



Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Sri Rahayu Natasia*, Intan Wahyu Nur Rachma, Mahiza Imam Ma'arif, Maulidhiyah F., Moch. Fattah Ibnu Azmi, dan Ridha Auliya

Information Systems, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia

Correspondence: E-mail: natasia.ayu@lecturer.itk.ac.id*

ABSTRACT

Badan Pusat Statistik adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden. Website Badan Pusat Kota Balikpapan menyediakan data statistic berkualitas untuk Indonesia maju. Tentunya website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan menjadi salah satu interaksi bagi penggunanya. Beberapa fitur-fitur dari website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan yang ditampilkan seperti berita, informasi kependudukan, informasi ekonomi dan masih banyak fitur yang berguna bagi pengguna. Untuk melakukan analisis terhadap website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan, penelitian ini menggunakan metode Heuristic Evaluation. Permasalahan terhadap user interface yang ada pada website tersebut ialah fitur pencarian yang sulit digunakan dan rumit karena harus menggunakan captcha. Selain itu, saat mengubah tampilan website menjadi berbahasa Inggris, terdapat data informasi terbaru yang tidak ditampilkan dan tampilan user interface yang kurang efisien seperti navigasi yang kurang rapi, fitur ekspansi sidebar dengan 2 tombol yang memiliki fungsi sama, terdapat media gambar yang tidak muncul pada tampilan, dan beberapa dokumen publikasi yang tidak dapat diunduh. Hal ini membuat pengguna merasa kurang nyaman dengan user interface pada website balikpapankota.bps.go.id. Penelitian ini memperoleh tingkat permasalahan pengguna berdasarkan severity rating pada heuristic evaluation,

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 10 Feb 2021

First Revised 15 April 2021

Accepted 10 Mai 2021

First Available online 20 Mai 2021

Publication Date 01 Juni 2021

Keyword:

Evaluasi,
Heuristic,
Prototype,
Website.

sehingga menghasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk desktop website balikpapankota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk mobile website balikpapankota.bps.go.id dan rekomendasi perbaikan tampilan berupa rancangan mockup dan prototype yang telah dievaluasi oleh kelompok atau evaluator untuk dijadikan sebagai acuan referensi dalam melakukan proses redesign website balikpapankota.bps.go.id.

© 2021 Universitas Pendidikan Indonesia

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi salah satunya adalah website. Website merupakan gambaran diri dari internet, dapat diibaratkan bahwa website sebagai sebuah tempat di internet yang sangat dibutuhkan oleh pengguna internet. Internet merupakan kemajuan dari teknologi saat ini. Manfaat dari internet secara umum dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi pengguna dan memberikan pengaruh positif terhadap kinerjanya. Pemanfaatan internet telah digunakan oleh berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, pemerintahan, industri, serta pemasaran (D. N. Heny, 2018).

Setiap teknologi informasi mempunyai interface yang dapat menjadi penghubung antara pengguna dan teknologi itu sendiri. Pembentukan interface dipengaruhi oleh kebutuhan, dan teknologi informasi mempunyai desain interface yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan penggunanya. User Interface mempunyai tujuan untuk dapat mempermudah pengguna untuk mengoperasikan teknologi informasi yang dapat membuat pengguna merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi atau teknologi tersebut (S. K. Alfian, 2014).

