

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA TAMPILAN WEBSITE DISBUDPORAPAR
KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Vicka Rizky Sunflora

18.11.2342

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA TAMPILAN WEBSITE DISBUDPORAPAR
KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Vicka Rizky Sunflora

18.11.2342

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA TAMPILAN WEBSITE
DISBUDPORAPAR KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**

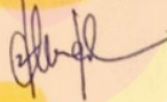
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vicka Rizky Sunflora

18.11.2342

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302288

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA TAMPILAN WEBSITE
DISBUDPORAPAR KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vicka Rizky Sunflora

18.11.2342

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

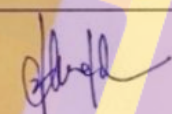
Nama Penguji

Norhikmah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302245

Bambang Pilu Hartato, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302707

Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302288

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Vicka Rizky Sunflora
NIM : 18.11.2342

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut :

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA TAMPILAN WEBSITE DISBUDPORAPAR KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Dosen Pembimbing : Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Februari 2025

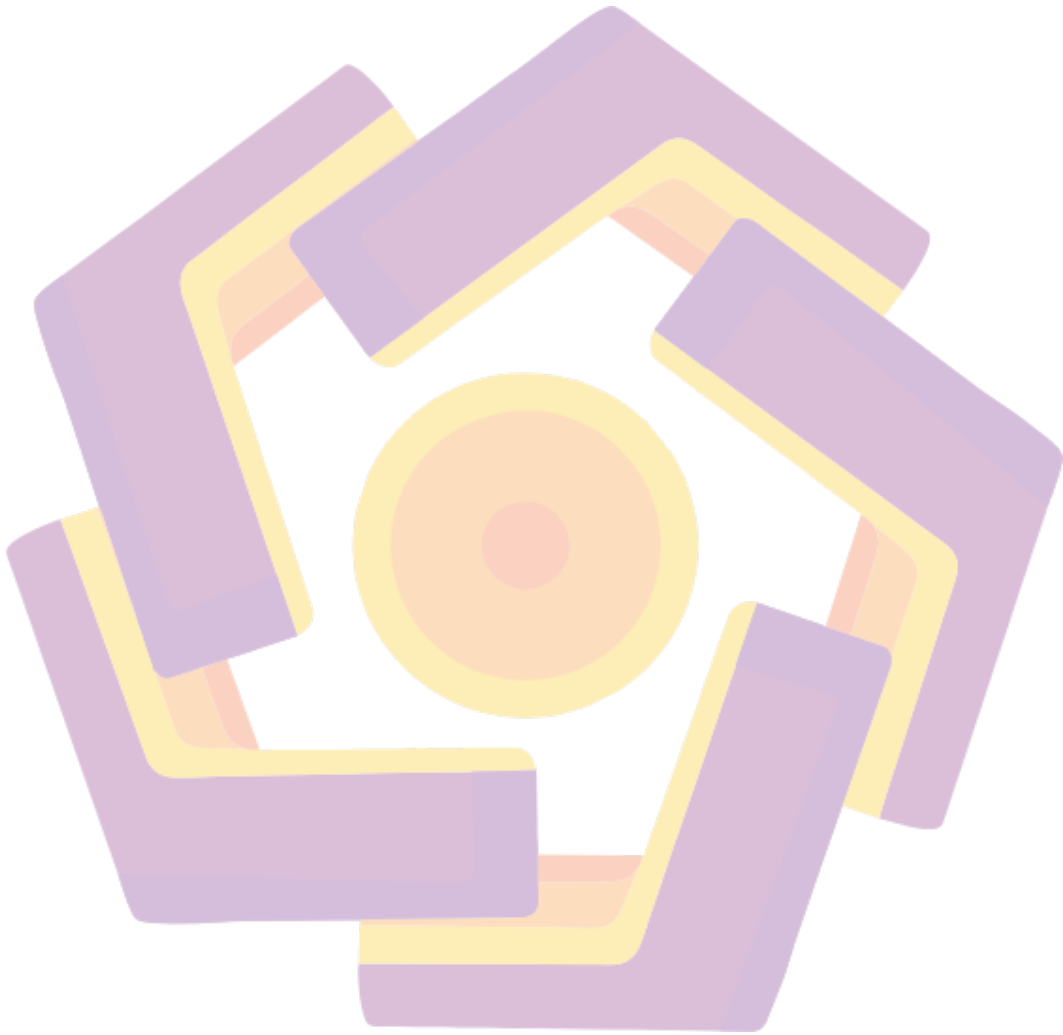
Yang Menyatakan,



Vicka Rizky Sunflora

MOTTO

“ If you want to have big dreams then your efforts cannot be small ”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur yang tulus dan mendalam skripsi ini telah diselesaikan walaupun masih jauh dari sempurna, semoga karya ini dapat menjadi wujud dedikasi penulis dalam proses belajar dan usaha untuk meraih masa depan yang lebih baik. Terima kasih untuk orang-orang yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta segala kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Vicka Rizky Sunflora diriku sendiri yang mampu berjuang dan terus berdoa hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Joko Purnomo dan Ibu Maryani selaku orang tua yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan serta kasih sayang kepada putrinya.
