

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN ANALISA USER EXPERIENCE
PADA WEBSITE PARIWISATA MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Renalda Aji Nugroho Putro

17.11.1208

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN ANALISA USER EXPERIENCE
PADA WEBSITE PARIWISATA MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Renalda Aji Nugroho Putro

17.11.1208

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN ANALISA USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PARIWISATA MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Renalda Aji Nugroho Putro

17.11.1208

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2020

Dosen Pembimbing,

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN ANALISA USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PARIWISATA MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Renalda Aji Nugroho Putro

17.11.1208

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

Rifda Faticha Alfa A, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 02 Agustus 2021

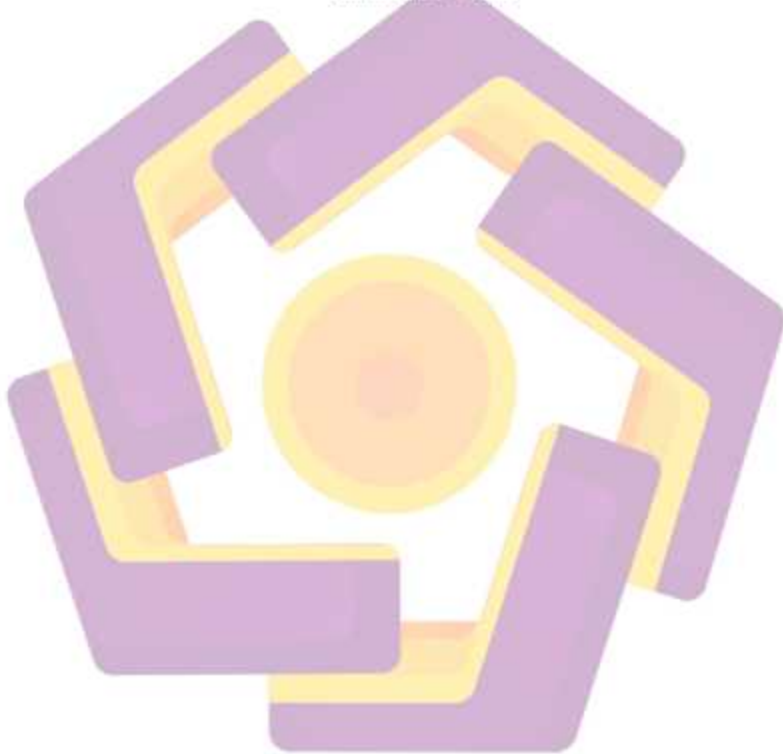


Renalda Aji Nugroho Putro
NIM. 17.11.1208

MOTTO

"Barangsiapa mempermudah kesulitan orang lain di dunia, maka Allah akan mempermudah urusannya di dunia dan akhirat"

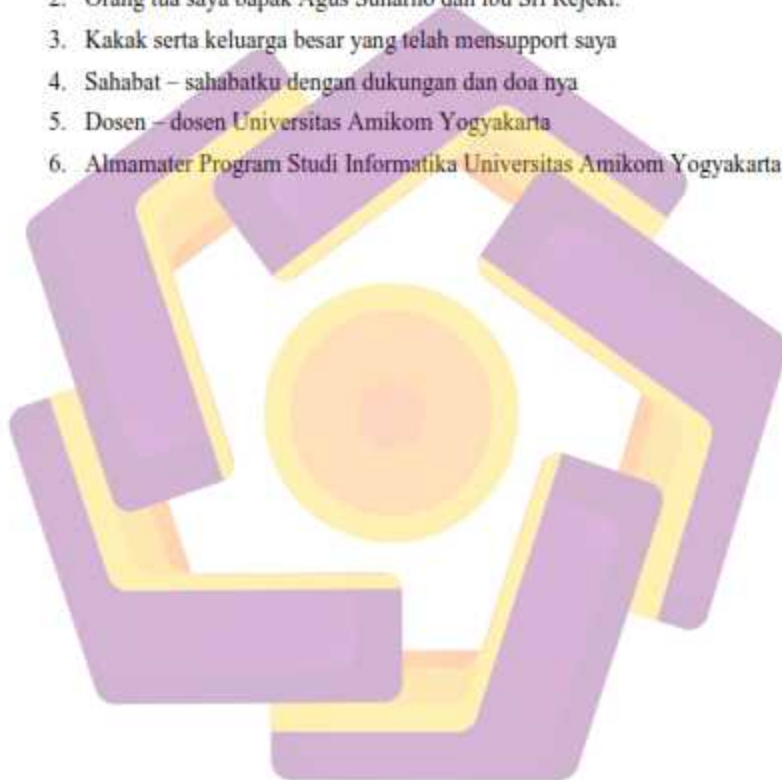
"Talk Less Do More"