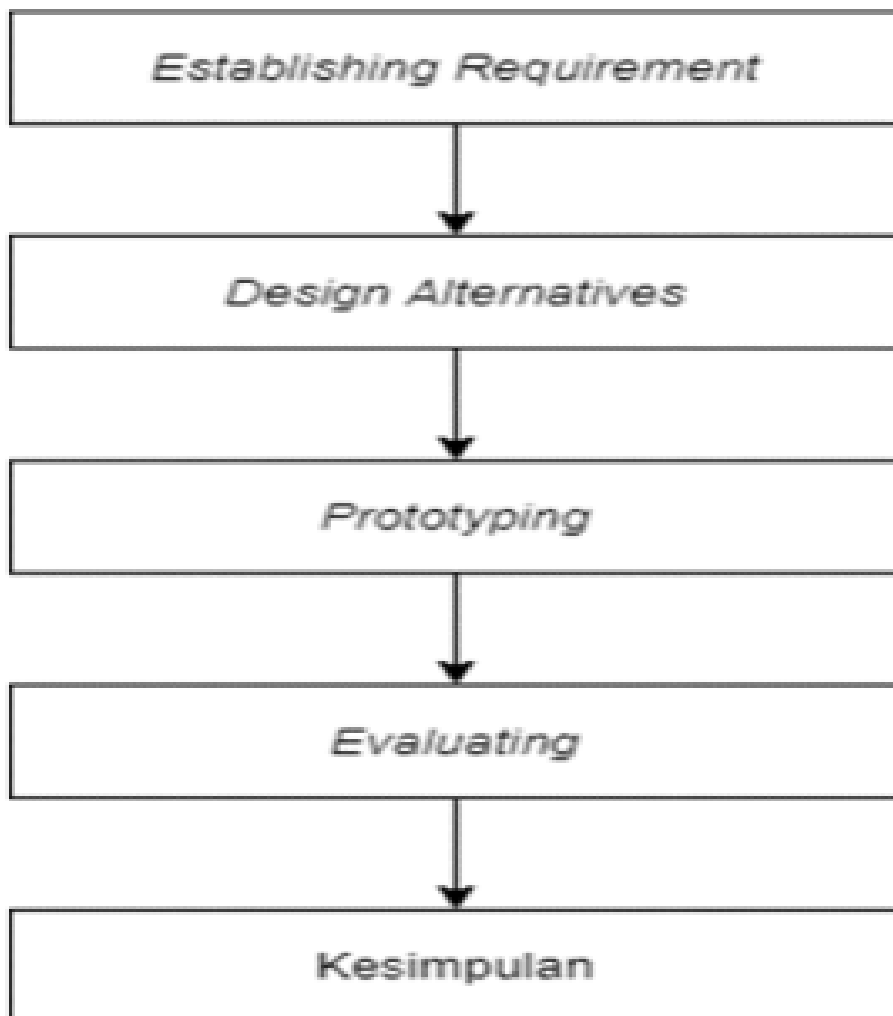
Badan Pusat Statistik adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden. website bps.go.id merupakan salah satu sumber mengenai informasi di Badan Pusat Statistik. Tentunya website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan menjadi salah satu interaksi bagi penggunanya. Beberapa fitur-fitur dari website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan yang ditampilkan seperti berita, informasi kependudukan, informasi ekonomi dan masih banyak fitur yang berguna bagi pengguna. Untuk melakukan analisis terhadap website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan, penelitian ini menggunakan metode Heuristic Evaluation. Heuristic Evaluation merupakan metode pengujian usability untuk perangkat lunak komputer yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah usability pada desain user interface (J. Nielsen, 1990).

Keunggulan metode Heuristic Evaluation secara umum adalah mudah dalam proses evaluasi, proses evaluasi cepat, biaya atau cost yang dikeluarkan murah. Metode ini dilakukan oleh masing - masing evaluator yang melakukan inspeksi terhadap suatu antarmuka secara individu. Komunikasi antar evaluator hanya diperbolehkan setelah evaluasi selesai dilakukan. Peraturan ini diterapkan untuk memastikan hasil evaluasi adalah hasil yang independent dan tidak biasa. Selama pelaksanaan evaluasi, evaluator akan memeriksa antarmuka dalam beberapa kali, melakukan inspeksi terhadap bermacam elemen interaktif, dan membandingkannya dengan prinsip usability yang ada (A. Holzinger, 2005).

Berdasarkan observasi peneliti terhadap website balikpapankota.bps.go.id, ditemukan beberapa permasalahan terhadap user interface-nya. Permasalahan tersebut ialah fitur pencarian yang sulit digunakan dan rumit karena harus menggunakan captcha. Selain itu, saat mengubah tampilan website menjadi berbahasa inggris, terdapat data informasi terbaru yang tidak ditampilkan dan tampilan user interface yang kurang efisien seperti navigasi yang kurang rapi, fitur ekspansi sidebar dengan 2 tombol yang memiliki fungsi sama, terdapat media gambar yang tidak muncul pada tampilan, dan beberapa dokumen publikasi yang tidak dapat diunduh. Hal ini membuat pengguna merasa kurang nyaman dengan user interface pada website balikpapankota.bps.go.id.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi user interface website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation. Penelitian ini merupakan penelitian yang berfokus dalam evaluasi (usability) pada objek website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan. Hasil dari penelitian ini diharap dapat menjadi informasi dan juga bahan evaluasi untuk dapat mengembangkan dan memperbaiki website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan.

