

Analisa Usability Website Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*

Kurnianto Tri Nugroho^{(1)*}, Bagus Julianto⁽²⁾, Danny Febryan Nur M.S⁽³⁾, Gramandha Wega Intyanto⁽⁴⁾, Moch. Syahrul Munir⁽⁵⁾

^{1,2,3} Program Studi Pemeliharaan Komputer dan Jaringan - Akademi Komunitas Negeri Pacitan

^{4,5} Program Studi Tata Laksana Studio Produksi - Akademi Komunitas Negeri Pacitan

e-mail : {kurnianto,bagusjulianto,dannyfnms,gramandha,syahrul }@aknpacitan.ac.id.

* Penulis korespondensi.

Artikel ini diajukan 3 Mei 2020, direvisi 2 Juli 2020, diterima 3 Juli 2020, dan dipublikasikan 9 November 2020.

Abstract

The development of information technology today provides many changes to human life, one of which is the website. The website of the university in particular can help the wider community, especially students, in obtaining information. Akademi Komunitas Negeri (AKN) Pacitan is one of the many colleges that utilize information technology in the form of websites. To find out whether the website created has made it easy for users, it is necessary to analyze the usability of the website. This study will analyze the level of usability on the AKN Pacitan website with the Heuristic Evaluation method. The variables used in this study are five usability variables of the ten variables in the Heuristic Evaluation method, including visibility of system status, the match between system and the real world, consistency and standards, flexibility and efficiency of use, and aesthetic and minimalist design. The population of this research is students, lecturers, and AKN Pacitan staff, using probability sampling, simple random sampling, and proportionate stratified random sampling as data collection techniques. The research data was taken using a questionnaire and analyzed using descriptive analysis methods. From the results of the subsequent questionnaire, the analysis will produce several recommendations for improvement and further development of the AKN Pacitan website to improve the functionality of the website itself.

Keywords: Usability, Website, Heuristic Evaluation

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan banyak perubahan bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah *website*. *Website* pada perguruan tinggi dapat membantu masyarakat luas terutama mahasiswa dalam mendapatkan informasi, salah satu contohnya yaitu *website* Akademi Komunitas Negeri (AKN) Pacitan. Untuk mengetahui apakah *website* yang dibuat sudah memberikan kemudahan bagi penggunaannya maka perlu dianalisa *usability website*-nya. Pada penelitian ini akan dianalisa tingkat *usability* pada *website* AKN Pacitan dengan metode *Heuristic Evaluation*. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah lima variabel *usability* dari sepuluh variabel yang ada pada metode *Heuristic Evaluation* antara lain *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *Consistency and Standards*, *Flexibility and Efficiency of Use* dan *Aesthetic and Minimalist Design*. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa, dosen, dan staff AKN Pacitan, menggunakan *probability sampling*, *simple random sampling* dan *proportionate stratified random sampling* sebagai teknik pengambilan data. Data penelitian ini diambil dengan menggunakan kuisioner dan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Dari hasil analisis pengujian dapat dilihat bahwa untuk analisa detail variabel *match between system and the real word* mempunyai presentase 51,1%, *aesthetic and minimalist design* mempunyai presentasi 52,3%, *consistency and standard* mempunyai persentasi 51,1%, *visibility of system status* dengan persentase 50%, dan *flexibility and efficiency of use* mempunyai presentase 25%. Berdasarkan hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa variabel *flexibility and efficiency of use* mempunyai presentase terkecil yaitu 25% hal ini menunjukkan bahwa *website* AKN Pacitan memerlukan perbaikan di sisi fleksibilitas sistem untuk informasi *up to date* dan perlu dikembangkan pula dalam pembuatan menu yang efisien untuk memuat informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Kata Kunci: Usability, Website, Heuristic Evaluation