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya untuk mempermudah dan melancarkan dalam menyusun penelitian skripsi.
2. Orang tua saya bapak Agus Sunarno dan ibu Sri Rejeki.
3. Kakak serta keluarga besar yang telah mensupport saya
4. Sahabat – sahabatku dengan dukungan dan doanya
5. Dosen – dosen Universitas Amikom Yogyakarta
6. Almater Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan User Interface dan Analisa User Experience pada Website Pariwisata menggunakan Metode Heuristic Evaluation”** dapat selesai. Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu di Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama pelaksanaan Tugas Akhir hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini dapat terwujud dan terselesaikan berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya kepada penulis .
2. Orang tua serta keluarga penulis untuk semua yang telah diberikan kepada penulis, atas perjuangan yang tiada lelah untuk memberikan yang terbaik, kasih sayang tiada terhingga serta segala doa dan restu mereka yang senantiasa menyertai dalam setiap langkah penulis.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Informatika dan Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng, selaku Sekretaris Program Studi Informatika.
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis baik didalam maupun diluar kelas.
6. Teman-teman KOSAN yang telah membantu, menemani dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman 17 Informatika 05 yang telah membantu dalam perkuliahan selama 4 tahun.
8. Responden yang bersedia meluangkan waktu dan tenaga, serta kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
9. Serta terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis memohon maaf atas semua kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini, serta penulis mengharapkan segala bentuk masukan dan kritik dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak dalam hal perancangan user interface dan analisa user experience sebuah website.

Yogyakarta, 02 Agustus 2021



Renalda Aji Nugroho Putro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis.....	7
1.6.3 Metode Perancangan.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

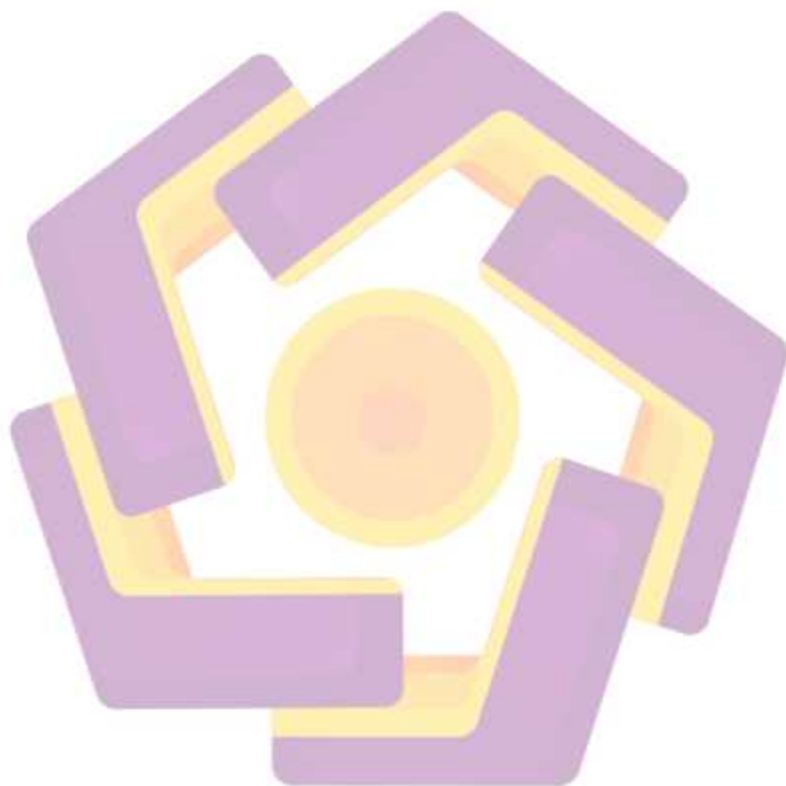
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Perancangan	15
2.2.2 Analisa	15
2.2.3 User Interface	16
2.2.4 Prinsip Perancangan User Interface	17
2.2.5 User Experience	19
2.2.6 Website	20
2.2.7 Heuristic Evaluation	21
2.2.8 Usability	24
2.2.9 Severity Ratings	25
2.2.10 Human Computer Interaction (HCI)	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Objek Penelitian	28
3.1.1 Profil Perusahaan	28
3.1.2 Visi dan Misi	28
3.1.3 Tugas dan Fungsi	29
3.1.4 Struktur Organisasi	30
3.2 Tahapan Penelitian	30
3.3 Tahap Identifikasi Masalah	33
3.3.1 Studi Literatur	33
3.3.2 Latar Belakang	34
3.3.3 Rumusan Masalah	34