2. METHODS



Gambar 1 Metode Penelitian

Secara sistematis tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1. Pada penelitian ini yang dimana terdapat 5 tahapan yang diantaranya yakni:

A. Establishing Requirement

Pada tahap ini, dilakukannya evaluasi usability dengan heuristic evaluation. Di tahap ini menghasilkan pemetaan prinsip heuristic evaluation yang dilakukan oleh evaluator dengan mengevaluasi website via desktop BPS Kota Balikpapan dan website via mobile BPS Kota Balikpapan. Hasil pemetaan tersebut, diberi penilaian severity ratings sesuai dengan masalahnya dan diberi rekomendasi perbaikan.

B. DesA. Establishing Requirement

Pada tahap ini, dilakukannya evaluasi usability dengan heuristic evaluation. Di tahap ini menghasilkan pemetaan prinsip heuristic evaluation yang dilakukan oleh evaluator dengan mengevaluasi website via desktop BPS Kota Balikpapan dan website via mobile BPS Kota Balikpapan. Hasil pemetaan tersebut, diberi penilaian severity ratings sesuai dengan masalahnya dan diberi rekomendasi perbaikan.

Pada tahap design alternatives merupakan sebuah tahapan yang dilakukan dalam melakukan perancangan re-design dalam bentuk ide yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini terdiri dari conceptual design dan physical design yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan perancangan mockup dan prototype pada tahap selanjutnya. Conceptual design menghasilkan sebuah skenario ataupun ilustrasi jalan cerita untuk perbaikan website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan, dari skenario tersebut selanjutnya dilakukan tahap physical design yang menghasilkan sebuah sketsa tampilan perbaikan untuk website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan.

C. Prototyping

Setelah didapatkan hasil dari conceptual design dan physical design yang dilakukan pada website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan, maka langkah selanjutnya yakni membangun prototype dengan menerapkan hasil yang telah dibuat pada tahap design alternatives. Hasil yang diperoleh pada tahap ini merupakan prototype rancangan tampilan website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan yang dapat dijadikan sebagai usulan rekomendasi perbaikan website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

D. Evaluating

Pada tahap evaluating dalam penelitian ini merupakan tahap akhir yang dimana pada pihak Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan, mengevaluasi hasil prototype yang telah dibuat sebelumnya. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan menggunakan hasil prototype kemudian, peneliti memberikan hasil prototype tersebut kepada pihak Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan untuk dapat dilakukan evaluasi apakah rekomendasi yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan. Tetapi, dikarenakan penelitian ini tidak dapat sampai ke BPS Kota Balikpapan dan hanya sebagai Final Project dari mata kuliah terkait, maka evaluasi hanya dilakukan oleh kelompok atau evaluator ahli.

E. Kesimpulan

Setelah melakukan semua tahapan yang dilakukan dalam melakukan evaluasi usability Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan, maka selanjutnya dapat melakukan penarikan kesimpulan dan saran atau rekomendasi yang terdapat pada website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan. Kesimpulan berupa gagasan yang tercapai pada akhir penelitian atau hasil akhir dari suatu penelitian.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Pada bab hasil dan pembahasan ini membahas dan menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan rumusa maslaah. Penjelasan yang diberikan merupakan suatu penjabaran dari metode penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

A. Establishing Requirement

Heuristic Evaluation memiliki tujuan untuk dapat menemukan masalah usability website sehingga, pada penggunaannya dilakukan pemetaan agar dapat mengidentifikasi permasalahan dan dapat memberikan solusi perbaikan website Badan Pusat Statistik Kota Balikpapan. Adapun kategori prinsip heuristic pada tabel berikut.

Table 1. Tabel 1 Kategori Prinsip Heuristic

Prinsip <i>Heuristic</i>	Keterangan
<i>Visibility of the system status (H1)</i>	<i>Website</i> harus dapat memberitahu pengguna apa yang sedang terjadi, memudahkan pengguna untuk dapat membaca isi dari <i>website</i> .
<i>Match between system and the real world (H2)</i>	
<i>User control and freedom (H3)</i>	<i>Website</i> harus dapat membuat pengguna mengerti bahasa, istilah, simbol, arahan dan link yang diberikan. Penempatan menu mudah untuk dikenali dan dipahami
<i>Recognition rather than call (H6)</i>	
<i>Consistency and standard (H4)</i>	Desain <i>website</i> atraktif sehingga pengguna nyaman dengan warna pada tampilan antarmuka yang digunakan, tampilan <i>website</i> konsisten sehingga memudahkan penggunaan setiap fitur yang ada.
<i>Aesthetic and minimalist design (H8)</i>	
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors (H9)</i>	
<i>Error prevention (H5)</i>	<i>Website</i> menjalankan fungsinya dengan benar, dan menyediakan informasi yang jelas ketika terdapat kesalahan/ <i>error</i> yang terjadi.
<i>Flexibility and efficiency of use (H7)</i>	
<i>Help and documentatio n (H10)</i>	

