

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DIARY SUMSEL MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

Rasmila¹, Muhammad Nuryadi²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Email¹: rasmila@binadarma.ac.id

Email²*: Nuryadi856@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Diary Sumsel merupakan salah satu aplikasi *mobile* yang memiliki potensi besar untuk membantu pengguna mencatat dan mengelola catatan harian mereka. Namun, pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) yang baik sangat penting dalam memastikan keberhasilan dan penerimaan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis UX pada Aplikasi Diary Sumsel dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Metode *Heuristic Evaluation* mengidentifikasi potensi masalah UX dengan membandingkan aplikasi dengan seperangkat prinsip desain yang telah ditetapkan sebelumnya (heuristik). Hasil penelitian menunjukkan sejumlah temuan terkait dengan aspek navigasi, konsistensi, responsif, dan aksesibilitas Aplikasi Diary Sumsel. Hasil penelitian ini ditemukan analisis tingkat perbaikan rendah setelah ditelusuri menurut evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian UX dari hasil analisis tersebut sudah lebih dari cukup membuat pengguna merasa kenyamanan untuk menjadi sebuah keanggotaan atau daftar pengguna dari Aplikasi Diary Sumsel dalam beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan di dalamnya. Hasil akhir dari penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dan meningkatkan UX pada Aplikasi Diary Sumsel, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya terima dan nilai aplikasi ini bagi pengguna. Dengan memperbaiki UX, aplikasi ini dapat memberikan manfaat yang lebih besar dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Kata kunci: diary sumsel, impelementasi, kebutuhan, kontribusi, pengalaman.

ABSTRACT

The application is a mobile application that has great potential to help users record and manage their daily notes. However, a good user experience (UX) is critical in ensuring the success and acceptance of the application. This research aims to carry out UX analysis on the application using the Heuristic Evaluation method. The Heuristic Evaluation method is used to identify potential UX problems by comparing the application with a set of pre-established design principles (heuristics). The research results show a number of findings related to the navigation, consistency, responsiveness and accessibility aspects of the Diary Sumsel application. The results of this research found a low level of improvement analysis after tracing it according to the evaluation that had been carried out. Then UX from the results of this analysis is more than enough to make users feel comfortable in becoming a membership or user list of the Diary Sumsel application in terms of several features that can be utilized in it. This research makes an important contribution in understanding and improving the UX of the Diary Sumsel application, which in turn can increase the acceptability and value of this application for users. By improving the UX, it is hoped that this application can provide greater benefits and better meet user needs.

Keywords: diary sumsel, implementation, needs, contributions, experiences.

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dunia digital saat ini mulai banyak menjamur pada berbagai tempat yang mana rancangan digital tidak cuma menciptakan fitur *hard* saja, namun pula fitur *soft* salah satunya merupakan Apps Mobile [1]. Apps Mobile merupakan fitur perangkat lunak yang berbentuk aplikasi yang dibesarkan menggunakan program komputerisasi membuat disematkan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Hal ini juga membuat pemerintah untuk mengembangkan sistem layanan masyarakat dengan aplikasi *mobile*, tidak terkecuali pada layanan ruang baca perpustakaan [2]. Dengan perkembangan teknologi, perpustakaan akhirnya mengembangkan sistem layanannya dalam bentuk perpustakaan digital. Seluruh perpustakaan di Indonesia akhirnya memberikan layanan perpustakaan digital salah satunya merupakan Diary Sumsel yang dimiliki Sumatera Selatan [3] (Gambar 1). Diary Sumsel adalah aplikasi sistem berbasis perpustakaan secara digital representatif Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan [4]. Diary Sumsel ialah aplikasi perpustakaan secara digital berbasis media sosial yini dilengkapi dengan *e-reader* buat

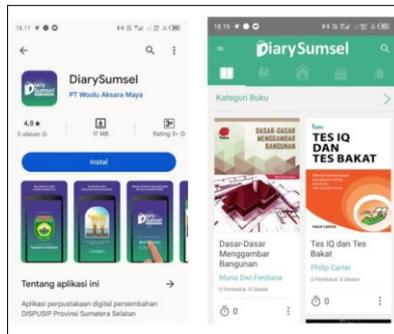
*) Penulis Korespodensi

Dikirim : 09 September 2023

Diterima : 03 November 2023

Publikasi *Online* : 31 Maret 2024

membaca *e-book*. Dengan fitur-fitur media sosial dapat tersambung serta berhubungan dengan pengguna yang lain [5] [6] maka pengguna bisa membagikan saran novel yang sedang dibaca dan melakukan pembahasan novel.



