

ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION DAN IMPORTANT PERFORMANCE ANALYSIS (IPA) (STUDI KASUS : WEBSITE SUPER INFORMATIKA UNIVERSITAS SILIWANGI)

Zico Fauzi Athallah, Rianto, Muhammad Adi Khairul A

Program Studi Informatika S1, Fakultas Teknik

Universitas Siliwangi, Jalan Siliwangi No. 24 Kahuripan, Kota Tasikmalaya, Indonesia
zicofauzi@gmail.com, rianto@unsil.ac.id, adikhairul@unsil.ac.id

ABSTRAK

Website di era globalisasi ada hal yang sudah sangat lumrah ditemukan dimana-mana. Namun pada kenyataannya penggunaan *website* pada kehidupan sehari-hari dinilai masih belum maksimal penggunaannya. Salah satu penyebab kurangnya pemanfaatan *user interface* pada *website*. *Interface* atau antarmuka yang berfungsi untuk menjembatani antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. Terdapat banyak cara atau metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi usability desain user interface sebuah website salah satunya adalah metode *Heuristic*. *Important Performance Analysis* atau biasa disebut dengan IPA memiliki fungsi untuk mengukur aspek-aspek yang di anggap paling berguna bagi pengguna. Dengan menggabungkan metode *heuristics* dan metode IPA pada data yang telah dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas, di dapatkan hasil analisis untuk menilai pemanfaatan *usability* desain *user interface* pada *website* berdasarkan nilai *heuristic* pada kepentingan dan performa menurut pengguna yang menghasilkan informasi berupa letak ke 20 indikator pada 4 kuadran kartesius dan 4 diantaranya masuk kedalam prioritas utama dalam perbaikan atau pengembangan, dimana tingkat kepuasan pengguna tidak mencerminkan prioritas utama dalam perbaikan seperti yang terlihat pada kuadran b terdapat indikator yang memiliki tingkat kepuasan yang lebih rendah dari pada indikator di kuadran a.

Kata kunci: *Evaluasi Heuristics, Important Performance Analysis(IPA), antarmuka, usability, Website SUPER Informatika Universitas Siliwangi*

1. PENDAHULUAN

Website dinilai dapat meningkatkan kemudahan manusia dalam kegiatan sehari-hari melalui layanan digital yang tersambung oleh internet. Universitas Siliwangi dan khususnya Teknik Informatika Fakultas Teknik memiliki *website* yang digunakan dalam memberikan layanan untuk mempermudah mahasiswa dalam memilih dosen untuk bimbingan tugas akhir yang bernama SUPER.

Meskipun *website* memiliki banyak manfaat yang bisa dihasilkan, namun pada kenyataannya penggunaan *website* pada kehidupan sehari-hari dinilai masih belum maksimal penggunaannya. Ben Shneiderman mengatakan bahwa pada level individu, *User Interface* dapat mengubah hidup banyak orang [1]. *User Interface* yang buruk dinilai tidak ramah terhadap pengguna dan dapat menyulitkan penggunaan *website* tersebut [2].

Dipilihnya metode *heuristics* ini dikarenakan penelitian ini menggunakan data yang didapatkan berdasarkan pengalaman pengguna dalam mengakses *website* yang dijadikan objek. Uji *heuristics* dalam penelitian ini merupakan teknik pengujian berdasarkan aspek desain antarmuka terhadap *usability* desain *user interface* yang memungkinkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan cepat dan efisien [3]. Dengan menambahkan metode *Important Performance Analysis* diharapkan hasil penelitian bisa menjadi lebih valid.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan membahas “Analisa Usability Desain User Interface Menggunakan Metode

Heuristics Evaluation Dan Important Performance Analysis (Studi Kasus: Website SUPER Informatika Universitas Siliwangi)”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan serta program aplikasi [4]. *Website* memiliki bagian-bagian dan fungsi yang berbeda satu sama lain. Setiap *website* memiliki tujuan di buatnya masing-masing yang dilengkapi dengan aplikasi yang menunjang aktifitas yang berada pada *website* tersebut.