Berdasarkan Prinsip Heuristic di atas, tentunya dilakukan analisis setiap pernyataan evaluasi berdasarkan metode yang digunakan. Analisis dilakukan pada setiap pernyataan yang diberikan akan dianalisis sesuai dengan tingkat severity ratings yang kemudian diberikan rekomendasi perbaikan. Adapun tabel severity ratings yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 2 Kategori Severity Ratings

Skala Severity Ratings	Tingkat permasalahan

0	Tidak terdapat permasalahan pada <i>usability</i> .
1	Terdapat masalah namun masalah masih pada tingkat aman dimana tidak perlu diperbaiki kecuali terdapat waktu ekstra.
2	Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.
3	Masalah yang ada penting untuk diperbaiki karena tergolong prioritas yang tinggi.
4	Masalah ini harus diperbaiki dan bersifat urgent

Berdasarkan **Tabel 2** Kategori Severity Ratings pada penelitian ini, langkah berikutnya adalah menampilkan hasil data dan rekomendasi perbaikan dari website BPS Kota Balikpapan via desktop dan via mobile yang telah diperoleh.

Tabel 3 Rekomendasi Perbaikan Website BPS Kota Balikpapan (via Desktop)

Indikator	Tingkat Permasalahan	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan
HE4-01	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Pada fitur tombol <i>sidebar</i> tidak efisien	Seharusnya hanya menggunakan salah satu fitur untuk membuka dan menutup tampilan ekspanding pada bagian <i>sidebar</i> agar menjadi lebih efektif dan efisien.
HE4-02	3 (Masalah yang ada penting untuk diperbaiki karena tergolong prioritas yang tinggi.)	Adanya fitur <i>captcha</i> pada <i>website</i> tersebut sehingga pada saat <i>user</i> ingin mencari sebuah data yang diperlukan <i>mode captcha</i> tersebut sangat menyusahakan.	Menghilangkan fitur <i>captcha</i> pada situs BPS Balikpapan agar dapat mempermudah <i>user</i> dalam menggunakan fitur-fitur yang terdapat di situs tersebut.
HE8-01	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tampilan <i>user interface</i> yang terdapat di situs BPS Balikpapan sudah bersifat responsif yang dimana tampilan <i>user interfacenya</i> menyesuaikan dengan <i>device user</i> saat mengakses situs tersebut	Membuat tampilan <i>user inteface</i> , pada website BPS Balikpapan lebih menarik dengan melakukan perubahan di warna latar, <i>icon</i> , <i>text</i> dan lain sebagainya
HE8-02	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tampilan menu navigasi pada <i>website</i> BPS Balikpapan kurang rapi	Melakukan perbaikan dengan cara mengelompokkan menu navigasi dan merapikan pilihan navigasi sehingga <i>user</i> tidak bingung pada saat mengakses situs <i>website</i> BPS Balikpapan.

Tabel 4 Rekomendasi Perbaikan Website BPS Kota Balikpapan (via Mobile)

Indikator	Tingkat Permasalahan	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan
HE1-01	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tidak tertampalnya kategori setelah dilakukan pencarian.	Dengan memperbaiki <i>font</i> serta ukuran terhadap setiap kategori sehingga dapat tertampil pada <i>mobile</i>
HE1-02	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Gambar struktur organisasi yang terpotong atau tidak terlihat sebagian .	Dengan menggunakan gambar atau <i>container</i> yang dapat menyesuaikan ukuran gambar dengan ukuran layar <i>mobile</i>
HE4-01	3 (Masalah yang ada penting untuk diperbaiki karena tergolong prioritas yang tinggi.)	Fitur pencarian yang masih menggunakan <i>captcha</i> . mengakses situs tersebut	Menghilangkan fitur <i>captcha</i> agar fitur pencarian dapat digunakan dengan efisien .
HE4-02	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Fitur tombol ekspansi pada <i>sidebar</i> yang sama.	Dengan menggunakan salah satu tombol untuk digunakan sebagai fitur ekspansi pada <i>sidebar</i> serta menghilangkan tombol lainnya yang memiliki fungsi yang sama.
HE8	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	Tampilan <i>user interface</i> pada <i>website</i> BPS Balikpapan <i>via mobile</i> masih kurang menarik dan terlihat sangat kaku .	Mengganti gaya tampilan <i>website via mobile</i> dengan tampilan yang lebih estetik dan minimalis sehingga terlihat lebih menarik
HE10	2 (Terdapat masalah yang tergolong kedalam prioritas rendah untuk dilakukan perbaikan.)	<i>website</i> BPS Balikpapan <i>via mobile</i> tidak menampilkan fitur bantuan ataupun pedoman sehingga sulit untuk memperoleh dokumen petunjuk penggunaan <i>website</i> .	Memberikan fitur bantuan dan pedoman agar dapat mengakses dokumen petunjuk penggunaan <i>website</i> .