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah memberikan banyak perubahan bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah internet. Dengan internet memungkinkan seseorang mengakses data, berkerjasama, dan bertukar informasi di seluruh dunia dengan cepat, akurat, dan actual, sehingga jarak bukan lagi menjadi sebuah hambatan. Pemanfaatan internet seperti *website* dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi penggunanya maupun orang yang mengaksesnya, seperti *website* sebuah perguruan tinggi dapat membantu masyarakat luas terutama mahasiswa dalam mendapatkan informasi. Mahasiswa dapat mencari referensi-referensi berupa buku elektronik, jurnal, maupun artikel yang ditulis oleh dosen-dosen pada perguruan tinggi tersebut sehingga dapat memperkaya ilmu pengetahuan. Bagi dosen, *website* kampus dapat menjadi salah satu tempat dalam menyebarkan ilmu maupun ide melalui tulisan sehingga dapat dibaca oleh banyak orang, selain itu *website* juga dapat menjadi sebuah media promosi (Ni'mah, 2016)(Riyadi et al., 2013).

Akademi Komunitas Negeri (AKN) Pacitan adalah perguruan tinggi yang berada di Kabupaten Pacitan. AKN Pacitan adalah salah satu dari sekian perguruan tinggi yang memanfaatkan teknologi informasi berupa *website*, di mana pembuatan *website* tersebut bertujuan menyampaikan informasi kepada mahasiswa, dosen, karyawan dan masyarakat terutama di Kabupaten Pacitan. *Website* tersebut berisi informasi berupa berita, akademik, profil AKN Pacitan, informasi penerimaan mahasiswa baru (PMB), *event* kampus, dan juga beasiswa. Penggunaan sistem informasi *website* merupakan suatu hal yang penting bagi sebuah organisasi atau institusi pendidikan, di mana sistem informasi dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan atas pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak-pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Hendrianto, 2014).

Salah satu poin penting dalam membangun aplikasi berbasis web adalah berkaitan dengan perancangan desain antar muka. Aplikasi yang akan dibangun harus memiliki tampilan antar muka yang *user-friendly*. Karena desain yang kurang tepat dapat membuat pengguna kurang nyaman, sehingga menghasilkan *rating* "*bounce rate*" yang tinggi atau orang yang mengunjungi halaman masuk tanpa menjelajahi halaman lainnya (Garett et al., 2019). Faktor ini dipengaruhi juga oleh karakter dari pengguna yang tidak mau meluangkan waktu untuk mempelajari suatu *website*, atau dengan kata lain pengguna sangat ingin segera mengerti dengan seketika (*instant*), atas apa yang disajikan dalam suatu *website* (Nielsen, 2005). Hal ini memperlihatkan bahwa sebuah halaman *website* yang kurang menarik akan menyebabkan pengunjung tidak akan berlama-lama untuk membuka halaman *website* kita, dan segera beralih ke *website* lain yang lebih menarik. Tentu kondisi ini akan mempengaruhi jumlah pengunjung, dan salah satu imbasnya adalah tujuan promosi tidak akan tercapai. Hal tersebut yang menjadi latar belakang penulis untuk melakukan analisa terhadap *website* di AKN Pacitan. Menurut penulis *website* di AKN Pacitan masih memerlukan pengembangan lebih lanjut tentang keefektifan informasi yang diberikan melalui tampilan *user interface*-nya. Agar halaman *website* yang dibuat menarik maka perlu memperhatikan faktor kemudahan pengguna (*usability*). *Usability* didefinisikan sebagai kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lima atribut penilaian, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* (Nielsen, 2005).

Beberapa penulis sebelumnya, yang telah dilakukan oleh Firmansyah tahun 2016 menyatakan bahwa evaluasi *Heuristic* dengan menggunakan aturan Nielsen secara umum dapat dijadikan panduan untuk perbaikan dalam pengembangan aplikasi berikutnya, serta dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa evaluasi *Heuristic* merupakan cara sederhana yang dapat dilakukan dengan cepat dan mudah untuk menilai daya guna dari antar muka suatu sistem (Firmansyah, 2016). Kemudian pendapat ini diperkuat oleh Caesaron tahun 2015, Caesaron menyatakan bahwa evaluasi berdasarkan pendekatan *Heuristic* dengan aturan Nielsen mampu memberikan kemudahan dalam penilaian dan mudah dalam memberikan rekomendasi perbaikan-perbaikan sistem (Caesaron, 2015). Dari pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Heuristic* dari aturan Nielsen mampu memberikan penilaian yang sesuai dengan kebutuhan unsur *Human Computer Interaction* (HCI) atau Interaksi Manusia dan Komputer yang baik dan sesuai dengan studi kasus, sehingga peneliti mencoba



