

Analisa UI/UX Pada Website SMK Kosgoro Kota Bogor Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Fadhilah Putri Solehah¹, Muhamad Ryansyah^{2*}

¹Universitas Nusa Mandiri

²Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: ¹fadhilahp71@gmail.com, ²*muhamadryansyah@gmail.com

Abstrak - SMK, sebagai lembaga yang fokus pada keahlian khusus, perlu memperhatikan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk mendukung visi dan misi pendidikan mereka. SMK Kosgoro Kota Bogor, yang selalu mengikuti perkembangan Teknologi Informasi, memiliki beberapa jurusan dan siap bersaing dalam memberikan layanan kepada siswa melalui situs web. Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi dalam pengujian kebergunaan yang dilakukan oleh ahli di bidang ini dengan mengikuti prinsip-prinsip yang ditetapkan oleh Jakob Nielsen, bertujuan untuk menemukan kesalahan atau bug pada aplikasi yang diuji. Hasil akhir dari penelitian ini akan menghasilkan rekomendasi perbaikan setelah pengolahan data menggunakan heuristic evaluation agar lebih efektif dan user-friendly sehingga meningkatkan efektivitas dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan situs web tersebut. Tampilan UI yang telah dirancang kemudian dievaluasi menggunakan Visibility of system status, menghasilkan nilai skor VOS yang menentukan tingkat keberhasilan UI, tampilan UI aplikasi perhitungan Informasi pada halaman mudah dimengerti mendapatkan nilai 372 dengan indeks 0,73 dan Tombol yang tersedia mudah dipahami fungsinya dan bekerja dengan baik saat digunakan dengan nilai 369 dan indeks 0,72 dengan grade A dan dikategorikan acceptable yang berarti tampilan UI aplikasi perhitungan sudah mencukupi kebutuhan user.

Kata kunci: Sekolah, Situs Web, Evaluasi Heuristik, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna

Abstract - Vocational Schools, as institutions that focus on special skills, need to pay attention to User Interface (UI) and User Experience (UX) design to support their educational vision and mission. Kosgoro Vocational School, Bogor City, which always follows developments in Information Technology, has several departments and is ready to compete in providing services to students via its website. Heuristic Evaluation is an evaluation method in usability testing carried out by experts in this field by following the principles set out by Jakob Nielsen, aimed at finding errors or bugs in the application being tested. The final results of this research will produce recommendations for improvement after data processing using heuristic evaluation to make it more effective and user-friendly, thereby increasing the effectiveness and comfort of users in using the website. The UI display that has been designed is then evaluated using the Visibility of system status, producing a VOS score value which determines the level of success of the UI. The UI display for the calculation application. The information on the page is easy to understand, getting a score of 372 with an index of 0.73 and the function of the available buttons is easy to understand and works well. good when used with a value of 369 and an index of 0.72 with grade A and categorized as acceptable, which means the UI display of the calculation application is sufficient for the user's needs.

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

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, memiliki website sekolah yang efektif menjadi krusial untuk menyampaikan informasi. SMK Kosgoro Kota Bogor berupaya menyediakan website resmi yang dapat memenuhi kebutuhan ini. Namun, kesalahan dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) bisa menghambat efektivitas komunikasi dan mengurangi kepuasan pengguna.

Mengamati Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) dari website dari SMK Kosgoro Kota Bogor adalah langkah awal yang penting untuk memahami interaksi pengguna dengan platform tersebut. Melalui metode observasi, peneliti

bisa melihat secara langsung komponen User Interface (UI) seperti tata letak, navigasi, dan desain visual, serta mengidentifikasi faktor-faktor User Experience (UX) yang mempengaruhi kenyamanan dan kepuasan pengguna. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika interaksi pengguna dengan website dalam situasi nyata, memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas dan efisiensi desain website. Hasil dari observasi ini akan menjadi dasar penting dalam usaha meningkatkan kualitas UI/UX website SMK Kosgoro Kota Bogor agar lebih responsif dan mudah digunakan.

Gambaran kondisi web SMK Kosgoro sebelum adanya penelitian kekurangan dalam UI/UX dapat menyebabkan kebingungan, kesalahan penggunaan, atau bahkan pengguna menjadi enggan untuk menggunakan website tersebut.