B. Design Alternatives

1. Conceptual Design

Rekomendasi yang telah diberikan pada tahap establishing requirement sebelumnya, selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan design alternatives untuk menghasilkan rekomendasi desain interface website balikpapankota.bps.go.id. Conceptual Design merupakan aktivitas awal untuk dapat menghasilkan rekomendasi tersebut. Pada Conceptual design diberikan gambaran ilustrasi jalan cerita yang mendeskripsikan bagaimana pengguna menjalankan suatu tugas menggunakan desain interface yang sedang diperbaiki atau disebut dengan skenario. Skenario perbaikan ini selanjutnya dijadikan sebagai acuan dasar dalam membuat prototype website balikpapankota.bps.go.id berupa tampilan mockup. Setelah ini, dilakukan tahap Physical Design untuk dapat membuat sketsa tampilan perbaikan dari website balikpapankota.bps.go.id dengan mengacu pada conceptual design yang telah ada.

2. Physical Design

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan sketsa tampilan baru berupa mockup untuk website balikpapankota.bps.go.id dan dibuat berdasarkan hasil dari skenario pada tahap conceptual design. Sketsa yang dibuat dalam physical design ini, menggunakan tools Figma. Tools tersebut digunakan karena dapat merepresentasikan sebuah konsep yang terstruktur kedalam tampilan visual dari sebuah website atau via mobile. Tahapan ini meliputi perbaikan tampilan terkait hal-hal yang perlu ditambahkan maupun dikurangkan pada tata letak antarmuka website balikpapankota.bps.go.id.

C. Prototyping


Prototyping pada penelitian ini adalah tahap membuat tampilan rekomendasi desain secara real, dengan memberikan gambaran nyata terhadap user interface website berupa susunan, gambar, dan komponen menu yang dirancang untuk perbaikan website balikpapankota.bps.go.id. Sesuai dengan mockup yang dibuat pada tahap physical design, pembuatan prototyping ini juga dibuat dengan dua versi yaitu desktop dan mobile. Pembuatan prototyping tampilan pada penelitian ini menggunakan tools dan software berupa FIGMA, XAMPP, Sublime Text dan Ms. Edge. Pada sub bab sebelumnya, pembuatan mockup juga menggunakan figma yaitu untuk membuat rancangan desain dan prototype secara real. Dengan dibantu beberapa tools dan software, yaitu XAMPP yang mendukung sistem operasi agar dapat menjalankan server secara online. sublime text sebagai text editor agar mendukung bahasa pemrogramannya dapat dijalankan.

Dengan demikian, tahap prototyping pada penelitian ini telah selesai, dengan diberikannya hasil berupa rekomendasi tampilan perbaikan berdasarkan evaluasi yang dilakukan. Dapat diketahui bahwa dihasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk desktop website balikpapankota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk mobile website balikpapankota.bps.go.id.