4. Kakak Rino Sun Joy selaku kakak penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Adik Rosy Eng Tou Herlambang selaku adik penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing, terima kasih atas segala kesempatan, waktu, bimbingan dan saran-sarannya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Responden dan evaluator ahli, yang sudah meluangkan waktunya dan memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat dan teman – teman saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, taufik, dan hidayah-Nya, serta shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis User Experience Pada Tampilan Website Disbudporapar Kabupaten Klaten Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”** dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga sebagai bukti bahwa mahasiswa telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Komputer.

Dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis telah menerima banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

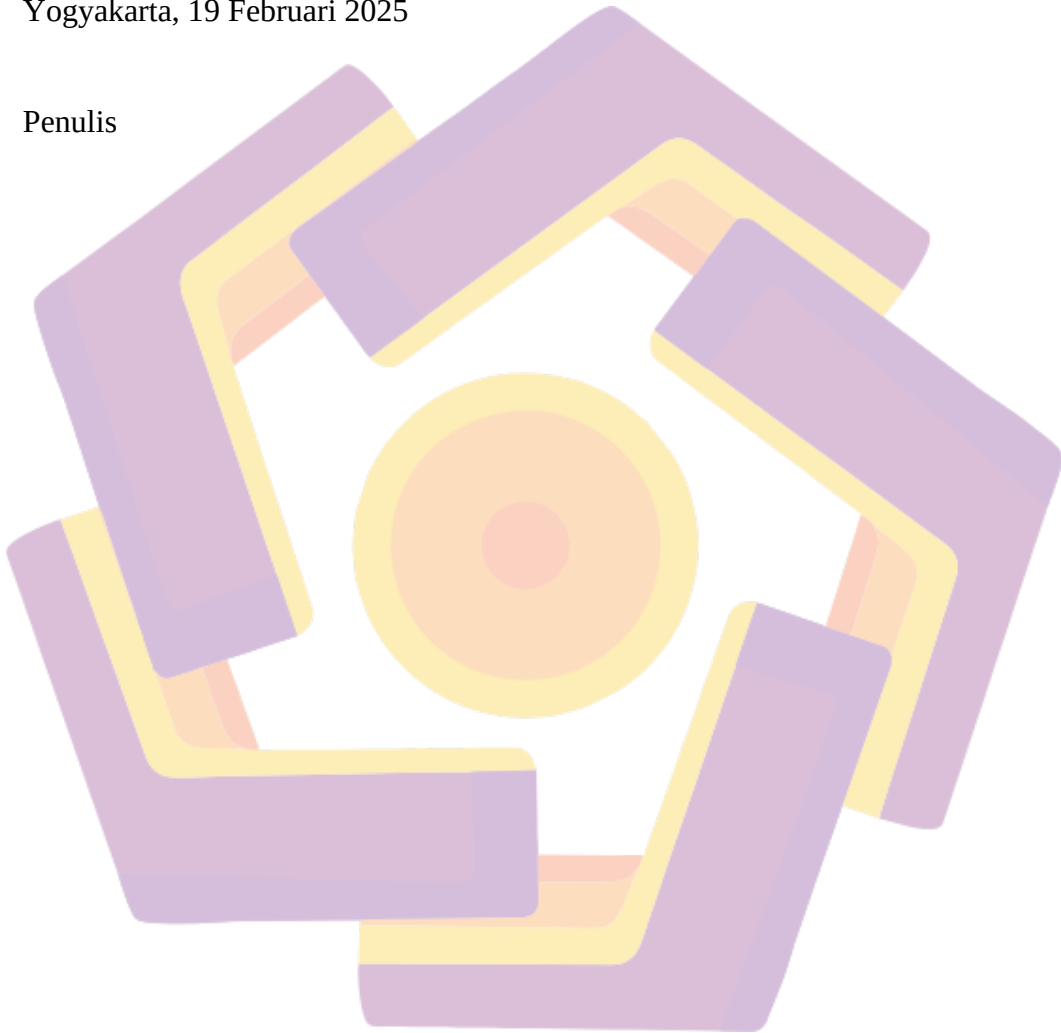
1. Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, nikmat, kelancaran dan kesempatan untuk saya berjuang sampai saat ini.
2. Kedua orang tua saya Bapak Joko Purnomo dan Ibu Maryani serta keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, semangat dan nasihat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
5. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing saya, terima kasih atas segala kesempatan, waktu, bimbingan serta saran-sarannya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Responden dan evaluator ahli yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat dan teman – teman saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan baik berupa dukungan moral, materi, pemikiran, maupun tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga terselesaikannya skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 19 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xivv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	3
1.6 Metode penelitian	3
1.7 Metode Pengumpulan Data	4
1.7.1 Metode Studi Literatur	4
1.7.2 Metode Observasi	4
1.7.3 Metode Kuesioner	4
1.7.4 Metode Analisis	4
1.7.5 Metode Perancangan	4
1.7.6 Metode Evaluasi	4
1.8 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Website	8
2.2.2 Human Computer Interaction	9
2.2.3 User Interface	9
2.2.4 User Experience	9
2.2.5 Usability	10
2.2.6 Prototype	11