Gambar 1. Antarmuka Aplikasi Diary Sumsel

Suatu komponen bisa tingkatkan kegunaan suatu aplikasi merupakan pengalaman dari seorang pengguna ataupun UX sebab menjadi penghubung yang langsung diantara sistem dengan penggunanya sehingga wajib mencermati kemudahan pemakaian supaya bisa diterima [7]. UX mempunyai kedudukan berarti untuk kesuksesan suatu aplikasi. Bila pengguna merasa UX yang terbuat tidak menarik, susah dipahami, serta bisa menimbulkan kebosanan merupakan kegagalan pada suatu aplikasi [8]. Oleh sebab itu, penilaian dibutuhkan buat tingkatkan mutu aplikasi Diary Sumsel paling utama dari segi UX. Penilaian terhadap aplikasi Diary Sumsel bertujuan buat mengenali kasus yang bisa jadi terdapat dengan memakai tata cara *Heuristic Evaluation* ini mempunyai 10 prinsip dapat menghasilkan sebuah evaluasi dari suatu sistem [9]. Prinsip-prinsip tersebut antara lain *Visibility of system status, match with the real world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than Recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize dialogue, and recover from errors, serta Help and documentation*. Agar dapat lebih mengenali secara jauh perihal tentang *usability* pada UX terhadap sebuah teknologi yang telah digunakan pada aplikasi Diary Sumsel, hingga dibutuhkan penilaian untuk mengetahui kepuasan pengguna dalam menggunakan Aplikasi ini [10]. Penilaian terhadap aplikasi Diary Sumsel bertujuan buat mengenali kasus yang bisa jadi terdapat dengan memakai tata cara UX [11] serta nantinya hendak membagikan suatu usulan ataupun saran revisi dalam sistem aplikasi Diary Sumsel terhadap masalah-masalah pengguna biar sesuatu sistem tersebut dapat buat menggapai sesuatu tujuan tertentu yang di mana yang hendak menciptakan sistem yang efisien, serta tingkatkan pengguna dari aplikasi Diary Sumsel tersebut.

2. MATERI DAN METODE

Heuristic Evaluation

Pada penelitian ini dilaksanakan sebuah *evaluasi testing* terhadap aplikasi Diary Sumsel yang bertujuan untuk menganalisa UX pada Aplikasi Diary Sumsel menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. Melalui UX dapat melihat bagaimana kualitas interaktif, responsif dan efisiensi dari sebuah sistem terkhusus Aplikasi Diary Sumsel, hal ini di sebabkan pentingnya sebuah perbaikan terhadap sistem untuk meningkatkan kualitas antarmuka yang di bangun dengan proses atau langkah-langkah yang telah sesuai dirancang [12]. *Heuristic Evaluation* sendiri juga digunakan untuk mengidentifikasi potensi masalah UX dengan membandingkan aplikasi dengan seperangkat prinsip desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian Heuristik merupakan tipe riset antarmuka pengguna di mana seseorang, ataupun regu dari sebagian orang, mengevaluasi spesifikasi, prototype ataupun mengacu pada prinsip-prinsip heuristik. Sebagian orang evaluator direkomendasikan buat penilaian heuristik, sebab orang yang berbeda dikala mengevaluasi *User Interface* (UI) yang sama kerap mengenali permasalahan yang sangat berbeda serta pula sangat bermacam-macam dalam peringkat mereka pada memperhitungkan keparahan permasalahan yang identik. *Heuristic Evaluation* (HE) merupakan sistem penilaian membuat aplikasi berbasis pengguna. Sistem tersebut mengaitkan evaluator agar membagikan saran dan masukan yang setelah itu dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik. HE merupakan metode evaluasi yang terpercaya di dunia dikala ini. HE merupakan tata cara yang dipakai buat memperoleh titik kasus terdapat *usability* dalam sesuatu desain antarmuka. HE sendiri ditingkatkan agar memperhitungkan sesuatu sistem aplikasi atau berbasis website.