Metode ini melibatkan penilaian berdasarkan prinsip desain yang sudah teruji, yang membantu mengidentifikasi masalah yang mungkin tidak disadari pengguna dan pengembang. Dengan demikian, metode ini bisa memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas UI/UX website SMK Kosgoro Kota Bogor.

Website atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan berbagai jenis informasi berupa teks, gambar statis atau bergerak, animasi, suara, video, atau kombinasi dari semua elemen tersebut. Informasi ini bisa bersifat statis maupun dinamis, saling terhubung melalui jaringan halaman yang membentuk suatu struktur yang terintegrasi (Andriyan et al., 2020)

Kehadiran website sebagai media penyebaran informasi sangat relevan dan efisien saat ini. Website merupakan cara untuk menampilkan diri di Internet (Anwar et al., 2021). Website sekolah kini menjadi tren di dunia pendidikan dan mendapat respons positif dari pendidik, siswa, dan masyarakat. Website sekolah mendukung pembelajaran online, menyediakan informasi sekolah, dan memfasilitasi pendaftaran, serta kebutuhan lainnya (Ernawati & Yusuf, 2022).

Di era digital ini, website sekolah penting untuk mempromosikan dan menyampaikan informasi operasional sekolah. Ini membangun citra kemajuan, menunjukkan keberhasilan, dan meningkatkan kepercayaan masyarakat. Selain itu, website membantu mengikuti perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan. Sebagai media informasi dan promosi, website sangat relevan dan efisien (Febrian, 2023). Perancangan desain antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) adalah langkah-langkah krusial dalam proses pengembangan perangkat lunak. Kedua aspek ini memainkan peran utama dalam menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan dan merasakan produk yang dibuat (Akbar et al., 2023).

User Interface adalah sebuah desain tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan kepuasan pengguna. User Interface ini juga mudah dipahami oleh pengguna serta dirancang sedemikian rupa agar dapat dibaca oleh sistem dan berfungsi sesuai dengan harapan (Dody Firmansyah, 2022). Sementara itu, User Experience adalah desain yang diarahkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna situs web melalui kenyamanan dan kegunaan yang ditawarkan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dengan produk. (Artikel, 2023).

Evaluasi dengan metode Heuristic Evaluation adalah teknik pengujian yang fokus pada penyelesaian masalah pengguna pada antarmuka,

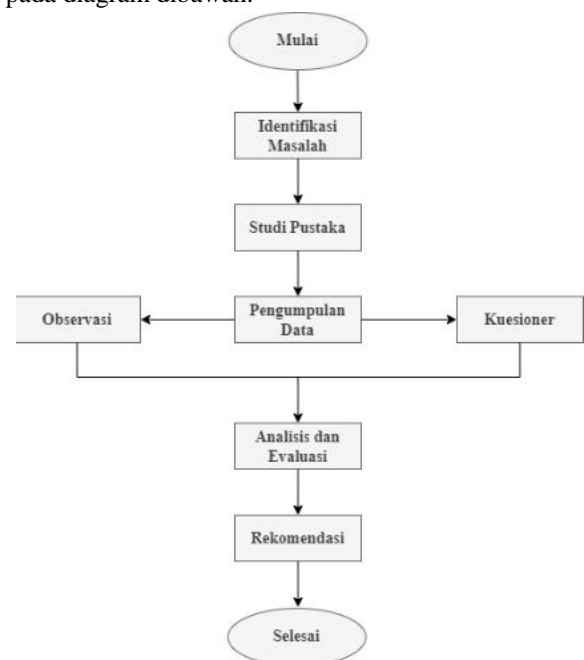
serta memungkinkan keputusan yang efisien dan efektif (Mantik et al., 2022). Menurut penelitian sebelumnya, metode Heuristic Evaluation dapat digunakan untuk menilai tingkat keusabilan dalam interaksi antara manusia dan komputer.