2.2. User Interface

User Interface merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya [2]. *User Interface* merupakan salah satu faktor yang menentukan peningkatan traffic pada suatu *website*. Karena user berinteraksi dengan logika pemrograman melalui user interface. Maka desain *User Interface* menjadi sangat penting mengingat semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin sering user untuk menghabiskan waktu di *website* tersebut

2.3. Usability

Usability adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia dalam menggunakan suatu alat

tertentu atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. *Usability* juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan kemudahan suatu objek [5]. Dalam interaksi manusia komputer dan komputer, *Usability* biasanya merujuk pada kemudahan dan kejelasan interaksi dengan hasil rancangan suatu *website* atau program komputer. *Website* yang memiliki *Usability* tinggi memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna internet

2.4. Heuristics Evaluations

Heuristic adalah *guideline*, prinsip umum dan peraturan, serta pengalaman yang bisa membantu suatu keputusan atau kritik atas suatu keputusan dan beberapa penilaian yang telah diambil terhadap suatu desain supaya dapat memajukan potensi *usability* [6].

Sepuluh aspek yang dinilai dalam metode *Heuristics Evaluations* menurut Jakob Nielsen adalah sebagai berikut:

- 1) Visibilitas status sistem
- 2) Kecocokan antara sistem dan dunia nyata.
- 3) Kontrol dan kebebasan pengguna
- 4) Standarisasi dan konsistensi
- 5) Pemahaman daripada ingatan
- 6) Fleksibilitas dan efisiensi pengguna
- 7) Pencegahan kesalahan
- 8) Estetika dan desain minimalis
- 9) Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari error
- 10) Bantuan dan dokumentasi

2.5. Important Performance Analysis (IPA)

Model IPA digunakan untuk mengukur kinerja kepuasan yang di anggap penting oleh pengguna dan kinerja kepuasan yang diterima oleh pengguna. Tujuan utama IPA adalah sebagai cara mendiagnosis untuk memudahkan mengidentifikasi atribut-atribut yang didasarkan pada kepentingan masing-masing menurut kinerjanya. Interpretasi terhadap kinerja dapat ditampilkan pada diagram kartersius yang memiliki 4 buah kuadran.

3. METODE PENELITIAN

Adapun proses dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1. Pendahuluan

Dalam penelitian tahap pertama, identifikasi masalah dilakukan di dalam *website* SUPER Informatika Universitas Siliwangi sebagai objek penelitian. Studi kasus yang dilakukan untuk menemukan masalah yang terdapat dalam *website*. Selanjutnya dilakukan studi literatur yang bertujuan untuk mencari landasan teori untuk penelitian, informasi ini diperoleh dengan berbagai bentuk cetak maupun digital yang berasal dari buku, jurnal penelitian, e-book yang memiliki tema sejenis untuk memperkuat argumentasi penelitian dan menghasilkan kesimpulan yang dapat di pertanggung jawabkan.

Tabel 1 menunjukkan daftar penelitian terkait yang menggunakan metode yang berbeda untuk menilai suatu kualitas layanan dari website maupun instansi yang di teliti.

Tabel 1. Penelitian terkait

Author	Hasil/Kontribusi	Objek
Sri Rahayu Natasia, dkk [7]	Analisis User Interface menggunakan metode heuristic yang dilakukan dengan nilai yang berasal dari evaluator ahli	Website badan pusat statistik kota xyz
Anif Kurniawan Nugroho, dkk [8]	Menggunakan dimensi Webqual 4.0 untuk menilai tingkat kepuasan pengguna	Kualitas Website Tokopedia
Rosyidah dkk [9]	Analisis kualitas pelayanan dengan menggunakan fuzzy Servqual, Kuadran ipa, dan indeks pgev	Pelayanan suatu sekolah
Suci Ramadhani Arifi, dkk [10]	Mengukur kualitas layanan website berdasarkan dimensi kualitas webqual 4.0 Modifikasi Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik Analisis Perbedaan (uji beda t) dan Importance Performance Analysis (IPA)	Website Universitas Hasanuddin
Abdul Zahir, dkk [11]	Menggunakan model penelitian survey berdasarkan jawaban responden atas daftar pernyataan yang diberikan menggunakan analisis servqual.	Layanan akademik universitas cokroamin oto palopo