Aplikasi Mobile

Mobile-apps atau aplikasi *Mobile* merupakan sebuah sistem yang memungkinkan pengguna memanfaatkan fitur yang sesuai dengan tujuan pembangunan sistem tersebut. Secara umum, *mobile-apps*

adalah sistem terapan yang berfungsi khusus dan terpadu sesuai dengan kelebihan dan fitur yang dimiliki setiap aplikasi. Tidak hanya itu aplikasi mobile sediakan keahlian penyimpanan persisten dalam platform. Dari penafsiran penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan kalau aplikasi *mobile* merupakan program aplikasi yang digunakan dengan sumber energi berbasis *website* yang sediakan akses ke bermacam- macam data yang relevan. Aplikasi ini pula bisa diakses akses lewat fitur telepon seluler, smartphone, nirkabel, pager serta fitur sejenisnya [13].

User Experience (UX)

User Experience (UX) ataupun pengalaman pengguna adalah evaluasi ataupun asumsi seorang yang sudah memakai produk, sistem ataupun layanan yang dibentuk cocok dengan riset ilmiah yang sudah dicoba. UX memperhitungkan seberapa kepuasan serta kenyamanan seorang terhadap suatu produk, sistem, serta jasa. Suatu prinsip dalam membangun UX merupakan *costumer rule* yang berarti khalayak memiliki kekuasaan dalam memastikan tingkatan kepuasan sendiri [14].

Analisis

Secara umum, definisi analisis adalah aktivitas yang terencana serta dicoba secara serius dengan memakai pemikiran yang keritis buat mendapatkan kesimpulan dari apa yang estimasi. Analisis menggambarkan sebuah penguraian dari suatu persoalan dari berbagai bagiannya dan penelaahan bagian tersendiri serta menjalankan antar bagian agar memperoleh pengertian yang cocok dan penjelasan secara keseluruhan. Analisis diyakini sebuah aktivitas yang dapat memuat sebagian kegiatan semacam mengurai, membedakan, memilah sesuatu buat digolongkan dan dikelompokkan kembali untuk kriteria tertentu kemudian barulah dicari kaitannya dan ditaksir hasil dari sebuah evaluasi [15].

Severity Ratings

Hasil penilaian diklasifikasikan bersumber pada tiap-tiap 10 Prinsip Penilaian Heuristik serta tingkatan keparahan (*Severity Ratings*). Hasil penilaian bisa digunakan selaku masukan buat saran pengembangan aplikasi Diary Sumsel. *Severity ratings* merupakan nilai tersebut digunakan agar bawah tingkatan kerusakan dari kasus yang ditemui pengguna kala memakai keparahan ini mempengaruhi buat jadi bahan saran revisi dari permasalahan yang terdapat uraian menimpa tiap nilai *severity ratings* seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. *Severity Ratings*

Severity Rating	Penjelasan
0	<i>I don't agree</i> : Wujud kegagalan yang tidak mempunyai pengaruh
1	<i>Cosmetic problem only</i> : Kala pengembang mempunyai bonus waktu proyek baru diperbaiki
2	<i>Minor usability problem</i> : Prioritas rendah walaupun butuh diperbaiki
3	<i>Major usability problem</i> : Pengguna kesusahan serta perlu diperbaiki
4	<i>Usability catastrophe</i> : Lelas diperbaiki sebab pengguna tidak dapat menggunakan

Severity ratings mempunyai 5 tahapan tingkatan keparahan permasalahan pada angka 0 hingga 4. Tahapan ini merupakan pengukuran tingkatan kesulitan dari permasalahan *usability* telah ditemui bersumber pada penilaian yang telah dicoba. Masing-masing dapat ditingkatkan melalui skala tersebut yang dipresentasikan nilai dari kasus itu sendiri.