Heuristic Evaluation adalah metode yang paling umum digunakan (Efilda et al., 2023). Keunggulan metode Heuristic Evaluation meliputi kemudahan dalam evaluasi, proses yang cepat, dan biaya rendah. Evaluator melakukan inspeksi antarmuka secara individu, dan komunikasi antar evaluator hanya diperbolehkan setelah evaluasi selesai agar hasilnya independen dan tidak bias. Evaluator akan menginspeksi berbagai elemen interaktif beberapa kali dan membandingkannya dengan prinsip-prinsip usability (Auliya et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi UI/UX pada website SMK Kosgoro Kota Bogor dengan metode Heuristic Evaluation, mengidentifikasi keluhan dan masalah pengguna, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan dalam mengakses informasi. Diharapkan dengan perbaikan tersebut, website SMK Kosgoro dapat menjadi media informasi yang lebih efektif dan efisien bagi semua pihak yang berkepentingan.

METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian adalah rangkaian langkah yang diikuti oleh seorang peneliti selama proses penelitiannya, yang dilaksanakan melalui sejumlah tahap yang terstruktur pada situs website SMK Kosgoro Kota Bogor dengan metode heuristic evaluation. Tahapan-tahapan penelitian dapat dilihat pada diagram dibawah.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Mengilustrasikan tahapan-tahapan dalam penelitian ini, dimulai dari identifikasi masalah hingga pemilihan rekomendasi untuk perbaikan desain. Alur ini dirancang untuk memastikan setiap langkah dilakukan secara sistematis dan teratur, guna mencapai hasil yang optimal dalam analisis dan peningkatan desain UI/UX situs web SMK Kosgoro Kota Bogor.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini menjelaskan penggunaan metode observasi dan kuesioner. Observasi bertujuan mendapatkan data langsung dari objek yang diteliti yaitu situs web SMK Kosgoro Kota Bogor untuk pemahaman yang lebih mendalam. Kemudian kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi terstruktur dari responden. Menggabungkan kedua metode ini diharapkan dapat menghasilkan data yang komprehensif dan mendukung analisis yang lebih akurat.

2. Analisis dan Evaluasi

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis selanjutnya di evaluasi menggunakan metode heuristic evaluation untuk menilai data yang terkumpul. Metode ini menggunakan pedoman praktis untuk menemukan masalah dan mengevaluasi kinerja sistem. Dalam bagian ini, penulis akan menjabarkan penerapan heuristic evaluation untuk menganalisis hasil penelitian, mengidentifikasi kekurangan, serta memberikan rekomendasi perbaikan, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan relevan.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari pengguna website SMK Kosgoro Kota Bogor yang ditujukan kepada para siswa, guru dan staff SMK Kosgoro Kota Bogor. Berdasarkan informasi dari berbagai sumber, website SMK Kosgoro Kota Bogor memiliki sekitar 5.334 pengguna. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengambilan sampel untuk menentukan jumlah responden yang akan mengisi kuesioner. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling. Penulis menerapkan rumus slovin untuk menetapkan jumlah responden dengan margin kesalahan sebesar 10%.

Rumus :

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan :

- n : Sampel
- N : Jumlah populasi
- e : Tingkat kesalahan (dalam desimal)

$$n = \frac{5334}{1 + 5334 \cdot (0,1^2)} = 98,2$$

Jadi, jumlah responden yang diperlukan adalah sekitar 98 responden.

4. Metode Analisis Data

Dalam analisis data, dihitung tingkat kekurangan atau masalah UI/UX berdasarkan 10 aspek heuristic evaluation menggunakan skala likert dengan format respon pilihan tetap, yang dirancang untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan. Skala ini biasanya menggunakan lima tingkat pengukuran.