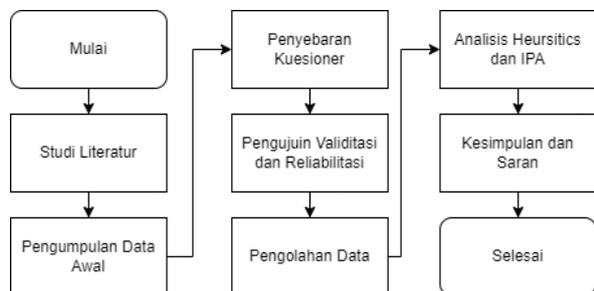
3.2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Adapun pengumpulan data yang dilakukan sebagai cara observasi. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan identifikasi untuk menetapkan pertanyaan serta tujuan dari penelitian, hal ini lakukan agar penelitian mendapat maksud dan tujuan yang jelas dan memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai acuan maupun referensi penelitian selanjutnya

3.3. Pemodelan Kebutuhan

Setelah mendapatkan pertanyaan serta tujuan dari penelitian, dilakukan pemodelan dari penelitian yang bertujuan untuk memperjelas proses dari penelitian itu sendiri. Pemodelan dilakukan dalam beberapa tahapan

dimana pada tahapan pertama dilakukan pemodelan awal yang terdiri dari kebutuhan penelitian, setelah itu dilakukan pemetaan elemen penelitian yang dalam hal ini menggunakan flowchart sederhana untuk menggambarkan proses penelitian secara dasar



Gambar 1. Flowchart Penelitian

3.4. Pengolahan Data

1. Pengumpulan data penelitian

Pada tahapan ini dilakukan proses pengumpulan data penelitian tujuan menilai *usability* desain *user interface* pada *website* SUPER Informatika Universitas Siliwangi menggunakan kuesioner yang dibagikan terhadap mahasiswa tingkat akhir Informatika universitas Siliwangi secara online menggunakan aplikasi google form. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuat menyesuaikan dengan metode *Heuristics Evaluation* Dan *Important Performance Analysis* yang di nilai menggunakan skala pengukuran likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban.

2. Penerapan Uji Validitas dan Reliabilitas

Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengujian yang terdiri dari uji Validitas dan uji Reliabilitas. Keabsahan suatu hasil suatu penelitian sangat ditentukan oleh alat ukur yang digunakan. Dalam mengatasi hal tersebut dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kesungguhan jawaban yang didapatkan dari responden.

3. Penerapan Metode *Heuristics* dan IPA

Setelah data di uji lalu akan dibuat *Importance Performance Analysis*. *Importance Performance Analysis* digunakan untuk melihat desain User Interface pada *website* SUPER Informatika Universitas Siliwangi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kuadran. Analisis kuadran merupakan suatu bangun yang dibagi atas empat bagian yang dibatasi oleh dua buah garis yang berpotongan tegak lurus untuk menerapkan analisis kuadran yaitu dengan menghitung rata-rata skor kinerja dan kepentingan.

3.5. Evaluasi dan Kesimpulan

Tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan kesimpulan yang di dapat dari hasil pengujian yang dilakukan dan mendapatkan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan dari penelitian selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penyusunan Kuesioner

Kuesioner dibuat berdasarkan referensi penelitian sebelumnya yang di sesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 2. Kuesioner penelitian

Variabel	Indikator	Skala
Visibilitas status sistem	1. Kejelasan Informasi dan Fungsi yang ditampilkan pada <i>website</i>	Interval
	2. Proses umpan balik yang dilakukan pada <i>website</i> tidak membutuhkan waktu yang lama.	Interval
Kecocokan antara sistem dan dunia nyata	3. Keunikan dan kejelasan fungsi dari perintah dan tombol yang tersedia	Interval
	4. Penggunaan tata bahasa yang baik.	Interval
	5. Penggunaan visual yang komunikatif	Interval
Kontrol dan kebebasan pengguna	6. Adanya Pembatalan dari sebuah fungsi	Interval
	7. Kemudahan dalam navigasi	Interval
Standarisasi dan konsistensi	8. Konsistensi dalam penulisan	Interval
	9. Konsistensi dalam penggunaan ikon dan perintah	Interval
	10. Pemilihan warna yang sesuai.	Interval
Pemahaman daripada ingatan	11. Adanya Konsistensi terhadap tampilan dan fungsi menu	Interval
Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan	12. Sistem yang ada mempermudah dan mempercepat pengguna dalam melaksanakan setiap tugas	Interval
Pencegah kesalahan	13. Adanya pencegahan pengguna dalam membuat kesalahan	Interval
Estetika dan desain minimalis	14. Penampilan antarmuka yang menarik	Interval
	15. Adanya judul dan visual yang sederhana dan mudah di mengerti	Interval
	16. Ikon dan Tombol mewakili perintah terkait	Interval
	17. Pemilihan ukuran font dan background	Interval
Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa, dan memulihkan dari error	18. Adanya recovery data bila terjadi kesalahan dalam proses input	Interval
	19. Adanya Informasi letak kesalahan bila terjadi kesalahan	Interval
Bantuan dan dokumentasi	20. Adanya bantuan ketika terjadi kesalahan atau komplain	Interval