Penyusunan Instrument Penelitian

Analisis informasi dalam riset ini memakai tipe informasi deskriptif kuantitatif, yang bertujuan memperoleh rata-rata dari masing-masing kuesioner. Item dalam kuesioner didapatkan melalui pengembangan 10 variabel metode *Heuristic Evaluation*. Rata-rata setiap item digunakan agar memastikan *severity ratings* ataupun tingkatan keparahan buat masing- masing aspek tersebut. *Severity ratings* digunakan buat memastikan prioritas permasalahan yang ditemui pengguna. Tingkatan prioritas permasalahan yang ditemui pengaruhi seberapa banyak revisi yang dibutuhkan. Hasil dari tingkatan *severity ratings* tersebut yang hendak dijadikan buat memastikan saran revisi. Berikut perhitungan dengan dengan metode *heuristic evaluation* pada Persamaan 1.

$$SR = (0(X_1) + 1(X_2) + 2(X_3) + 3(X_4) + 4(X_5))/N \tag{1}$$

Keterangan:

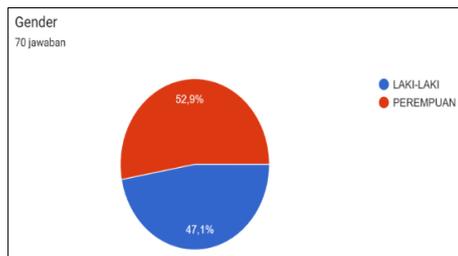
SR = Rata-Rata Item, X_1 = Frekuensi Skala 0,
 X_2 = Frekuensi Skala 1, X_3 = Frekuensi Skala 2,
 X_4 = Frekuensi Skala 3, X_5 = Frekuensi Skala 4,
 N = Total Responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

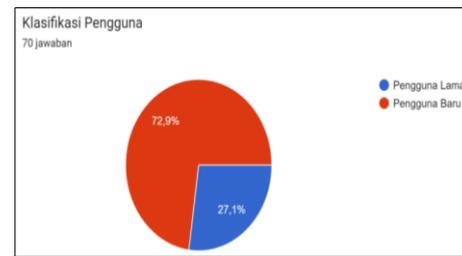
Penelitian ini menghasilkan sebuah hasil analisis tingkat perbaikan rendah setelah ditelusuri menurut evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian *User Experience (UX)* dari hasil analisis tersebut sudah lebih dari cukup membuat user merasa kenyamanan untuk menjadi sebuah keanggotaan atau daftar user dari Aplikasi Diary Sumsel dalam beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan di dalamnya.

Karakteristik dan Rekapitulasi Responden

Dalam riset ini memakai analisis kuantitatif yang digunakan untuk memandangi ciri responden. Jumlah yang diambil dari responden tersebut berjumlah 70 Orang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan sebagai *user*. Kuisisioner tersebut dilakukan dengan cara membagikan *Google Form* untuk mengetahui lebih dalam pemahaman *user* terhadap *system* yang telah dibangun. Berdasarkan Gambar 2 dan Gambar 3, diketahui bahwa responden melalui penelitian ini perempuan 52,9% dan laki-laki 47,1%. Sedangkan untuk klasifikasi pengguna terdapat sebanyak 72,9% pengguna baru dan 27,1% pengguna lama.



Gambar 2. Jenis Kelamin Pengguna Aplikasi Diary Sumsel



Gambar 3. Klasifikasi Pengguna Aplikasi Diary Sumsel

Rekapitulasi Kuisisioner yang disebarkan ke pengguna dan masyarakat terhadap pengalaman penggunaan aplikasi Diary Sumsel berdasarkan *instrument Heuristic Evaluation* dengan 10 variabel dan masing-masing variabel diberikan 20 pernyataan. Kuisisioner yang disebarkan merupakan kuisisioner *Heuristic Evaluation* melalui *Google Form* kepada pengguna aplikasi Diary Sumsel.