Tabel 1. Tabel Pengukuran

KETERANGAN	POINT
SANGAT TIDAK SETUJU	1
TIDAK SETUJU	2
NETRAL	3
SETUJU	4
SANGAT SETUJU	5

Dari data yang akan diperoleh maka kemudian dilakukan perhitungan dengan cara mengkalikan setiap point likert jawaban dari kuesioner dengan bobot nilai yang tersedia dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total skor} = (1 \cdot a) + (2 \cdot a) + (3 \cdot a) + (4 \cdot a) + (5 \cdot a)$$

Skor 1-5 : skor dari skala likert

A : jumlah responden yang memberikan tanggapan dalam setiap indikator kuesioner

$$\text{Indeks} = \frac{\text{Total Skor}}{\dots\dots\dots}$$

Skor likert tertinggi · Jumlah responden

Tahap berikutnya adalah melakukan perhitungan severity rating. Severity rating digunakan untuk menentukan tingkat masalah atau keunggulan dalam desain UI/UX website SMK Kosgoro Kota Bogor, serta untuk mengevaluasi apakah website tersebut telah memenuhi standar kegunaan yang ditetapkan.

Untuk..mendapatkan..nilai..severity..rating dari setiap aspek heuristic evaluation, penulis menggunakan..rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{\sum A}{n} \dots\dots\dots$$

Keterangan:

S : hasil nilai severity rating dalam satu aspek heuristic evaluation

$\sum A$: jumlah skor rating dari pertanyaan dalam setiap aspek heuristic evaluation

(HE1.1, HE1.2,... ..,HE10.1)

n : banyaknya pertanyaan dalam setiap aspek heuristic evaluation Hasil dari severity rating tersebut digunakan untuk menentukan rekomendasi perbaikan desain UI/UX website SMK Kosgoro Kota Bogor, terutama pada bagian desain UI/UX agar memenuhi standar usability.

HASIL DAN PEMBAHASAN

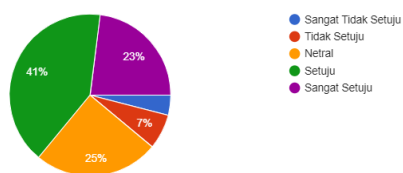
Pada penelitian mengenai User Interface (UI) dan User Experience (UX) di website SMK Kosgoro Kota Bogor, analisis data dilakukan dengan menggunakan prinsip evaluasi heuristik yang disertai dengan perhitungan nilai severity rating. Metode ini digunakan untuk menilai kualitas dan efektivitas situs

web dengan mengidentifikasi masalah-masalah UI/UX yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Melalui perhitungan nilai severity rating, tingkat keparahan masing-masing masalah dapat diukur dan diberikan prioritas perbaikannya secara objektif. Hasil dari analisis tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang aspek-aspek yang membutuhkan peningkatan pada website SMK Kosgoro, guna meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia. Berikut adalah hasil analisis yang mencakup 10 aspek penting dalam *heuristic evaluation* :

1. Visibility of System Status

Informasi pada halaman mudah dimengerti

100 jawaban

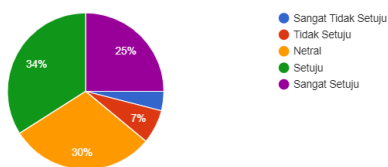


Gambar 2. Informasi pada halaman

Dari pertanyaan tentang “informasi pada halaman mudah dimengerti” menunjukkan bahwa 23% sangat setuju, 41% responden setuju, 25% netral, 7% tidak setuju dan sisanya ada 4% responden tidak setuju.

Tombol yang tersedia mudah dipahami fungsinya dan bekerja dengan baik saat digunakan

100 jawaban



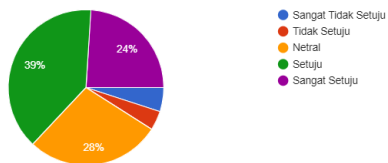
Gambar 3. Fungsi tombol

Dari pertanyaan tentang “tombol yang tersedia mudah dipahami fungsinya dan bekerja dengan baik saat digunakan” menunjukkan bahwa 25% responden sangat setuju, 34% setuju, 30% netral, 7% tidak setuju dan sisanya 4% sangat tidak setuju.

2. Match Between System and the Real World

Halaman pada website menggunakan tata bahasa yang benar

100 jawaban



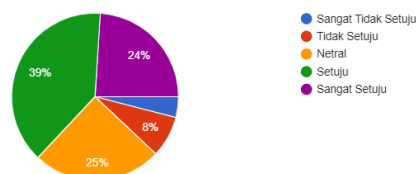
Gambar 4. Penilaian tata bahasa

Dari pertanyaan tentang halaman pada website menggunakan tata bahasa yang benar menunjukkan bahwa sebesar 24% responden sangat setuju, 39% setuju, 28% netral, 5% sangat tidak setuju dan 4%

tidak setuju.