4.2. Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan suatu instrumen dalam mengukur. Suatu indikator/pertanyaan dikatakan valid jika nilai korelasi r -hitung $>$ r -tabel, maka pertanyaan itu dikatakan valid. Nilai r tabel untuk jumlah $N = 48$ dan nilai signifikansi $0,05$ adalah sebesar $0,285$. Setelah dihitung nilai r -hitung dari masing-masing indikator berikut hasil perbandingannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No.	Koefisien Validitas Importance	Koefisien Validitas Performance	Keterangan
1.	0.378	0.595	Valid
2.	0.347	0.724	Valid
3.	0.782	0.406	Valid
4.	0.763	0.461	Valid
5.	0.750	0.691	Valid
6.	0.755	0.559	Valid
7.	0.662	0.717	Valid
8.	0.675	0.640	Valid
9.	0.436	0.754	Valid
10.	0.622	0.646	Valid
11.	0.668	0.719	Valid
12.	0.576	0.710	Valid
13.	0.351	0.538	Valid
14.	0.674	0.755	Valid
15.	0.753	0.581	Valid
16.	0.402	0.728	Valid
17.	0.616	0.641	Valid
18.	0.575	0.768	Valid
19.	0.483	0.442	Valid
20.	0.475	0.801	Valid

4.3. Uji Reliabilitas

Tujuan utama pengujian reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi atau keteraturan hasil pengukuran suatu instrumen apabila instrumen tersebut digunakan lagi sebagai alat ukur suatu objek atau responden. Berikut hasil uji validitas dengan aplikasi SPSS menggunakan rumus Cronbach alpha:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

IPA	Cronbach alpha	Keterangan
Importance	0.896	Sangat Tinggi
Performance	0.926	Sangat Tinggi

4.4. Hasil perhitungan rata-rata dan TKI Berdasarkan Indikator

Berdasarkan penilaian Importance dan Performance di peroleh perhitungan tingkat kesesuaian antara kepentingan pengguna dan performa website. Tingkat kesesuaian inilah yang akan menentukan urutan prioritas peningkatan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan.