2.2.7 Heuristic Evaluation	11
2.2.8 Severity Ratings.....	13
2.2.9 Uji Validitas.....	15
2.2.10 Uji Reliabilitas	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Lokasi Penelitian	18
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	18
3.1.1 Alat	18
3.1.2 Bahan.....	18
3.3 Alur Penelitian.....	19
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	19
3.3.2 Studi Literatur Usability	20
3.3.3 Evaluasi Tahap 1	20
3.3.4 Perbaikan Website Disbudporapar Kabupaten Klaten	20
3.3.5 Evaluasi Tahap II.....	20
3.3.6 Analisis Hasil Evaluasi.....	21
3.3.7 Kesimpulan dan Saran	21
3.4 Pengumpulan Data.....	21
3.4.1 Metode Observasi	21
3.4.2 Metode Studi Literatur.....	26
3.4.3 Metode Kuesioner.....	26
3.5 Populasi dan Sampel.....	26
3.6 Penyusunan Kuesioner.....	27
BAB IV	30
4.1 Evaluasi Tahap I.....	30
4.1.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	30
4.1.2 Analisis Hasil Evaluasi Tahap 1.....	34
4.2 Perbaikan Website Disbudporapar Kabupaten Klaten	42
4.2.1 Perancangan Wireframe.....	44
4.2.2 Perancangan Antarmuka.....	47
4.3 Evaluasi Tahap II.....	50
4.3.1 Analisis Hasil Evaluasi Tahap II.....	50
4.4 Analisis Hasil Evaluasi	54
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

