau masalah yang terjadi. 1
2	4	Jika halaman yang dituju tidak tersedia, berikan pesan yang jelas kepada pengguna untuk memberitahu mereka bahwa halaman tersebut tidak dapat diakses sementara atau sedang dalam perbaikan.
3	2	Sebaiknya tata letak dan penempatan navbar pada halaman home konsisten dengan halaman utama website. Jangan ubah secara drastis tata letak atau penempatan yang sudah dikenali oleh pengguna.
4	2	Memperhatikan kejelasan font di berbagai perangkat dan lingkungan tampilan.
5	2	Buat navigasi yang memungkinkan pengguna untuk membuka informasi baru tanpa harus menutup informasi yang sudah ditampilkan, seperti membuat menjadi side bar
6	1	Jadikan penjelasan tentang "upcoming event" sebagai tautan yang dapat diklik untuk membawa pengguna ke halaman atau informasi terkait acara tersebut.
7	1	Buat kebijakan untuk menghapus atau menyembunyikan pertanyaan lama secara otomatis agar konten yang muncul tetap relevan dan terbaru.
8	1	Jika simbol yang digunakan terlalu ambigu dan tidak memberikan informasi yang jelas, pertimbangkan untuk menggantinya dengan simbol yang lebih intuitif atau mudah dipahami