Tabel 5. Tabel perhitungan TKI variabel *Heuristics*

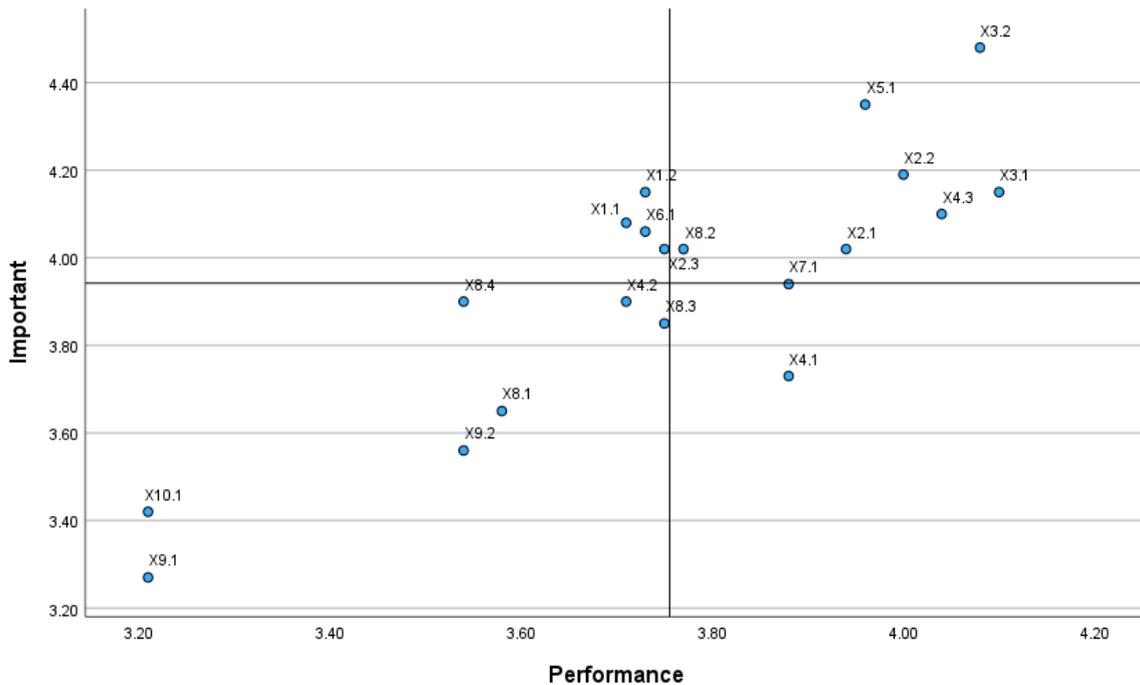
Indikator	Importance	Performance	Tki%
X1.1	3.71	4.08	90.93
X1.2	3.73	4.15	89.88
X2.1	3.94	4.02	98.01
X2.2	4.00	4.19	95.47
X2.3	3.75	4.02	93.28
X3.1	4.10	4.15	98.80
X3.2	4.08	4.48	91.07
X4.1	3.88	3.73	104.02
X4.2	3.71	3.90	95.13
X4.3	4.04	4.10	98.54
X5.1	3.96	4.35	91.03
X6.1	3.73	4.06	91.87
X7.1	3.88	3.94	98.48
X8.1	3.58	3.65	98.08
X8.2	3.77	4.02	93.78
X8.3	3.75	3.85	97.40
X8.4	3.54	3.90	90.77
X9.1	3.21	3.27	98.17
X9.2	3.54	3.56	99.44
X10.1	3.21	3.42	93.86

Tabel 5 menunjukkan hasil perhitungan dari tingkat kesesuaian dari tiap indikator. Tingkat kesesuaian paling rendah akan menjadi skala prioritas utama dari perbaikan. Tingkat kesesuaian dari tiap indikator diperoleh melalui perbandingan antara Performance dan Importance dari 20 indikator pernyataan yang menunjukkan nilai penerimaan website SUPER Informatika Universitas Siliwangi. Hasil dari perhitungan tingkat kesesuaian adalah indikator pernyataan yang sudah memenuhi harapan sehingga website SUPER dapat diterima oleh pengguna. Dengan melihat hasil dari tabel 5 masih banyak indikator yang berada di bawah 100% yang berarti masih banyak harapan pengguna yang belum terpenuhi.

Hasil persentase tertinggi dari penilaian website SUPER terletak pada variabel Standarisasi dan konsistensi yang tepatnya berisi pernyataan Konsistensi dalam penulisan (104.02%). Sedangkan hasil persentase terendah berapa pada variabel Visibilitas status sistem yang tepatnya berada pada pertanyaan yang berisi Proses umpan balik yang dilakukan pada website tidak membutuhkan waktu yang lama (89,88%).

4.5. Analisis Kuadran Dalam Importance Performance Analysis

Hal Pertama yang dilakukan dalam membuat kuadran IPA adalah membuat tabel variabel dan memasukan nilai rata-rata Performance sebagai sumbu X dan nilai rata-rata Importance sebagai sumbu Y. selanjutnya dimasukan ke dalam aplikasi SPSS untuk membuat diagram kartesius. Setelah data di proses menggunakan aplikasi SPSS di dapatlah diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Kartesius kuesioner.

1. Kuadran A (Prioritas Utama)

2. Kuadran B (Pertahankan Prestasi)

Tabel 6. Rekomendasi Kuadran A.