menggunakan pendekatan tersebut. Peneliti akan menerapkan metode Heuristik Nielsen pada *website* AKN Pacitan, dan dari penelitian ini akan didapatkan nilai-nilai yang menyatakan seberapa besar nilai persetujuan dari kelima aspek yang telah peneliti tetapkan. Nilai-nilai ini berupa persentase ketidakpuasan responden terhadap sistem yang akan digunakan sebagai acuan bagi *website* AKN Pacitan dalam melakukan perbaikan yang sesuai dengan keinginan penggunaanya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan metode studi kasus (*case-study*), di mana dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan pengumpulan ragam sumber informasi salah satunya responden (pengguna) (Garett et al., 2019). Dalam penelitian ini akan menggunakan metode evaluasi Nielsen dengan lima aspek evaluasi dari sepuluh aspek evaluasi yang ada. Kelima aspek tersebut meliputi *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *Consistency and Standards*, *Flexibility and Efficiency of Use* dan *Aesthetic and Minimalist Design* (Nielsen, 2005).

Berdasarkan Gambar 1 penulis melakukan beberapa tahapan penelitian, di antaranya adalah pada tahap awal penulis melakukan analisis permasalahan yang telah dijabarkan di dalam latar belakang, kemudian penulis melakukan studi literatur terhadap permasalahan yang penulis angkat dengan menggunakan metode evaluasi Nielsen yang sudah penulis jabarkan di paragraf pertama, dari metode ini selanjutnya penulis akan menentukan beberapa poin yang menjadi fokus penelitian serta menjadi acuan dalam pembuatan sebuah kuesioner dan objek pengambilan data penelitian ini adalah civitas AKN Pacitan yang secara rinci akan dijelaskan pada sub bab 2.1 dan 2.2 Setelah data dikumpulkan langkah selanjutnya adalah penulis akan melakukan pengolahan dan analisis data yang kemudian dari hasil analisa tersebut akan didapatkan permasalahan-permasalahan teknis yang terdapat pada *website* AKN Pacitan di mana dari hasil temuan tersebut penulis akan memberikan rekomendasi-rekomendasi sehingga menjadi acuan bagi AKN Pacitan dalam melakukan pengembangan *website*.

2.1. Teknik *Sampling* dan Sampel Penelitian

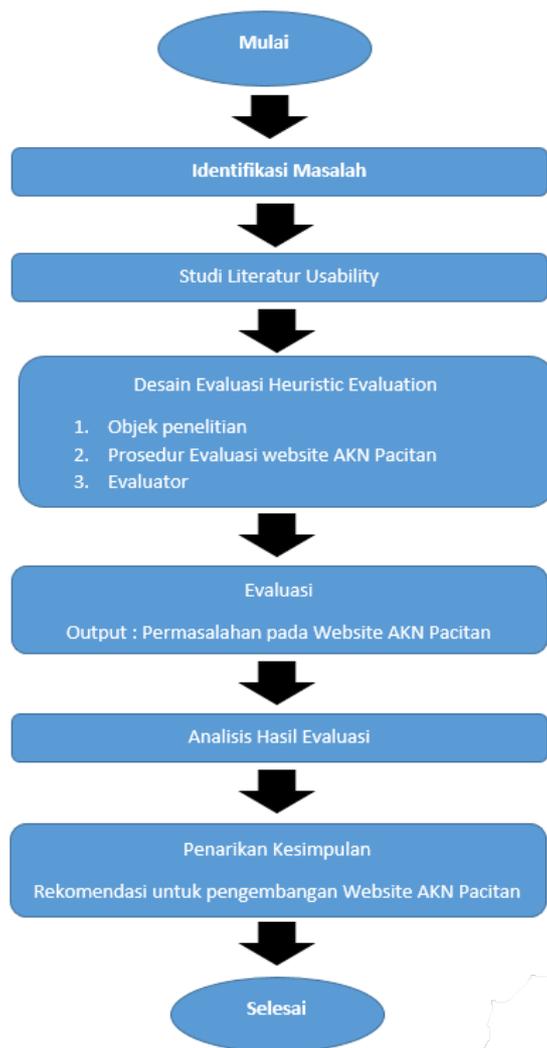
Sampel merupakan bagian dari subjek populasi yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006) mengenai beberapa banyaknya sample yang diambil, maka peneliti perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a) Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
- b) Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang resikonya besar, tentu saja jika sampel besar maka hasilnya lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2006), *Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas adanya tujuan. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya; alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2006).