3.3.4	Tujuan Penelitian	35
3.4	Tahap Pengumpulan Data.....	35
3.4.1.	Metode Studi Pustaka.....	35
3.4.2.	Metode Observasi.....	35
3.4.3.	Metode Kuesioner	36
3.5	Tahap Analisis Data	36
3.5.1.	Pengolahan Data dan Pengukuran Antar Muka	36
3.5.2.	Analisis Hasil Pengukuran.....	46
3.6	Tahap Perancangan.....	47
3.6.1	Perancangan Antar Muka	47
3.7	Tahap Akhir.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Tahap Analisis Data	49
4.1.1	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	49
4.1.2	Analisis Deskriptif	52
4.1.3	Analisis Berdasarkan Heuristic Evaluation.....	56
4.2	Tahapan Desain	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN I		95
LAMPIRAN II		96
LAMPIRAN III.....		103

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tinjauan Pustaka	12
Table 2.2 Klasifikasi Severity Ratings	25
Table 3.1 Aspek Heuristic Evaluation.....	37
Table 3.2 Pertanyaan Visibility Of System Status.....	38
Table 3.3 Pertanyaan Match Between System And The Real World.....	39
Table 3.4 Pertanyaan User Control and Freedom	39
Table 3.5 Pertanyaan Consistency and Standards	40
Table 3.6 Pertanyaan Error Prevention	40
Table 3.7 Pertanyaan Recognition Rather Than Recall	41
Table 3.8 Pertanyaan Flexibility and Efficiency Of Use.....	41
Table 3.9 Pertanyaan Aesthetic and Minimalist Design	42
Table 3.10 Pertanyaan Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Errors .	42
Table 3.11 Pertanyaan Help and Documentation	43
Table 3.12 Skala Nilai Severity Ratings.....	43
Table 3.13 Interpretasi Nilai Reliabilitas	45
Table 4.1 Uji Validitas	49
Table 4.2 Uji Reliabilitas.....	51
Table 4.3 Analisis Deskriptif.....	53
Table 4.4 Hasil Severity Rating Visibility Of System Status	56
Table 4.5 Hasil Severity Rating Match Between System and The Real World.....	57
Table 4.6 Hasil Severity Rating User Control and Freedom.....	58
Table 4.7 Hasil Severity Rating Consistency and Standards	59
Table 4.8 Hasil Severity Rating Error Prevention.....	59
Table 4.9 Hasil Severity Rating Recognition Rather Than Recall	60
Table 4.10 Hasil Severity Rating Flexibility and Efficiency Of Use	61
Table 4.11 Hasil Severity Rating Aesthetic and Minimalist Design.....	62
Table 4.12 Hasil Severity Rating Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Errors.....	63