Tombol pada halaman disusun secara logis dan mudah dipahami oleh pengguna

100 jawaban



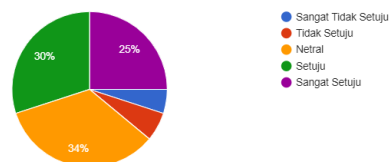
Gambar 5. Penilaian tombol pada webpage

Dari pertanyaan tentang “tombol pada halaman disusun secara logis dan mudah dipahami oleh pengguna” menunjukkan bahwa sebesar 24% responden sangat setuju, 39% setuju, 25% netral, 8% tidak setuju dan sisanya 4% sangat tidak setuju.

3. User Control and Freedom

Pengguna dapat menggunakan website saat pertama kali mengakses tanpa bertanya kepada orang lain

100 jawaban



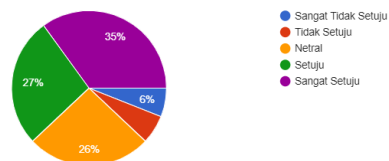
Gambar 6. Penilaian kemudahan website

Dari pertanyaan tentang “pengguna dapat menggunakan website saat pertama kali mengakses tanpa bertanya kepada orang lain” menunjukkan bahwa sebesar 25% responden sangat setuju, 30% setuju, 34% netral, 6% tidak setuju dan sisanya 5% sangat tidak setuju.

4. Consistency and Standards

Teks pada website ini konsisten dan mudah dibaca

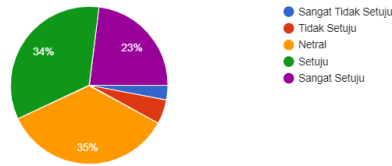
100 jawaban



Gambar 7. Penilaian konsistensi teks

Dari pertanyaan tentang “teks pada website ini konsisten dan mudah dibaca” menunjukkan bahwa sebanyak 35% responden sangat setuju, 27% setuju, 26% netral, 6% tidak setuju dan 6% sangat tidak setuju.

Penataan elemen-elemen pada *website* ini konsisten di setiap halamannya
100 jawaban

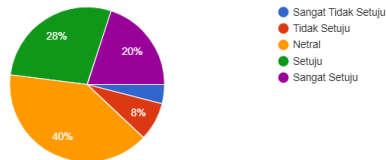


Gambar 8. Penilaian elemen pada *website*

Dari pertanyaan tentang “penataan elemen-elemen pada *website* ini konsisten di setiap halamannya” menunjukkan bahwa sebesar 23% responden sangat setuju, 34% setuju, 35% netral, 5% tidak setuju dan sisanya 3% sangat tidak setuju.

5. Error Prevention

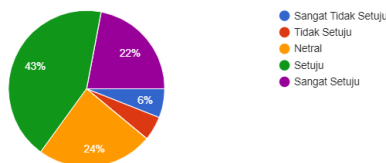
Terdapat pesan kesalahan yang muncul apabila terjadi *error* atau melakukan kesalahan
100 jawaban



Gambar 9. Penilaian *error* pada *website*

Dari pertanyaan tentang “terdapat pesan kesalahan yang muncul apabila terjadi *error* atau melakukan kesalahan” menunjukkan bahwa sebesar 20% responden sangat setuju, 28% setuju, 40% netral, 8% tidak setuju dan sisanya 4% sangat tidak setuju.

Instruksi tertulis dengan jelas dan tidak menyebabkan kebingungan atau makna ganda (*ambigu*)
100 jawaban

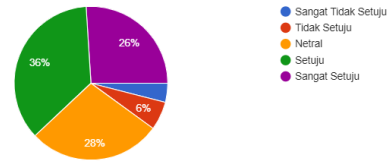


Gambar 10. Penilaian keambiguan

Dari pertanyaan tentang “instruksi tertulis dengan jelas dan tidak menyebabkan kebingungan atau makna ganda (*ambigu*)” menunjukkan bahwa sebesar 22% responden sangat setuju, 43% setuju, 24% netral, 5% tidak setuju dan sisanya 6% sangat tidak setuju.