Menurut Arikunto (2006), jika sampel penelitian kurang dari 100 ditetapkan 25% dan akan lebih baik ditambah sedikit (Arikunto, 2006). Merujuk pada pendapat di atas, maka peneliti mengambil sampel 30% dari jumlah civitas akademi yang ada di AKN Pacitan.





Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu persiapan dan pengambilan data. Sehingga secara umum teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a) Data Primer
Data primer merupakan data yang diperoleh dari objek penelitian yaitu pada AKN Pacitan berupa angket atau kuesioner yang berhubungan dengan penelitian.
- b) Data Sekunder
Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari kepustakaan berupa data teoritis yang berhubungan dengan tema yang akan diteliti yaitu jurnal-jurnal penelitian, buku, dan lainnya.
- c) Observasi
Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan atau peninjauan langsung terhadap objek penelitian, yaitu mengumpulkan menelaah dan mengamati *website* AKN Pacitan.
- d) Kuesioner
Merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen atau alat pengumpulan datanya disebut angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.



2.3. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif rata-rata persentase. Tipe pengukuran yang digunakan adalah skala likert, yaitu untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian. Skala yang digunakan adalah lima likert dengan ketentuan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Lima Skala Likert.

No	Skala
1.	Sangat Setuju → (SS)
2.	Setuju → (S)
3.	Normal → (N)
4.	Tidak Setuju → (TS)
5.	Sangat Tidak Setuju → (STS)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini memperlihatkan beberapa perspektif *Usability Heuristic* pada *website* resmi Akademi Komunitas Negeri (AKN) Pacitan di mana aspek tersebut mencakup beberapa aspek antara lain *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *Consistency and Standards*, *Flexibility and Efficiency of Use* dan *Aesthetic and Minimalist Design*. Dari beberapa perspektif tersebut mempunyai sudut pandang yang berbeda dalam penilaiannya. Untuk melihat fungsi dari kelima perspektif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Lima Perspektif *Usability Heuristic* dalam Aturan Neilsen.

No	Perspektif	Fungsi
1.	<i>Visibility of Status</i>	Kemampuan sistem memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna berupa umpan balik (feedback) atau tanggapan yang sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pengguna.
2.	<i>Match Between System and The Real World</i>	Bahasa yang digunakan oleh sistem harus sesuai dengan bahasa penggunanya, menggunakan kata dan frase yang akrab dengan pengguna.
3.	<i>Consistency and Standards</i>	Konsistensi antarmuka (interface) pada sistem dan sesuai dengan standar.
4.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	Penggunaan sistem secara fleksibel dan efisien.
5.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Sistem mempunyai desain yang simple dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Di mana setiap perspektif tersebut dinilai berdasarkan pada hasil kuesioner yang melibatkan sebanyak 88 responden, di mana responden tersebut adalah *user* yang mempunyai keterkaitan erat dengan *website* Akademi Komunitas Negeri Pacitan (AKNP). Dari hasil survei menggunakan metode kuesioner dengan ketentuan responden menjawab antara Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Hasil reliabilitas pada kuesioner ini sebesar 0,998 pada 15 butir pernyataan, *cronbach's alpha* sebesar 0,996. Sedangkan untuk mencapai nilai yang reliabel dibutuhkan minimal 0,6. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kuisisioner ini reliabel.