D. Evaluating

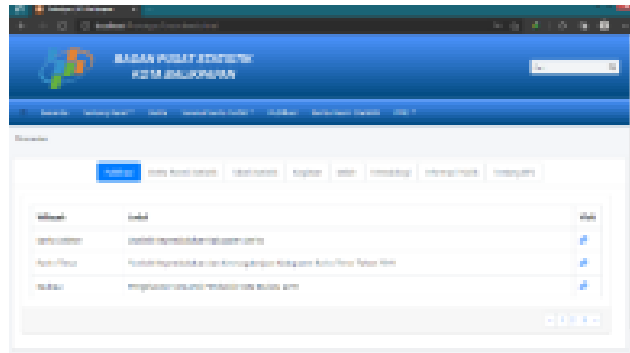
Evaluating pada penelitian ini merupakan suatu tahapan akhir dimana hasil prototype yang seharusnya akan dievaluasi oleh Manajer Divisi IT pada BPS Kota Balikpapan, tetapi hasil prototype ini cukup dievaluasi secara sederhana oleh evaluator ahli dikarenakan penelitian ini hanya untuk kebutuhan tugas besar mata kuliah Desain Interaksi Antarmuka dan

Pengalaman Pengguna. Hal yang akan dievaluasi adalah terkait tampilan yang diberikan, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan BPS Kota Balikpapan atau belum. Jika evaluator ahli merasa bahwa rekomendasi desain yang diberikan belum sesuai, maka perlu melakukan perbaikan kembali, jika penelitian ini sampai ke BPS Kota Balikpapan dan melakukan evaluasi tetapi rekomendasi perbaikan belum sesuai maka akan dilakukan juga perbaikan hingga BPS Kota Balikpapan menyetujui bahwa rekomendasi desain yang diberikan telah sesuai. Pada Penelitian ini, keterangan evaluasi terdiri dari keterangan evaluasi ACC dan FAIL. Keterangan evaluasi ACC merupakan status yang diberikan evaluator ketika rekomendasi desain yang diberikan sudah sesuai kebutuhan, sedangkan evaluasi FAIL rekomendasi desain yang diberikan tidak sesuai dan tidak dapat diperbaiki kembali oleh peneliti. Seluruh hasil evaluasi dari rekomendasi yang diberikan, ditunjukkan pada tabel traceability atau tabel rangkuman dari hasil perbaikan yaitu sebagai berikut.

Indikator	Hasil Evaluasi	<i>Prototype</i>
HE4-01 (Desktop)	ACC	

HE4-02
(Desktop)

ACC



HE8-01
(Desktop)

ACC



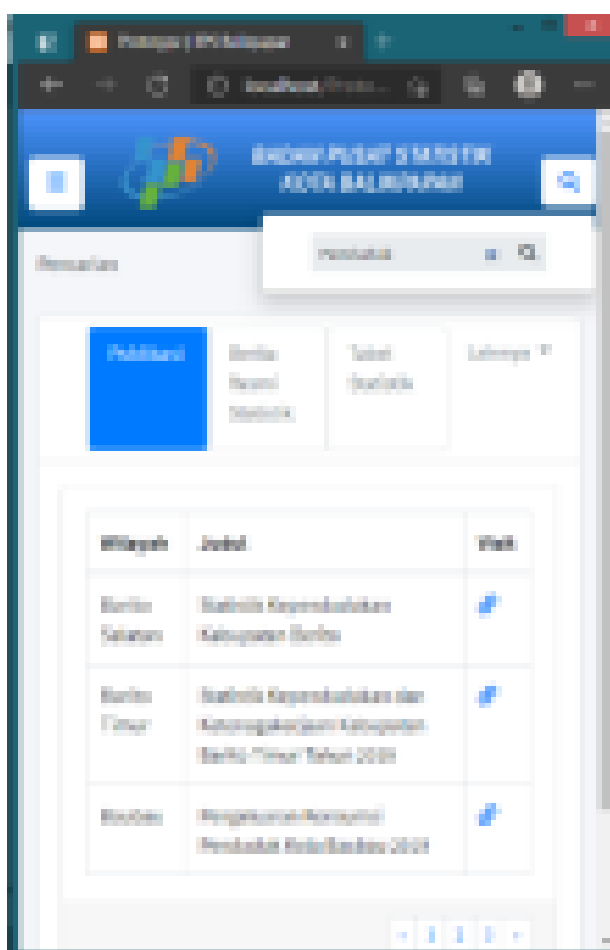
HE8-02
(Desktop)