1. Hasil rekapitulasi kuisisioner ini berdasarkan suara dari responden dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Kuisisioner

R	H1		H2		H3		H4		H5		H6		H7		H8		H9		H10	
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	N	S	S	S	S	SS	S	S	
2	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	S	
3	N	S	S	S	SS	SS	S	N	S	S	S	S	SS	N	N	S	S	S	S	
4	SS	SS	S	S	SS	SS	S	S	S	TS	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	
5	N	S	SS	S	S	SS	S	N	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	
...	
80	N	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	N	N	N	S	S	S	

2. Hasil rekapitulasi kuisisioner berdasarkan pertanyaan dan penilaian dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Rekapitulasi Kuisisioner

No	PERNYATAAN KUISISIONER	SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Setiap menu serta tampilan aplikasi mempunyai judul yang cocok serta menggambarkan isi halaman.	19	43	7	1	0
2	Aplikasi menjawab apa yang dicoba pengguna (diseleksi, ditekan, dll).	14	49	6	1	0
3	Teks yang dituliskan di dalam menu dapat dengan mudah dipahami.	13	50	7	0	0
4	Penempatan konten berbentuk foto serta isi tertata rapi pada aplikasi.	16	35	19	0	0
5	Pengguna dapat dengan mudah keluar dari sistem aplikasi Diary Sumsel.	20	44	6	0	0
6	Jika sistem mempunyai tingkatan halaman/menu, pengguna bisa dengan mudah kembali ke halaman/menu lebih dahulu.	23	40	7	0	0
7	Tampilan tiap menu pada aplikasi Diary Sumsel mempunyai judul yang mudah dipahami.	15	46	9	0	0
8	Standar penyusunan tidak berubah- ubah pada masing- masing halaman yang diakses.	13	38	19	0	0
9	Pengguna bisa menanggulangi kesalahan yang dilakukan.	15	46	9	0	0
10	Teks pada intruksi telah jelas serta tidak memunculkan pertanyaan.	15	46	7	0	2

11	Menu ataupun tampilan pada aplikasi gampang diingat dikala mengarah ke halaman tertentu.	21	46	3	0	0
12	Saat kembali memakai aplikasi Diary Sumsel pengguna bisa dengan gampang mengidentifikasi tampilan, menu serta guna yang terdapat pada aplikasi.	21	46	3	0	0
13	Pilihan menu serta data dikelompokkan dengan baik.	21	42	7	0	0
14	Semua fitur yang terdapat bisa diakses dengan cepat.	23	35	11	0	1
15	Pencarian menu mudah digunakan paling utama untuk pengguna yang baru.	11	40	18	0	1
16	Keterangan data tiap ikon adalah perihal yang diperlukan.	14	28	28	0	0
17	Masukan yang diberikan pada Diary Sumsel sangat bermanfaat untuk pengguna.	15	49	6	0	0
18	Pesan kesalahan setiap menu aplikasi Diary Sumsel bermanfaat untuk pengguna.	20	45	5	0	0
19	Terdapat fitur pengaduan yang ada dari aplikasi buat mempermudah pengguna yang mau bertanya tentang pemakaian aplikasi.	18	42	10	0	0
20	Diwajibkan fitur komunikasi atau <i>live chat</i> untuk pengguna yang mau bertanya langsung menimpa pemakaian aplikasi.	22	34	14	0	0
TOTAL		349	844	201	2	4

Pada Tabel 3 dipaparkan bahwa hasil sebanyak 349 pada opsi sangat setuju (5), sebanyak 844 pada opsi setuju (4), hasil sebanyak 201 pada opsi netral (3), sebanyak 2 pada opsi tidak setuju (2), serta ditemukan sebanyak 4 pada opsi sangat tidak setuju (1).

Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Aspek	Keterangan	Pearson Correlation	Rtabel (n-2)	Hasil Validitas
<i>Visibility Of System Status</i>	H1	0,650	0,235	Valid
	H2	0,802	0,235	Valid
<i>Match Between System and The Real World</i>	H1	0,741	0,235	Valid
	H2	0,708	0,235	Valid
<i>User Control and Freedom</i>	H1	0,499	0,235	Valid
	H2	0,672	0,235	Valid
<i>Consistency and Standards</i>	H1	0,660	0,235	Valid
	H2	0,665	0,235	Valid
<i>Error Prevention</i>	H1	0,707	0,235	Valid
	H2	0,541	0,235	Valid
<i>Recognition rather than recall</i>	H1	0,745	0,235	Valid
	H2	0,709	0,235	Valid
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	H1	0,601	0,235	Valid
	H2	0,693	0,235	Valid
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	H1	0,623	0,235	Valid
	H2	0,645	0,235	Valid
<i>Help users recognize, diagnose and recovers from errors</i>	H1	0,747	0,235	Valid
	H2	0,766	0,235	Valid
<i>Help and documentation</i>	H1	0,700	0,235	Valid
	H2	0,702	0,235	Valid

Bersumber pada Tabel 4, hasil uji validitas memperlihatkan nilai *rhitung* meliputi variabel H1 (*visibility of system status*), H2 (*offer real word objects*), H3 (*user control and freedom*), H4 (*consistency and standards*), H5 (*error prevention*), H6 (*recognition rather than recall*), H7 (*flexibility and efficiency of use*), H8 (*aesthetic and minimalist design*), H9 (*help users recognize, diagnose, and recover from errors*), H10 (*help and documentation*) yang dinyatakan valid. Berikut dari *Care Processing Summary* melalui penjelasan dari Cronbach's *Alpha* dijelaskan pada Gambar 4.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	70	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	70	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
,936		20	

Gambar 4. Cronbach's *Alpha*

Sebuah kuesioner dijelaskan bahwa *reliable* ataupun profesional jika jawaban seseorang terhadap persoalan merupakan tidak berubah-ubah ataupun secara normal dari waktu ke waktu. Penanda agar uji reliabilitas dapat dilaksanakan merupakan Cornbach's *Alpha*, apabila nilai Cronbach's *Alpha* > 0,6 membuktikan langkah yang digunakan *reliable*. Bersumber pada uji reliabilitas pada Tabel 5, seluruh *statement* mempunyai Cronbach's *Alpha* dari nilai yang melebihi 0,6 sehingga *statement* tersebut *reliable*.

Tabel 5. Total Statistics Item

V	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
H1A	77,80	64,075	0,602	0,934
H1B	77,86	63,168	0,775	0,931
H2A	77,86	64,356	0,710	0,932
H2B	77,99	62,739	0,661	0,932
H4B	78,03	63,593	0,617	0,933
H3A	77,74	66,165	0,444	0,936
H3B	77,71	64,091	0,629	0,933
H4A	77,86	64,559	0,618	0,933
H5A	77,86	64,095	0,670	0,932
H5B	77,89	65,146	0,482	0,936
H6A	77,69	64,335	0,715	0,932
H6B	77,69	64,653	0,676	0,932
H7A	77,74	64,947	0,552	0,934
H7B	77,80	62,742	0,643	0,933
H8A	78,07	64,038	0,570	0,934
H8B	78,14	63,081	0,588	0,934
H9A	77,81	64,240	0,717	0,932
H9B	77,73	63,766	0,737	0,931
H10A	77,83	63,709	0,659	0,933
H10B	77,83	62,782	0,655	0,933

Hasil Perhitungan Data

Hasil dari rekapitulasi kuesioner menghasilkan sebuah data skala Likert yang dikonfigurasi menjadi sebuah data *severity ratings* yang dijelaskan pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Severity Ratings