Sedangkan dari hasil penelitian berupa angka persentase tentang persetujuan responden terhadap setiap aspek *Heuristic Evaluation* tersebut apabila memiliki nilai persetujuan rendah maka diperlukan rekomendasi dan saran yang akan dimuat dalam pembahasan bagian akhir. Berikut hasil nilai persetujuan responden terhadap *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *Consistency and Standards*, *Flexibility and Efficiency of Use*, dan *Aesthetic and Minimalist Design* dengan nilai hasil pada Tabel 3.



Tabel 3. Nilai Hasil Persetujuan Responden.

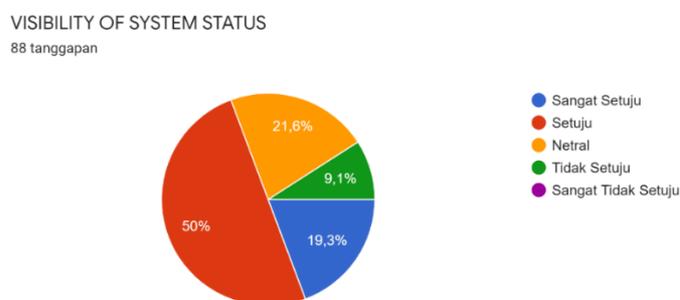
No	Perspektif	Nilai Persetujuan				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	<i>Visibility of Status</i>	17	44	19	8	0
2.	<i>Match Between System and The Real World</i>	15	49	18	5	1
3.	<i>Consistency and Standards</i>	8	45	29	6	0
4.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	5	31	28	22	2
5.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	13	46	20	8	1

Dari Tabel 3 dapat diketahui masing-masing besaran tingkat nilai persetujuan dari jumlah responden tersebut, maka dapat dilihat seberapa banyak persetujuan pada setiap aspek *Usability Heuristic* sehingga dapat dijabarkan dan dapat dianalisis tingkat persetuannya. Dari hasil tersebut dapat dirumuskan kedalam bentuk persentase sehingga dapat terlihat besaran kesesuaian antara nilai sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Untuk rumus persentase dapat dilihat pada Pers. (1).

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Pada rumus atau Pers. (1) diambil dari referensi jurnal penelitian (Sukmadinata, 2007).

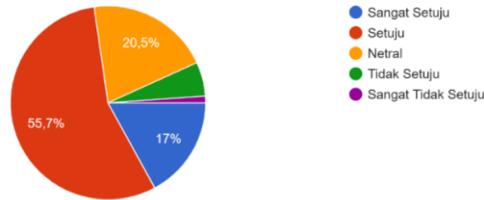
Dari hasil pengisian kuesioner dari sejumlah 88 responden didapatkan hasil dalam aspek *Visibility of System Status* kedalam bentuk diagram persentase seperti pada Gambar 2.

Gambar 2. Nilai Persentase *Visibility of System Status*.

Dari persentase Gambar 2 memperlihatkan besaran nilai jumlah responden pada masing-masing nilai persetujuan yang bersangkutan dengan *Visibility of System Status* atau setuju terhadap kemampuan sistem memberikan informasi yang dibutuhkan responden dan sistem memiliki *feedback* yang baik untuk pengguna/responden. Dengan hasil 0% sangat tidak setuju, 9,1% tidak setuju, 21,6% netral, 50% setuju dan 19,3% sangat setuju. Dengan hasil tersebut nilai yang paling besar pada tingkat persetujuan responden terhadap *Visibility of System Status* adalah pada nilai setuju, sehingga pada aspek *Visibility of System Status* ini *website* Akademi Komunitas Negeri Pacitan mampu memberikan informasi sesuai kebutuhan pengguna dan mampu memberikan *feedback* terhadap pengguna sistem.

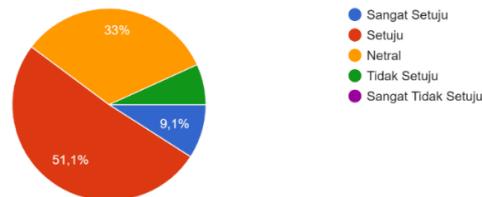
Pada aspek *Match Between System and The Real World* berikut nilai persetujuan responden dalam bentuk diagram persentase seperti pada Gambar 3.



MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD
88 tanggapan**Gambar 3. Nilai Persentase Match Between System and The Real World.**

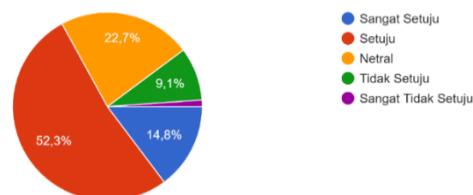
Dari hasil persentase pada Gambar 3. menunjukkan besaran yang terlihat jelas bahwa nilai *Match Between System and The Real World* atau kesesuaian sistem terhadap kenyataan sesungguhnya dengan besaran nilai setuju dan sangat setuju yang cukup besar yaitu sangat setuju 17% dan setuju 55,7%, dibandingkan dengan nilai tidak setuju dan sangat tidak setuju, di mana nilai sangat tidak setuju hanya 1% dan nilai tidak setuju hanya 5,7% sedangkan sisanya 20,5% menunjukkan nilai pada netral. Dari hasil tersebut maka sebagian besar responden menilai setuju bahwa *website* <http://aknpacitan.ac.id/> tersebut mempunyai kesesuaian sistem terhadap kenyataan sesungguhnya yang ada pada Akademi Komunitas Negeri Pacitan.

Pada aspek *Consistency and Standards* atau konsistensi dan standar sistem dengan ketentuan pembangunan sistem dengan standar yang ditentukan untuk sistem *website* <http://aknpacitan.ac.id/> memiliki nilai persentase persetujuan pada Gambar 4.

CONSISTENCY AND STANDARDS
88 tanggapan**Gambar 4. Nilai Persentase Consistency and Standards.**

Pada Gambar 4. menunjukkan besaran persentase persetujuan responden dari aspek *Consistency and Standards* memiliki nilai persetujuan yaitu sangat setuju 9,1%, setuju 51,1%, netral 33%, tidak setuju 6,8% dan sangat tidak setuju 0%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai persetujuan terhadap sistem dari aspek *Consistency and Standards* lebih dominan dari pada ketidaksetujuan, sehingga sistem ini sudah memiliki konsistensi dan sesuai dengan standar untuk *website* perguruan tinggi.

Pada aspek *Flexibility and Efficiency of Use* atau nilai fleksibilitas terhadap efisiensi penggunaan *website* Akademi Komunitas Negeri Pacitan (<http://aknpacitan.ac.id/>) memiliki hasil persetujuan responden seperti Gambar 5.

AESTHETIC AND MINIMALIS DESIGN
88 tanggapan**Gambar 5. Nilai Persentase Aesthetic and Minimalist Design.**

Pada Gambar 5. tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa nilai persetujuan responden terhadap *website* dari aspek *Aesthetic and Minimalist Design* yaitu nilai yang cukup besar pada nilai setuju sebesar 52,3%, Netral 22,7% dan setuju 14,8%, sedangkan nilai tidak setuju hanya 9,1% dan sangat tidak setuju 1,1%. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *website* <http://aknpacitan.ac.id/> sudah memiliki aspek *Aesthetic and Minimalist Design* yang baik. Akan tetapi disini terdapat nilai responden yang menyatakan ketidaksetujuan sebesar 9,1% tidak setuju dan 1,1% sangat tidak setuju, sehingga masih perlu adanya peningkatan desain dari segi keindahan dan kesederhanaan tampilan *website* supaya menjadi *website* yang lebih baik lagi.

Dari hasil persetujuan dari lima aspek *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *Consistency and Standards*, *Flexibility and Efficiency of Use* dan *Aesthetic and Minimalist Design* dapat ditarik kesimpulan pernyataan yang menunjukkan keberhasilan dan kekurangan *website*. Kekurangan yang terdapat pada *website* maka perlu adanya tindakan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan *website* berdasarkan hasil persetujuan responden. Tabel 4 adalah rangkuman penyimpulan serta rekomendasi yang muncul pada pembahasan ini.

Tabel 4. Rangkuman dan Rekomendasi.