No	Indikator	Rekomendasi
1.	X1.1.	Perlu di tambahannya deskripsi tambahan pada setiap halaman agar pengguna bisa lebih mengerti Informasi dan Fungsi yang ditampilkan pada website
2.	X1.2.	Tampilan yang berada pada website di nilai masih kurang responsive, perlu di adakan nya debugging pada script yang digunakan agar proses animasi dan perpindahan bisa terlihat lebih lancar.
3.	X2.3.	Perlunya penambahan dan perubahan asset visual yang tersedia dalam website agar terlihat lebih mudah dimengerti. Optimalisasi gambar di website pada layar beresolusi tinggi.
4.	X6.1.	Adanya optimalisasi bentuk layout halaman website agar pengguna bisa mengoperasikannya dengan lebih cepat dan efisien

Semua pertanyaan di dalam kuadran ini akan menjadi prioritas utama dalam perbaikan nantinya. Seperti yang terlihat pada tabel 6 terdapat 4 indikator yang termasuk kedalam kuadran A, walaupun tingkat kepuasan sudah cukup baik namun masih ada ruang untuk perbaikan dan penambahan kedepannya di indikator-indikator yang menjadi prioritas ini.

Tabel 7. Rekomendasi Kuadran B.

No	Indikator	Rekomendasi
1.	X2.1	Mempertahankan kualitas dan keunikan tombol bila ada tombol baru yang ingin di tambahkan pada website SUPER ke depannya.
2.	X2.2.	Selalu mengecek ulang kata dan kalimat yang digunakan dalam website bila ada penambahan agar tidak menurunkan kualitas yang ada.
3.	X3.1.	Tombol pembatalan yang tersedia dinilai sudah sangat baik, cukup pertahankan saja yang sudah ada kecuali bila ada perubahan atau penambahan fungsi baru.
4.	X3.2.	Menjaga kualitas sidebar dan header agar terlihat mudah di gunakan dan sederhana.
5.	X4.3.	Menggunakan warna yang lebih bervariasi dan modern/sesuai dengan tema dari desain website.
6.	X5.1.	Optimalisasi tampilan dan fungsi menu pada layar ber resolusi tinggi

Semua pertanyaan di dalam kuadran ini dinilai sudah sangat baik dan tidak memerlukan adanya penambahan atau perbaikan. Seperti yang terlihat pada tabel 7 terdapat 6 indikator/pertanyaan yang termasuk di dalam kuadran B, ke 6 indikator tersebut juga memiliki nilai kepuasan yang sangat tinggi. Walaupun

belum mencapai nilai maksimal namun perbaikan atau penambahan dirasa bukan sebuah prioritas agar nantinya tidak terlihat berlebihan.

3. Kuadran C (Prioritas Rendah)

Tabel 8. Rekomendasi Kuadran C.

No.	Indikator	Rekomendasi
1.	X4.2.	Mengecek kembali apa ikon pada halaman yang berbeda memiliki bentuk dan fungsi yang sama.
2.	X8.1.	Judul yang berada pada setiap halaman dinilai sudah sangat baik, namun tetap ada ruang untuk improvisasi dengan tidak menggunakan istilah bahasa inggris atau fokus pada satu bahasa saja.
3.	X8.2.	Merubah bentuk font yang mewakili tema yang sama dengan desain website SUPER.
4.	X8.4.	Optimalisasi kejelasan tulisan pada layar beresolusi tinggi.
5.	X9.1.	Optimalisasi cache bila terjadinya crash pada aplikasi browser agar tetap berada pada saat yang sama ketika login kembali.
6.	X9.2.	Bisa menjelaskan letak kesalahan lebih detail dan memberitahu apa yang perlu dilakukan bila terjadi kesalahan tersebut.
7.	X10.1.	Menambahkan kontak yang dapat di hubungi bila ada masalah yang rasakan pengguna dalam menggunakan website SUPER.

Semua pertanyaan di dalam kuadran ini tidak menjadi prioritas dikarenakan indikator terkait dinilai tidak berdampak banyak pada pengguna. Seperti yang terlihat pada tabel 8 ada 7 indikator yang berada pada kuadran C dan mereka pun memiliki tingkat kepuasan yang sangat tinggi bahkan. Walau pada akhirnya mereka masih belum mencapai nilai sempurna perbaikan atau penambahan bukan lah menjadi prioritas utama disini.