Aspek	Q	0	1	2	3	4	N	Skor	SR
H1	A	19	43	7	1	0	70	60	0,857143
	B	14	49	6	1	0	70	64	0,914286
	Total	33	92	13	2	1	140	124	0,885714
H2	A	13	50	7	0	0	70	64	0,914286
	B	16	35	19	0	0	70	73	1,042857
	Total	29	85	26	0	0	140	137	0,978571
H3	A	20	44	6	0	0	70	56	0,8
	B	23	40	7	0	0	70	54	0,771429
	Total	43	84	13	0	0	140	110	0,785714
H4	A	15	46	9	0	0	70	64	0,914286
	B	13	38	19	0	0	70	76	1,085714
	Total	43	84	13	0	0	140	140	1
H5	A	15	46	9	0	0	70	64	0,914286
	B	15	46	7	0	2	70	68	0,971429
	Total	30	92	16	0	2	140	132	0,942857
H6	A	21	46	3	0	0	70	52	0,742857
	B	21	46	3	0	0	70	52	0,742857
	Total	42	92	6	0	0	140	104	0,742857
H7	A	21	42	7	0	0	70	56	0,8
	B	23	35	11	0	1	70	61	0,871429
	Total	44	77	18	0	1	140	117	0,835714
H8	A	11	40	18	0	1	70	80	1,142857
	B	14	28	28	0	0	70	84	1,2
	Total	25	68	46	0	1	140	164	1,171429
H9	A	15	49	6	0	0	70	61	0,871429
	B	20	45	5	0	0	70	55	0,785714
	Total	35	94	11	0	0	140	116	0,828571

H10	A	18	42	10	0	0	70	62	0,885714
	B	22	34	14	0	0	70	62	0,885714
	Total	40	76	24	0	0	140	124	0,885714

Dari hasil yang telah diperhitungkan nilai dari *severity ratings* yang dipaparkan pada Tabel 6 didapat tingkatan dari segala prospek *heuristic evaluation* yaitu 10 aspeknya menunjukkan nilai *severity ratings* 1. Nilai tersebut ialah *Cosmetic Problem Only* di mana permasalahan yang dapat mempengaruhi kenyamanan *user* serta revisi tidak sangat diperlukan.

Hasil dari perhitungan informasi memakai rumus *Heuristic Evaluation* yang menciptakan nilai *severity ratings* yang dipaparkan pada Tabel 7. Melalui 10 aspek *Heuristic Evaluation* (Tabel 7), terdapat 2 aspek yang paling tinggi adalah H4 serta H8 di mana variabel tersebut yang memiliki nilai *severity ratings* sebesar 1 dan lebih dari yang lainnya. Dari 2 aspek tersebut hendak membagikan saran revisi.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Severity Ratings

Aspek	Severity Ratings	Pembulatan
1	0,885714	1
2	0,978571	1
3	0,978571	1
4	1	1
5	0,942857	1
6	0,742857	1
7	0,835714	1
8	1,171429	1
9	0,828571	1
10	0,885714	1