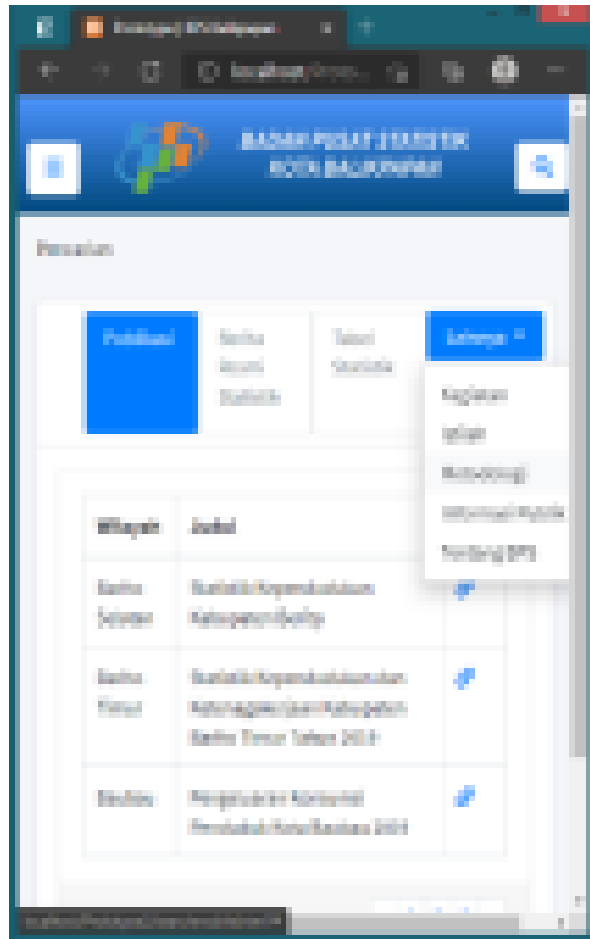
ACC



HE1-01
(Mobile)

ACC





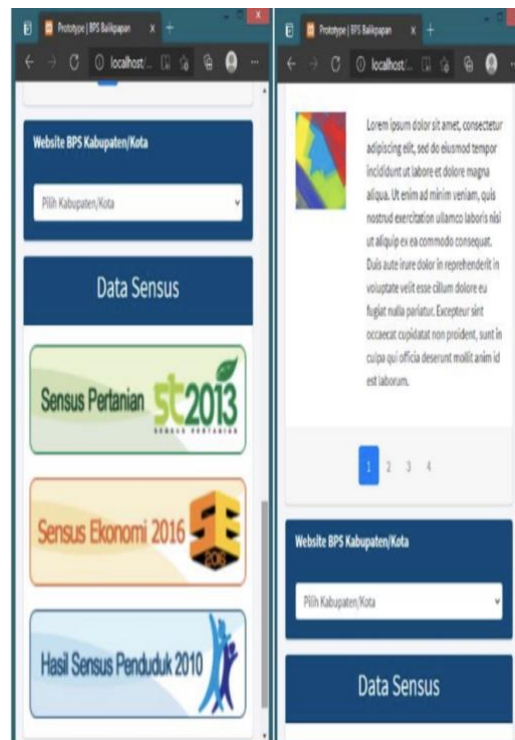
HE1-02
(Mobile)

ACC



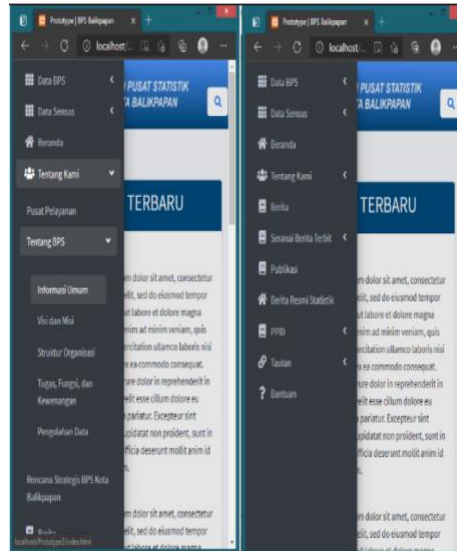
HE8
(Mobile)

ACC



HE10
(Mobile)

ACC



Dapat diketahui bahwa dihasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk desktop website balikpapankota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk mobile website balikpapankota.bps.go.id. Prototype yang dihasilkan pada penelitian ini terdiri dari rancangan desain pada halaman utama, sidebar, navigasi, halaman pencarian, halaman tampilan website, halaman menu, perbaikan font hingga gambar, dan halaman bantuan.

4. CONCLUSION

Pada penelitian ini evaluasi dengan metode heuristic evaluation dapat dilakukan tanpa melibatkan pengguna website balikpapankota.bps.go.id. Penelitian evaluasi ini hanya dilakukan oleh evaluator ahli dalam rentang waktu yang telah ditentukan sesuai dengan mata kuliah Desain Interaksi Antarmuka dan Pengalaman Pengguna.