4. Kuadran D (Berlebihan)

Tabel 9. Rekomendasi Kuadran D.

No.	Indikator	Rekomendasi
1.	X4.1	Selalu mengecek ulang kata dan kalimat yang digunakan sebelumnya di dalam website super agar tidak terjadi kebingungan yang dikarenakan oleh perbedaan deskripsi.
2.	X7.1	Mengurangi fungsi-fungsi yang terlihat berlebihan agar dapat mempercepat pengguna/user dalam mengoperasikan website.

Semua pertanyaan di dalam kuadran ini dianggap tidak berdampak banyak pada pengguna namun memiliki performa yang terlalu baik. Seperti yang terlihat pada tabel 9 ada 2 indikator yang masuk kedalam kuadran D dengan nilai kepuasan yang sangat tinggi. Penambahan atau perbaikan tidak dibutuhkan lagi di dalam kuadran ini cukup menjaga kualitas yang ada walaupun ada yang belum mencapai nilai sempurna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Website SUPER Informatika Universitas Siliwangi memiliki tingkat kesesuaian responden yang tinggi dimana poin tertinggi di raih oleh “Konsistensi dalam penulisan” dengan persentase 104.2% dan poin terendah di raih oleh “Proses umpan balik yang dilakukan pada website tidak membutuhkan waktu yang lama.” dengan nilai persentase 89.88%. Walaupun begitu hasil kepuasan yang didapatkan tidak mewakili apa yang di dapatkan dalam analisis kuadran. setelah menganalisis dengan analisis kuadran didapatkan 20 rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan website yang disesuaikan dengan prioritas dari kuadran tersebut. Oleh karena itu perlunya peningkatan usability desain user interface pada website SUPER Informatika Universitas Siliwangi dengan memperhatikan indikator yang khususnya berada pada kuadran A diagram kartesius dimana indikator dalam indikator tersebut memiliki prioritas yang paling utama yang di karena kan tingginya nilai kepentingan dan rendahnya penilaian menurut pengguna. Lalu perlu di adakannya penelitian lanjutan yang lebih spesifik terhadap setiap elemen yang berada pada website untuk meningkatkan akurasi penilaian yang di berikan terhadap usability desain user interface website.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M.S., Jacobs, S., Elmqvist, N. and Diakopoulos, N., 2016. *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. Pearson.

[2] Darmawan, R., 2013. Pengalaman, usability, dan antarmuka grafis: sebuah penelusuran teoritis. *Journal of Visual Art and Design*, 4(2), pp.95-102.

[3] Oper, N., Utami, E. and Al Fatta, H., 2017. Analisis User Interface Pada Website UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 1, No. 1, pp. 261-270).

[4] Pipin, A., 2013. Kamus Teknologi Informasi. *Bandung: Titian Ilmu*.

[5] Muhammad, S.H., ANALISIS USER EXPERIENCE UNTUK USER INTERFACE PADA WEBSITE FORTIS. ID. *Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana*

- [6] Dony, A., 2007. Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [7] Auliya, R., Natasia, S.R., Rachma, I.W.N., Ma'arif, M.I., Faizah, M. and Azmi, M.F.I., Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 2(1), pp.45-53.
- [8] Nugroho, A.K. and Sari, P.K., 2016. Analisis pengaruh kualitas website tokopedia terhadap kepuasan pengguna menggunakan metode webqual 4.0. *eProceedings of Management*, 3(3).
- [9] Rosyidah, H., Wuryandari, T. and Rusgiyono, A., 2015. Analisis Kualitas Pelayanan Dengan Menggunakan Fuzzy Servqual, Kuadran IPA, Dan Indeks Pgcv. *Jurnal Gaussian*, 4(4), pp.885-894.
- [10] Arifin, S.R., 2015. Analisis kualitas layanan website Universitas Hasanuddin dengan metode WebQual 4.0 modifikasi (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- [11] Zahir, A. and Saputra, S., 2016. Analisis Kualitas Layanan Akademik Universitas Cokroaminoto Palopo. *Prosiding*, 2(1).