6. Recognition Rather than Recall

Ikon dan simbol dalam *website* mudah dipahami tanpa harus mengingat artinya
100 jawaban

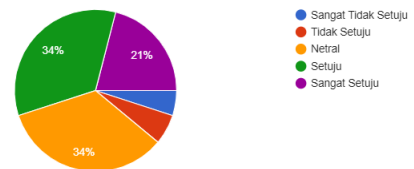


Gambar 11. Penilaian ikon pada *website*

Dari pertanyaan tentang “ikon dan simbol dalam *website* mudah dipahami tanpa harus mengingat artinya” menunjukkan bahwa sebesar 26% responden sangat setuju, 36% setuju, 28% netral, 6% tidak setuju dan sisanya 4% sangat tidak setuju.

7. Flexibility and Efficiency of Use

Navigasi pada *website* ini sangat mudah dan efisien
100 jawaban

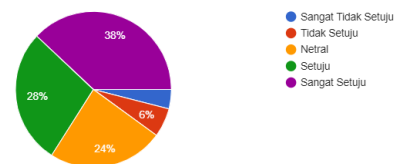


Gambar 12. Penilaian navigasi

Dari pertanyaan tentang “navigasi pada *website* ini sangat mudah dan efisien” menunjukkan sebesar 21% responden sangat setuju, 34% setuju, 34% netral, 6% tidak setuju dan sisanya 5% sangat tidak setuju.

8. Aesthetic and Minimalist Design

Tampilan *font* (tipe dan ukuran) dapat terbaca dengan mudah
100 jawaban

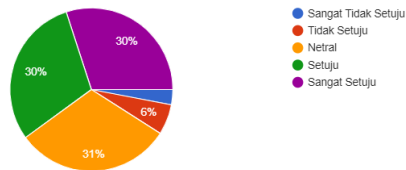


Gambar 13. Penilaian jenis *font*

Dari pertanyaan tentang “tampilan *font* (tipe dan ukuran) dapat terbaca dengan mudah” menunjukkan sebesar 38% responden sangat setuju, 28% setuju, 24% netral, 6% tidak setuju dan sisanya 4% sangat tidak setuju.

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

Pesan kesalahan memberikan informasi yang jelas
100 jawaban

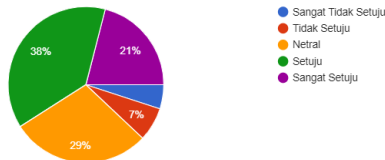


Gambar 14. Penilaian notifikasi

Dari pertanyaan tentang “pesan kesalahan memberikan informasi yang jelas” menunjukkan sebesar 30% sangat setuju, 30% setuju, 31% netral, 6% tidak setuju dan sisanya 3% sangat tidak setuju.

10. Help and Documentation

Terdapat fasilitas kontak
100 jawaban



Gambar 15. Penilaian fasilitas kontak

Dari pertanyaan tentang “terdapat fasilitas kontak” menunjukkan sebesar 21% responden sangat setuju, 38% setuju, 29% netral, 7% tidak setuju dan sisanya 5% sangat tidak setuju.

Berdasarkan perhitungan nilai UI/UX dan usability website SMK Kosgoro Kota Bogor diatas dengan menggunakan 10 aspek heuristic evaluation, maka didapatkan nilai severity rating 1 yang berarti kekurangan dan permasalahan dari website tersebut tidak terlalu mempengaruhi pengguna dalam menggunakan website SMK Kosgoro Kota Bogor, namun masih ada beberapa aspek yang direkomendasikan untuk dilakukan perbaikan. Berikut ini adalah hasil analisis pertanyaan dari semua aspek heuristic evaluation :