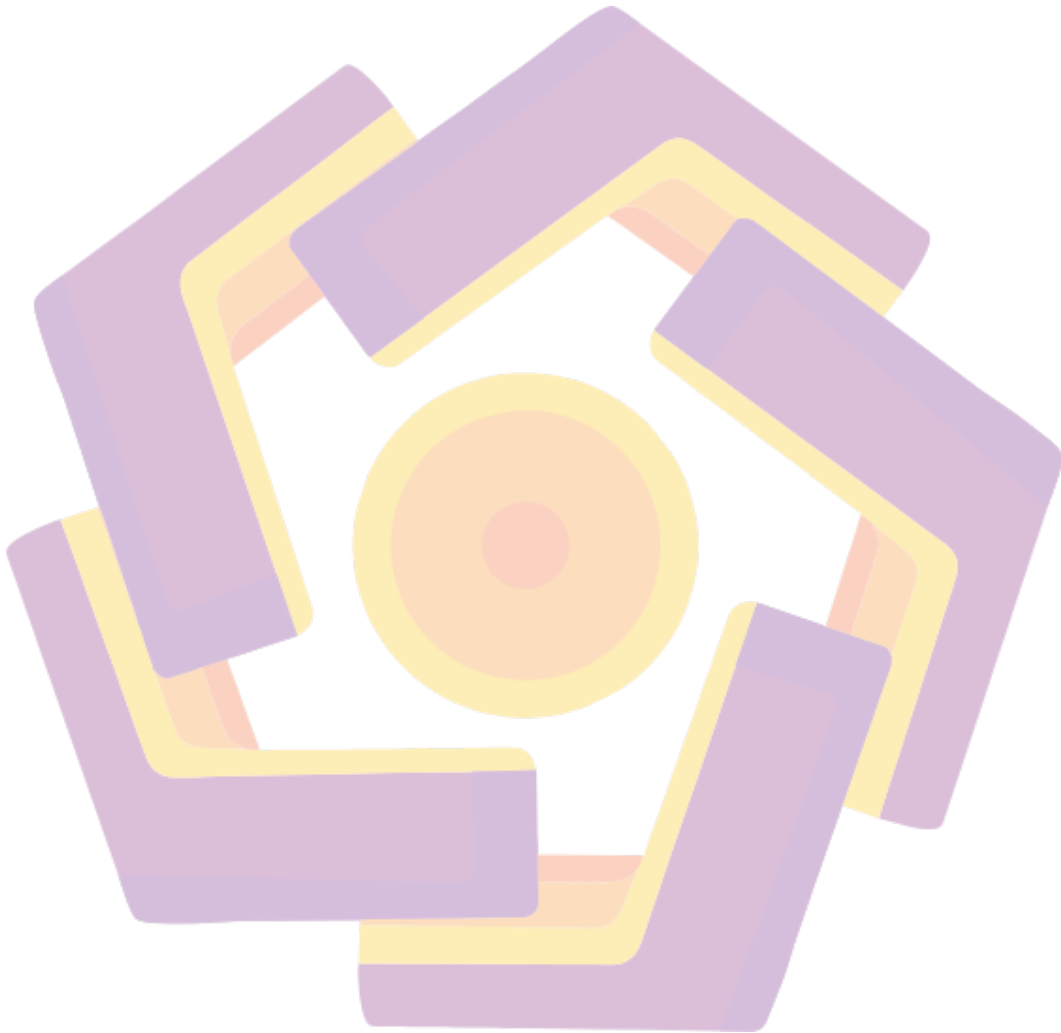
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Detail Severity Ratings.....	14
Tabel 2. 2 Interpretasi Nilai Reliabilitas.....	16
Tabel 3. 1 Aspek Heuristic evaluation.....	27
Tabel 3. 2 Pertanyaan Kuesioner Penelitian.....	28
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	31
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	33
Tabel 4. 3 Contoh Perhitungan Aspek Usability.....	34
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Heuristik Responden.....	35
Tabel 4. 5 Kategori Tingkat Severity Ratings Hasil Evaluasi Responden.....	36
Tabel 4. 6 Data Evaluator.....	38
Tabel 4. 7 Hasil Evaluasi Heuristik Evaluator Ahli Tahap 1	39
Tabel 4. 8 Kategori Tingkat Severity Ratings Hasil Evaluasi Evaluator Ahli.....	40
Tabel 4. 9 Masalah Website Disbudporapar Klaten.....	42
Tabel 4. 10 Perumusan Solusi Website Disbudporapar Klaten.....	43
Tabel 4. 11 Hasil Evaluasi Heuristik Evaluator Ahli Tahap II.....	51
Tabel 4. 12 Kategori Tingkat Severity Ratings Hasil Evaluasi Tahap II.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 3. 2 Tampilan Menu Home.....	22
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Profil	22
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Bidang Kerja	23
Gambar 3. 5 Tampilan Menu PPID	23
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Informasi Publik	24
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Gallery	24
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Aduan.....	25
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Categories	25
Gambar 3. 10 Tampilan Menu Footer	25
Gambar 4. 1 Wireframe Aspek Match Between System and The Real World.....	44
Gambar 4. 2 Wireframe Aspek Consistency and Standards	45
Gambar 4. 3 Wireframe 1 Aspek Flexibility and Efficiency of Use.....	46
Gambar 4. 4 Wireframe 2 Aspek Flexibility and Efficiency of Use.....	46
Gambar 4. 5 Wireframe Aspek Aesthetic and Minimalist Design.....	47
Gambar 4. 6 Aspek Match Between System and The Real World	47
Gambar 4. 7 Aspek Consistency and Standards.....	48
Gambar 4. 8 Aspek Flexibility and Efficiency of Use 1	49
Gambar 4. 9 Aspek Flexibility and Efficiency of Use 2	49
Gambar 4. 10 Aesthetic and Minimalist Design	50
Gambar 4. 11 Grafik Perbandingan Evaluasi Tahap I dan 2.....	54
Gambar 4. 12 Sebelum Perbaikan website Pada Aspek H2.....	55
Gambar 4. 13 Sesudah Perbaikan website Pada Aspek H2.....	55
Gambar 4. 14 Sebelum Perbaikan website Pada Aspek H4.....	56
Gambar 4. 15 Sesudah Perbaikan website Pada Aspek H4.....	56
Gambar 4. 16 Sebelum Perbaikan website Pada Aspek H7	57
Gambar 4. 17 Sesudah Perbaikan website Pada Aspek H7.....	57
Gambar 4. 18 Sebelum Perbaikan website Pada Aspek H7	58
Gambar 4. 19 Sesudah Perbaikan website Pada Aspek H7.....	58
Gambar 4. 20 Sebelum Perbaikan website Pada Aspek H8	59