No	Prespektif	Rangkuman dan Rekomendasi
1.	<i>Visibility of System Status</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Website</i> Akademi Komunitas Negeri Pacitan (http://aknpacitan.ac.id/) sudah terdapat navigasi yang digunakan untuk mempermudah pengguna. 2) Setiap halaman menu pada <i>website</i> http://aknpacitan.ac.id/ memiliki judul yang sesuai dan menggambarkan isi halaman. 3) Informasi yang ditampilkan pada <i>website</i> http://aknpacitan.ac.id/ sudah menampilkan sesuai kebutuhan informasi pengguna. 4) Masih perlunya sebuah tindakan apabila terjadi kesalahan sistem harus mempunyai rekomendasi pilihan solusi.
2.	<i>Match Between System and The Real World</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Sistem mampu menyampaikan informasi yang sesuai dengan kenyataan yang ada pada Akademi Komunitas Negeri Pacitan. 2) Informasi yang dimuat mampu dan sesuai akan fakta dan kondisi terbaru yang ada pada Akademi Komunitas Negeri Pacitan.
3.	<i>Consistency and Standards</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tampilan pada setiap halaman <i>website</i> http://aknpacitan.ac.id/ memiliki bentuk dan isi yang sesuai dan konsisten. 2) Pada <i>website</i> http://aknpacitan.ac.id/ belum memiliki konsistensi penggunaan media yang digunakan, sehingga perlu adanya perbaikan atau pengembangan. 3) Masih perlunya adanya verifikasi pada kolom komentar disetiap halaman, sehingga komentar yang ditampilkan pada <i>website</i> adalah komentar yang sudah diverifikasi (bukan komentar <i>spam</i>).
4.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Website</i> telah mempunyai nilai fleksibilitas efisiensi yang baik dari segi tampilan dan penggunaan. 2) Perlunya sebuah peningkatan <i>website</i> dalam segi fleksibilitas sistem untuk informasi yang <i>up to date</i>. 3) Sistem perlu dikembangkan dalam hal menu yang efisien untuk memuat informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.
5.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Website</i> yang dibangun perlu diperbarui dengan tampilan yang sesuai dengan era saat ini yang cenderung menampilkan kesederhanaan dan elegan. 2) Tata letak menu pada <i>website</i> http://aknpacitan.ac.id/ sudah familiar dan mudah diakses oleh pengguna.



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan dari keseluruhan pengujian yang dilakukan bahwa tingkat *Usability website* Akademi Komunitas Negeri Pacitan dengan persentase rata-rata 48,86%. Secara analisa detailnya variabel *Match Between System and The Real World* mempunyai persentase terbesar dengan nilai 55,7% dalam kategori baik. Kemudian *Aesthetic and Minimalist Design* mempunyai persentase 52,3% dalam kategori baik, lalu *Consistency and Standards* mempunyai persentase 51,1% dalam kategori baik dan variabel *Visibility of System Status* dengan persentase 50% dalam kategori baik juga. Variabel *Flexibility and Efficiency of Use* mempunyai persentase 25% dalam kategori rendah. Ini menunjukkan *website* Akademi Komunitas Negeri Pacitan perlu adanya perbaikan mengenai variabel *Flexibility and Efficiency of Use* seperti Perlunya sebuah peningkatan *website* dalam segi fleksibilitas sistem untuk informasi yang *up to date* dan perlu dikembangkan pula dalam hal menu yang efisien untuk memuat informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Caesaron, D. (2015). Evaluasi Heuristic Desain Antar Muka (Interface) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X). *Jurnal Metris*, 16, 9–14.
- Firmansyah, R. (2016). Evaluasi Heuristik Pada Desain Interface Aplikasi My Indihome. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 69-INF.76.
- Garett, R., Chiu, J., Zhang, L., & Young, S. D. (2019). A Literature Review: Website Design and User Engagement. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 6(3), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ojcm/2556>
- Hendrianto, D. E. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. *Indonesia Journal on Networking and Security*, 3(4), 57–64.
- Ni'mah, A. (2016). *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Purwokerto*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Nielsen, J. (2005). *Heuristic Evaluation*.
- Riyadi, A. S., Retnadi, E., & Supriatna, A. D. (2013). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru Di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango. *Jurnal Algoritma*, 9(2), 327–337. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.9-2.327>
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosda Karya.