Selain itu, penelitian ini memperoleh juga tingkat permasalahan pengguna berdasarkan severity rating pada heuristic evaluation, sehingga rekomendasi yang didapatkan memiliki tingkat prioritas perbaikan sesuai dengan tingkat kesulitan yang dialami pengguna. Penelitian ini juga menghasilkan sebanyak 4 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk desktop website balikpapankota.bps.go.id, dan 6 rekomendasi desain tampilan perbaikan untuk mobile website balikpapankota.bps.go.id dan rekomendasi perbaikan tampilan berupa rancangan mockup dan prototype yang telah dievaluasi oleh kelompok atau evaluator untuk dijadikan sebagai acuan referensi dalam melakukan proses redesign website balikpapankota.bps.go.id. Hanya saja permasalahan yang dialami oleh penelitian ini sangat diperlukan sekali pendapat dari pihak BPS Kota Balikpapan sebagai acuan dan perbaikan yang lebih baik.

5. REFERENCES

- A. Holzinger, "Usability engineering methods for software developers," *Commun. ACM*, vol. 48, no. 1, pp. 71–74, 2005,
- B Ghina, H Ma'ruf, J Wong, D Agushinta "Analisis User Experience Terhadap Website Perpustakaan Universitas Gunadarma dengan Metode Heuristic Evaluation" *Jurnal*

Ilmiah KOMPUTASI, Volume 18 No : 3, September 2019, p-ISSN 1412-9434/e-ISSN 2549-7227 Universitas Gunadarma.

- BA Mustikaningtyas, MC Saputra (2019) "Analisis usability pada website universitas brawijaya dengan heuristic evaluation" *jtiik.ub.ac.id*
- D. N. Heny, "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta, vol. 2, p. 183, 2016*
- EPB Pangaribuan, KP Utomo, I Mas'ud "Analisis User Interface pada Situs Web Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ dengan Metode Heuristic Evaluation" *Vol. 4 No. 2 (2020): SPECTA Journal of Technology*
- ID Indrayani, IPA Bayupati "Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method" *JURNAL ILMIAH MERPATI VOL. 8, NO. 2 AUGUST 2020 p-ISSN: 2252-3006 e-ISSN: 2685-2411 Universitas Udayana*
- IK Dewi, YT Mursityo, RRM Putri (2017) "Analisis usability aplikasi mobile pemesanan layanan taksi perdana menggunakan metode webuse dan heuristic evaluation" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(8), 2909–2918*
- J. Nielsen and R. Molich, "Heuristic evaluation of user interfaces," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc., no. April, pp. 249–256, 1990,*
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). "Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(8), 2918–2926.*
- M Agarina, S Sutedi, AS Karim (2019) "Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya" *jurnal.darmajaya.ac.id*
- M Subhan, AD Indriyanti "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile" *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI) Vol 2 No 3 (2021).*
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemoro, E. M. A. (2017). "Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(3), 940–950.*
- RFA Aziza "Analisa usability desain user interface pada website Tokopedia menggunakan metode heuristics evaluation" *Jurnal Tekno Kompak, 2019 - ejurnal.teknokrat.ac.id*
- Ridha Auliya, dkk, "Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation" *Journal of Software Engineering, Information and Communicaton Technology (SEICT), 2021 - ejournal.upi.edu*
- S. Auliaddina, Adiva A. P., I. F. Anshori "Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation" *Vol 12, No 3 (2021) Technologia (Juli).*

- S Goenawan, S Rahman(2022) "Analisis User Interface Pada Website Lpgo Menggunakan Metode Heuristics Evaluation" *KHARISMA Tech*, 17(1), 46-57.
- S. K. Alfian Nurlifa and Kariyam, "Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter," *Pros. SNATIF Ke-1 Tahun 2014*, pp. 333–340, 2014.
- SVN Fitri, O Juwita, T Dharmawan. "Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation" *INFORMAL: Informatics Journal*, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 103 - 107, jan. 2020. ISSN 2503-250X.
- Yemima M.G., Pranchis - Ranting, Johannes F.A. , "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *Vol 5, No 2 (2018) Geasela* <https://ejournal.bsi.ac.id/>
- YT Utami, A Pramudani, AR Irawati "Implementasi Heuristic Evaluation Untuk Analisis User Experience (UX) Pada Virtual Class Universitas Lampung" *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi 2023 - jim.teknokrat.ac.id*