Gambar 4. 21 Sesudah Perbaikan website Pada Aspek H8.....	59
Gambar L 1 Bukti di bagian pilihan menu bar masih ada yang menggunakan bahasa inggris.....	63
Gambar L 2 Bukti ukuran gambar belum konsisten	63
Gambar L 3 Bukti menu PPID drop down terlalu panjang	64
Gambar L 4 Bukti Random Posts (Postingan acak) berada di footer.....	64
Gambar L 5 Bukti detail agenda deskripsi terlalu panjang	65



INTISARI

Disbudporapar merupakan Dinas pemerintahan yang menyelenggarakan urusan bidang kebudayaan, kepemudaan, olahraga dan pariwisata. Disbudporapar sendiri menyediakan *website* resmi yang berisi tentang informasi dan berita terkait kegiatan tersebut. Dalam penelitian ini penulis memilih *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten sebagai objek penelitian, Namun dalam hal ini pengunjung *website* tersebut belum banyak, terdapat beberapa keluhan tentang tampilan *websitenya*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi sejauh mana kemudahan penggunaan *website* tersebut bagi para penggunanya, serta berfokus pada kebutuhan pengguna terhadap *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Alamat *website* <https://web.disbudporapar.klaten.go.id/>.

Heuristic Evaluation yaitu metode yang digunakan dalam pengujian pengalaman pengguna (*user experience*) untuk mengevaluasi antarmuka pengguna (*user interface*) dari suatu produk atau sistem yang melibatkan evaluator ahli ui/ux.

Hasil *Heuristic Evaluation* pada tahap pertama menunjukkan 4 permasalahan utama yang teridentifikasi pada aspek *match between system and the real world*, *consistency and standards*, *flexibility and efficiency of use* dan *aesthetic and minimalist design*. Setelah memperoleh hasil evaluasi dari tahap satu dan dua, dilakukan perbandingan, dan ditemukan bahwa permasalahan pada beberapa aspek heuristik mengalami perbaikan yang awalnya bernilai 2 turun menjadi bernilai 1. Maka dapat disimpulkan solusi desain *website* dengan berupa *high prototype user interface* dapat direkomendasikan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan desain dari penelitian ini dalam bentuk *website* yang sebenarnya, sehingga perbaikan *website* dapat menjadi lebih optimal.

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

ABSTRACT

Disbudporapar is a government agency responsible for managing matters related to culture, youth, sports, and tourism. Disbudporapar itself provides an official website that contains information and news related to these activities. In this research, the author has chosen the website of Disbudporapar Kabupaten Klaten as the subject of the study. However, the website's visitor count is still low, and there are several complaints about its appearance. The purpose of this research is to evaluate the ease of use of the website for its users, with a focus on the users' needs regarding the Disbudporapar Kabupaten Klaten website, using the Heuristic Evaluation method. The website address is <https://web.disbudporapar.klaten.go.id/>.

Heuristic Evaluation is a method used in user experience testing to assess the user interface of a product or system, involving expert UI/UX evaluators.

The results of the Heuristic Evaluation in the first phase identified 4 main issues in the aspects of match between system and the real world, consistency and standards, flexibility and efficiency of use, and aesthetic and minimalist design. After obtaining the evaluation results from the first and second phases, a comparison was made, and it was found that the issues in several heuristic aspects showed improvement, where the initial score of 2 was reduced to a score of 1. It can be concluded that a design solution for the website, in the form of a high prototype user interface, is recommended. For future research, it is expected that the design from this study can be developed into an actual website, so that the website improvements can be optimized further.

Keywords : Website, Heuristic Evaluation, User Interface, User Experience