Tabel 2. Tabel masukan pengguna

aspek	indeks Skor Tiap aspek	Nilai Severity Rating	Masukan Pengguna
Visibility of SystemStatus	0.72	1	Beberapa informasi yang disajikan tidak diperbarui tepat waktu.
Match between system and the real world	0.72	1	Tidak adanya informasi pendaftaran di beranda karena pengguna menginginkan informasi tersebut untuk langsung terpampang di beranda tanpa perlu

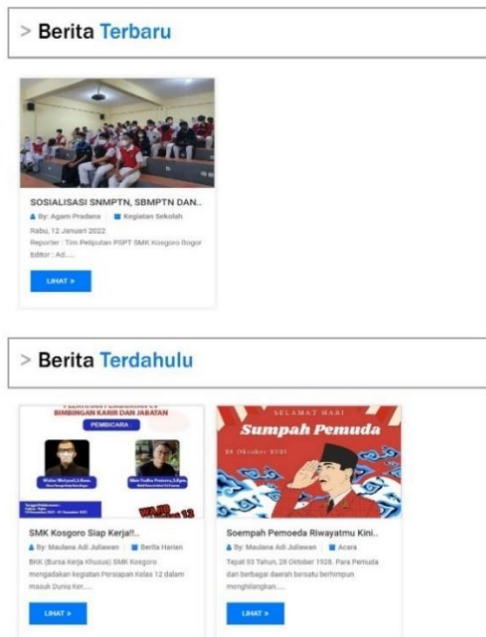
User control and freedom	0.73	1	mencari lebih jauh. Pengguna tidak menemukan kolom pencarian, pengguna menginginkan kolom pencarian untuk mencari informasi dan memudahkan pengguna website.
Consistency and standards	0.72	1	Tidak ada masukan pengguna dalam aspek ini.
error prevention	0.75	1	Tidak tersedia opsi untuk menampilkan atau menyembunyikan password saat mengisi form PPDB sehingga memudahkan pengguna dalam pengisian pendaftaran agar tidak terjadi kesalahan.
Recognition rather than recall	0.73	1	Terdapat pengguna yang bingung terhadap menu drop down berita lalu memilih menu event karena tidak menampilkan informasi apapun.
Flexibility and efficiency of use	0.72	1	Saat memilih salah satu menu visi dan misi tetapi selalu mengarah ke halaman beranda.
Aesthetics and minimalist design	0.71	1	Tidak ada masukan pengguna dalam aspek ini.
Help users recognize, diagnose and recover from errors	0.73	1	Tidak terdapat bantuan melihat dan menutupi password saat login agar memudahkan pengguna dalam pengisian form login sehingga menghindari terjadi kesalahan.
help and documentaion	0.75	1	Beberapa pengguna kurang memahami prosedur ppdb sehingga mereka menginginkan adanya panduan atau brosur langkah-langkah melakukan ppdb.

Rekomendasi Desain Perbaikan

1. Aspek Visibility of System Status

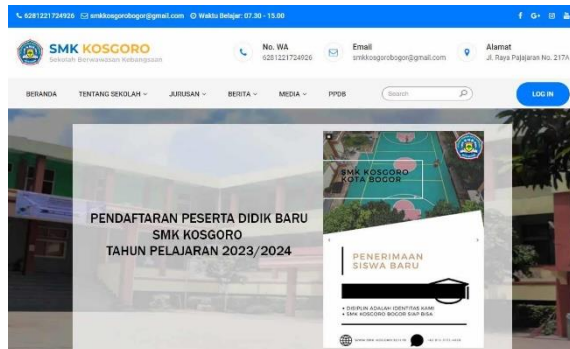
Dalam aspek ini, terlihat bahwa aspek memiliki nilai yang baik, namun masih ada masukan dari pengguna yang menunjukkan perlunya peningkatan melalui pembaruan informasi yang berkelanjutan. Penambahan fitur ini diharapkan dapat membantu

pengguna untuk mengetahui adanya berita terbaru serta berita yang sebelumnya.