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari dilakukannya riset ini terdapat sebuah hasil melalui evaluasi UX yaitu mendapatkan sebuah hasil Analisis User Experience pada Aplikasi Diary Sumsel sehingga mendapatkan nilai tingkat perbaikan rendah yaitu dari 10 variabel seluruhnya mendapatkan nilai 1 *Cosmetic Problem Only*. Dengan hasil evaluasi pada aplikasi Diary Sumsel yang saat ini sudah lebih dari cukup membuat pengguna nyaman khususnya yang ingin mendaftar menjadi anggota perpustakaan, membaca serta melakukan peminjaman buku. Evaluasi ini dapat digunakan sebagai panduan untuk perbaikan UX dalam aplikasi tersebut. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya memperhatikan prinsip-prinsip desain UX selama pengembangan aplikasi *mobile*, serta perluasan penelitian lebih lanjut untuk mengukur kepuasan pengguna setelah perbaikan UX diimplementasikan. UX sendiri merupakan peran terpenting dari kualitas antarmuka setiap sistem khususnya pada Aplikasi Diary Sumsel. Dengan adanya evaluasi ini dapat menguji seberapa jauh dan dapat digunakannya Aplikasi Diary Sumsel ini di kegiatan sehari-hari pada masyarakat Sumatera Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Limbong and E. Mailoa, "Analisis User Experience Aplikasi Siasat Mobile dengan Metode Heuristic Evaluation", *Jutisi*, vol. 12, no. 2, 2023, doi: [10.35889/jutisi.v12i2.1259](https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i2.1259).
- [2] H. Adilah, R. Kridalukmana, and I. P. Windasari, "Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Mobile Web-Based PT Subur Makmur Migas Pratama dengan Metode Design Thinking," *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 123–136, 2023, doi: [10.14710/jtk.v2i1.38089](https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.38089).
- [3] A. Putri and A. I. Dwi, "Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation," *Jeisbi*, vol. 03, no. 02, pp. 49–59, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/46226>.
- [4] R. Darmawan, *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Dalam Perspektif Suku Madura*, 2020. Skripsi UNEJ.
- [5] R. Resa and K. R. N. Wardani, "User Interface Dan User Experience Website BPKAD Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation", *zonasi*, vol. 4, no. 2, pp. 88 - 99, Sep. 2022, doi: [10.31849/zn.v4i2.10972](https://doi.org/10.31849/zn.v4i2.10972).
- [6] M. Subhan and A. D. Indriyanti, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *Jeisbi*, vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/41203>.
- [7] H. Sulistiani, A. R. Isnain, I. Yasin, E. D. Mega, A. Virgilia, and A. Akbar, "Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada SMK N 1 Padang Cermin," *J. Widya Laksmi.*, vol. 2, no. 2, pp. 82–87, 2022, doi: [10.59458/jwl.v2i2.38](https://doi.org/10.59458/jwl.v2i2.38).
- [8] Y. T. Utami, A. Pramudani, A. R. Irawati, D. Kurniawan, "Implementasi Heuristic Evaluation Untuk

- Analisis User Experience (UX) Pada Virtual Class Universitas Lampung,” *Jimasia*, vol. 3, no. 1, pp. 33–42, 2023, doi: [10.33365/jimasia.v3i1.2773](https://doi.org/10.33365/jimasia.v3i1.2773).
- [9] A. M. Nur Fauzi, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework,” *JUPI*, vol. 7, no. 1, pp. 231–239, 2022, doi: [10.29100/jupi.v7i1.2452](https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2452).
- [10] I. M. S. Mertha, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, “Analisa Usability Pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale,” *Krisnadana*, vol. 1, no. 1, pp. 37–46, 2021, doi: [10.58982/krisnadana.v1i1.80](https://doi.org/10.58982/krisnadana.v1i1.80).
- [11] H. A. Aritionang, R. S. Sianturi, dan A. P. Kharisma, “Perancangan User Experience Aplikasi Jasa Foto Produk menggunakan Human Centered Design”, *J-PTIHK*, vol. 7, no. 5, 2023. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12638>.
- [12] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, “Analisis User Experience Dan User Interface (UI/UX) Pada Website Menggunakan Metodegoogle Design Sprint (Studi Kasus : Cv Tirta Kalimaya),” *J. Teknol. dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021. [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/3fba/8b354ecbd548e5b55e1c92182520d6a2c905.pdf>
- [13] A. Ramadoni, A. Wijaya, and S. Sauda, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dengan Pendekatan User Centered Design (UCD),” *CESS*, vol. 8, no. 2, 2023. [Online]. Available: jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess/article/view/45038/pdf.
- [14] R. Ramila, B. D. Suharminto, M. S. Qadirah, and M. E. Adjie S., “Uji Kualitas Website IndonesiAx Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *J. Teknol. Inf.*, vol. 16, no. 1, pp. 12–19, 2022, doi: [10.47111/jti.v16i1.3896](https://doi.org/10.47111/jti.v16i1.3896).
- [15] A. Efendi, U. Ependi, and T. Aryadi, “Analisis perbandingan performaserver e-learning berbasis parallel processing dengan servere-learning berbasis tunggal,” *BDCSS Conference*, vol. 1, no. 1, pp. 235–243, 2019. [Online]. Available: <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCSS/article/view/138>.