Table 4.13 Hasil Severity Rating Help and Documentations.....	64
Table 4.14 Evaluatur Heuristic Evaluation	65
Table 4.15 Pertanyaan Evaluatur Dengan Metode Heuristic Evaluation	66
Table 4.16 Rekomendasi Evaluatur.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Metode Penelitian Secara Garis Besar	6
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman	30
Gambar 3.2 Alur Metode Penelitian.....	31
Gambar 3.3 Diagram Input Process Output Analisis Website pariwisata.sleman.go.id	32
Gambar 3.4 Diagram Input Process Output Perancangan Website pariwisata.sleman.go.id.....	33
Gambar 4.1 Analisis Deskriptif Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Gambar 4.2 Analisis Deskriptif Berdasarkan Pekerjaan	54
Gambar 4.3 Analisis Deskriptif Berdasarkan Usia.....	55
Gambar 4.4 Analisis Deskriptif Berdasarkan Pernah Akses Website.....	55
Gambar 4.5 Notifikasi Error Ketika User Melakukan Kesalahan	76
Gambar 4.6 Notifikasi Pop Up ketika User Telah Berhasil Submit.....	76
Gambar 4.7 Indikasi Perubahan Warna Ketika Mouse Diarahkan.....	77
Gambar 4.8 Perubahan Kata CEO Message	78
Gambar 4.9 Tampilan Perubahan Halaman Tugas dan Fungsi	79
Gambar 4.10 Tampilan Perubahan Konsistensi Bahasa	80
Gambar 4.11 Tampilan Perubahan Warna Pada Halaman Beranda.....	81
Gambar 4.12 Tampilan Perubahan Warna Pada Halaman Logo.....	82
Gambar 4.13 Tampilan Ikon Pada Section Apa Yang perlu diketahui	82
Gambar 4.14 Tampilan Ikon Pada Header	82
Gambar 4.15 Tampilan Ikon Pada Footer	83
Gambar 4.16 Tampilan Animasi Loading Ketika Download.....	83
Gambar 4.17 Tampilan Perubahan Ketika Awal Membuka Website	84
Gambar 4.18 Tampilan Header Pada Menu Beranda	84
Gambar 4.19 Tampilan Section Komentar	85
Gambar 4.20 Tampilan Menu Bantuan	86
Gambar 1 Bukti Notifikasi Error.....	96

Gambar 2 Bukti Setelah Submit	96
Gambar 3 Bukti Tidak Ada Perubahan Warna Saat Hover	96
Gambar 4 Bukti Penggunaan Kata CEO Message	97
Gambar 5 Bukti Tampilan Halaman Tugas dan Fungsi	97
Gambar 6 Bukti Copywriting Tidak Konsisten	97
Gambar 7 Bukti Copywriting Tidak Konsisten Pada Halaman Beranda	97
Gambar 8 Bukti Penggunaan Warna Tidak Konsisten	98
Gambar 9 Bukti Penggunaan Warna Tidak Konsisten 2	98
Gambar 10 Bukti Style Ikon Tidak Konsisten	98
Gambar 11 Bukti Style Ikon Tidak Konsisten 2	98
Gambar 12 Bukti Style dan Ukuran Font Tidak Konsisten	99
Gambar 13 Bukti Style dan Ukuran Font Tidak Konsisten 2	99
Gambar 14 Bukti Layout Pada Header Tidak Konsisten	99
Gambar 15 Bukti Layout Pada Header Tidak Konsisten 2	100
Gambar 16 Bukti Ketika Download Tidak Ada Animasi Loading	100
Gambar 17 Bukti Info Publik Terpotong Saat Awal Membuka Website	100
Gambar 18 Bukti Terdapat Fitur Ganda	101
Gambar 19 Bukti Logo dan Ikon Search Tidak Terlihat Jelas	101
Gambar 20 Bukti Bahasa dan Tata Letak Button Komentar	101
Gambar 21 Bukti Beberapa Bagian Belum Lengkap	102
Gambar 22 Bukti Tidak Terdapat Menu Bantuan	102