Gambar 16. Aspek Visibility

2. Aspek Match Between System and the Real World



Gambar 17. Aspek Match Between System and the Real World

3. Aspek User Control and Freedom

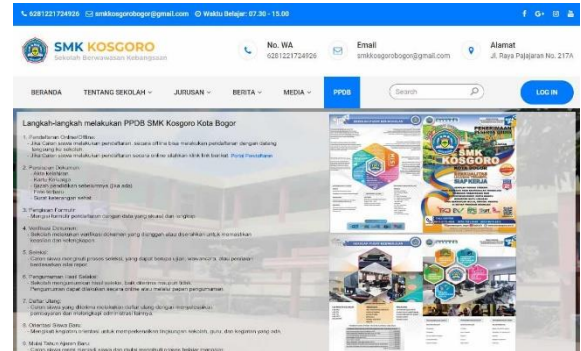
Aspek ini memiliki nilai yang baik tetapi beberapa saran dari pengguna menginginkan search bar atau kolom pencarian, kolom pencarian pada website sekolah menawarkan keuntungan signifikan dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan aksesibilitas informasi. Fitur ini memungkinkan siswa, orang tua, dan pengunjung untuk dengan cepat menemukan informasi penting tanpa perlu menjelajahi setiap halaman. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga mempermudah akses ke materi penting seperti pengumuman. Dengan demikian, penerapan search bar dapat meningkatkan komunikasi dan menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi semua pengguna website.



Gambar 18. User Kontrol

4. Aspek Help and Documentation

Dalam aspek ini banyak pengguna yang kebingungan karena saat ingin melakukan pendaftaran online dan klik menu PPDB merak langsung diarahkan ke pendaftaran online, pengguna menginginkan adanya langkah-langkah PPDB dengan jelas serta brosur PPDB.



Gambar 19. Help dan Dokumentasi

KESIMPULAN

Pada penelitian ini menekankan pentingnya mengevaluasi antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sebuah situs web pendidikan melalui metode heuristic evaluation. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang terdapat dalam desain website berdasarkan prinsip-prinsip heuristic evaluation yang telah diakui. Kesimpulan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode heuristic evaluation dalam menilai website SMK Kosgoro Kota Bogor berhasil menemukan beberapa kelemahan terkait aspek kegunaan dan pengalaman pengguna. Temuan utamanya meliputi masalah navigasi yang kerap membingungkan, tata letak yang kurang intuitif, serta kurangnya konsistensi dalam elemen desain. Selain itu, hasil evaluasi ini juga menyediakan rekomendasi perbaikan yang dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna saat mengakses situs web tersebut. Dengan menerapkan rekomendasi dari penelitian ini, diharapkan website SMK Kosgoro Kota Bogor dapat memperbaiki kualitasnya sehingga menjadi lebih user-friendly, interaktif, dan informatif. Analisa Evaluasi Hasil Kuesioner dari Aspek dan nilai indeks skor *Visibility of System Status* 0,72, *Match between system and the real world* 0,72, *User control and freedom* 0,71, *Consistency and standards* 0,73, *Error prevention* 0,75, *Recognition rather than recall* 0,73.

REFERENSI

Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer ...*, 2, 158–172.
Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika

- Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Anwar, R., Husna, A., Nurjanah, A., Setyarsi, N., Wingasari, M., & Rahmasiwi, D. (2021). Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Terpercaya SD Muhammadiyah 1 Padas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 7–12. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1501/1365>
- Artikel, I. (2023). *Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma*. 3(2), 1972–1980.
- Auliya, R., Natasia, S. R., Nur Rachma, I. W., Ma'arif, M. I., Faizah, M., & Ibnu Azmi, M. F. (2022). Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/seict.v2i1.34214>
- Dody Firmansyah, M. (2022). Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro). *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 1242–1252. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Efilda, Ahsyar, T. K., & Hamzah, M. L. (2023). Evaluasi Usability Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan Heuristic Evaluation dan Human-Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 728–736. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.874>
- Ernawati, S., & Yusuf, M. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Di Kelurahan Sarae*. 3(1), 44–50.
- Febrian, A. W. (2023). *Pembuatan Website dan Media Sosial Terverifikasi sebagai Media Promosi di SMK NU Kabat Banyuwangi*. 4(4), 3461–3471.
- Mantik, J., Mulyani, M., Rizky, K., & Wardani, N. (2022). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(3), 2685–4236.