INTISARI

Metode *Heuristic Evaluation* merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengevaluasi *usability* pada desain *user interface*. *Heuristic Evaluation* dinilai sebagai metode evaluasi *usability* terbaik dibandingkan dengan metode yang lainnya karena metode *Heuristic Evaluation* dapat menemukan *severe problems* yang tidak dapat dideteksi oleh metode lainnya. Metode ini menggunakan 10 prinsip yang dijadikan sebagai acuan dalam menentukan terhadap masalah *usability*. Metode ini menggunakan 10 prinsip yang dijadikan sebagai acuan dalam menentukan terhadap masalah *usability*. 10 prinsip Jakob Nielsen ini disebut “heuristic” karena merupakan aturan praktis yang luas dan bukan pedoman kegunaan khusus. Metode *Heuristic Evaluation* digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan perbaikan *website* dari sisi *user interface* dan dalam memberikan saran perbaikan berdasarkan prioritas tingkat keparahan *website*.

Tahap awal dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan cara membuat kuesioner dengan menggunakan 10 prinsip heuristic dan disebarikan kepada para responden. Setelah data didapatkan kemudian dihitung menggunakan severity rating untuk diperoleh tingkat permasalahan *website*. Kemudian setelah tingkat permasalahan didapat dilakukan validasi oleh para expert untuk memperoleh rekomendasi tampilan *user interface* yang baru. Selanjutnya tahap akhir pada penelitian ini adalah melakukan perancangan tampilan *user interface* berdasarkan rekomendasi para expert dan tingkat permasalahan yang didapat pada severity rating.

Hasil dari pengolahan data terhadap 102 responden, didapatkan hasil *severity ratings* bahwa 1 dari 10 aspek yang diteliti mendapat nilai 2 yang berarti *website pariwisata.slemankab.go.id* perbaikan dengan prioritas rendah pada variable *help and documentation* yaitu tidak adanya menu bantuan. Kemudian dilakukan evaluasi heuristic kepada expert. Hasil evaluasi *heuristic evaluation* yang dilakukan kepada para expert didapatkan beberapa rekomendasi untuk meningkatkan kualitas dan kelayakan dari *website pariwisata.slemankab.go.id*. Hasil akhir diperoleh rekomendasi berupa tampilan desain *user interface* sesuai dengan analisis *user experience* yang telah dilakukan.

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, Heuristic Evaluation, Website, Usability*

ABSTRACT

The Heuristic Evaluation method is a method used to evaluate the usability of the user interface design. Heuristic Evaluation is considered as the best usability evaluation method compared to other methods because the Heuristic Evaluation method can find severe problems that cannot be detected by other methods. This method uses 10 principles that are used as a reference in determining usability problems. This method uses 10 principles that are used as a reference in determining usability problems. Jakob Nielsen's 10 principles are called "heuristics" because they are broad rules of thumb and not specific usability guidelines. The Heuristic Evaluation method is used to determine the level of website improvement needs from the user interface and in providing suggestions for improvement based on the priority level of website severity.

The initial stage in this research is collecting data by making a questionnaire using 10 heuristic principles and distributing it to the respondents. After the data is obtained, it is calculated using a severity rating to obtain the level of website problems. Then after the level of the problem is obtained, validation is carried out by the experts to obtain recommendations for the appearance of the new user interface. Furthermore, the final stage in this research is to design the user interface display based on the recommendations of experts and the level of problems obtained on the severity rating.

The results of data processing on 102 respondents, obtained severity ratings results that 1 of 10 aspects studied got a value of 2 which means the tourism.slemankab.go.id website has been repaired with low priority on the help and documentation variable, namely the absence of a help menu. Then a heuristic evaluation is carried out to the expert. The results of the heuristic evaluation carried out to the experts obtained several recommendations to improve the quality and feasibility of the tourism.slemankab.go.id website. The final result is a recommendation in the form of a user interface design display in accordance with the user experience analysis that has been carried out.

Keyword: User Interface, User Experience, Heuristic Evaluation, Website, Usability