

TINJAUAN HUMAN COMPUTER INTERACTION TERHADAP WEBSITE KECAMATAN TINANGGEEA MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUTION

Muhammad Fahril, La Ode Muhammad Sulthan Kalonggou, Syakila Meilana Ruslin, Rahmi,
Gita Prangesti, Agus Cashflower Akbar, Abdul Rahim Husein, Zulfan Nur Cahyadi,
Ashabul Kahfi, Bambang Pramono, Jumadil Nangi, Ryan Rinaldi Hadistio

Informatika, Universitas Halu Oleo

Jalan H.E.A. Mokodompit, Kampus Bumi Tridharma Anduonohu, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara, Indonesia
rahmiiami08@gmail.com

ABSTRAK

Website Kecamatan Tinanggea berperan penting sebagai media pelayanan publik dan penyampaian informasi kepada masyarakat, sehingga kualitas usability menjadi faktor utama dalam mendukung kemudahan akses dan kenyamanan pengguna. Permasalahan yang muncul adalah belum diketahuinya tingkat usability website tersebut secara sistematis berdasarkan prinsip evaluasi antarmuka pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability Website Kecamatan Tinanggea menggunakan sepuluh prinsip *Heuristic Evaluation* Nielsen. Metode yang digunakan adalah evaluasi heuristik melalui pengamatan dan analisis terhadap tampilan antarmuka, struktur navigasi, serta interaksi pengguna pada fitur-fitur yang tersedia di website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa prinsip heuristik telah diterapkan dengan baik, seperti *visibility of system status*, *match between system and the real world*, *consistency and standards*, *recognition rather than recall*, serta *aesthetic and minimalist design*. Namun demikian, masih ditemukan kekurangan pada prinsip *user control and freedom*, *error prevention*, kejelasan pesan kesalahan, serta ketersediaan menu bantuan dan dokumentasi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Website Kecamatan Tinanggea telah memenuhi sebagian besar prinsip usability, tetapi masih memerlukan perbaikan pada aspek kontrol pengguna, pencegahan kesalahan, dan penyediaan bantuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Kata kunci : *usability, evaluasi heuristik, heuristic evaluation, website pelayanan publik, pengalaman pengguna, antarmuka pengguna*

1. PENDAHULUAN

Kecamatan Tinanggea merupakan salah satu wilayah administratif di Kabupaten Konawe Selatan yang memiliki potensi wilayah dan desa wisata yang perlu dikenalkan kepada masyarakat [1]. Informasi mengenai kondisi wilayah, potensi desa wisata, serta aktivitas pendukung lainnya menjadi aspek penting dalam upaya promosi dan pengembangan daerah. Penyampaian informasi tersebut berperan dalam meningkatkan pemahaman masyarakat serta daya tarik wilayah Kecamatan Tinanggea. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi menjadi sarana yang relevan untuk mendukung penyebaran informasi tersebut secara luas [2].

Sebagai upaya mendukung penyediaan informasi tersebut, Website Kecamatan Tinanggea dirancang sebagai media digital untuk menyampaikan informasi mengenai wilayah, potensi desa wisata, serta data pendukung lainnya. Namun, website tersebut belum dipublikasikan secara luas kepada masyarakat. Kondisi ini menuntut adanya evaluasi terlebih dahulu untuk memastikan bahwa website memiliki tingkat kemudahan penggunaan serta kejelasan informasi yang memadai sebelum digunakan secara resmi sebagai media pelayanan publik.

Penelitian ini berfokus pada evaluasi heuristik terhadap desain antarmuka Website Kecamatan Tinanggea guna mengetahui tingkat kemudahan pengguna dalam mengakses dan memahami informasi yang disediakan. Evaluasi desain antarmuka tersebut

merupakan bagian dari kajian desain interaksi dalam Human Computer Interaction (HCI). Desain interaksi didefinisikan sebagai proses perancangan cara pengguna berinteraksi dengan sistem sehingga setiap tindakan yang dilakukan dapat menghasilkan respons yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna [3].

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) atau Human Computer Interaction (HCI) merupakan bidang ilmu yang mempelajari perancangan, penerapan, dan evaluasi sistem agar mudah digunakan oleh manusia [4], [5]. Konsep utama dalam HCI adalah usability, yaitu kemampuan sistem untuk digunakan secara mudah, aman, dan efisien oleh pengguna. Prinsip usability membantu perancang antarmuka dalam menciptakan sistem yang sederhana serta berorientasi pada kebutuhan pengguna [6].

Jacob Nielsen dalam [7] menyatakan bahwa usability memiliki lima atribut kualitas utama, yaitu kemudahan pembelajaran (*learnability*), efisiensi penggunaan (*efficiency*), kemudahan mengingat kembali (*memorability*), tingkat kesalahan (*errors*), serta kepuasan pengguna (*satisfaction*). Kelima atribut tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana sebuah sistem dapat mendukung interaksi pengguna secara efektif. Selain itu, Nielsen juga mengemukakan sepuluh prinsip usability heuristics yang digunakan sebagai pedoman dalam mengevaluasi dan merancang antarmuka pengguna agar lebih mudah digunakan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas evaluasi usability pada website dan sistem informasi,

seperti penelitian oleh Rahman Deluma dkk. [8] dan Amin dkk. [4] Namun, kajian yang secara khusus mengevaluasi usability website pelayanan publik di tingkat kecamatan, khususnya sebelum website digunakan secara resmi, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain antarmuka Website Kecamatan Tinanggea menggunakan metode Heuristic Evaluation serta memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kualitas interaksi dan pengalaman pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Human Computer Interaction (HCI)

Interaksi Manusia dan Komputer adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk penggunaan manusia, serta fenomena terkait. Tujuan interaksi manusia - komputer adalah untuk memberikan manfaat yang menghasilkan sistem yang aman dan berfungsi dengan baik [9].

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, interaksi antara manusia dan komputer menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan perangkat lunak dan aplikasi mobile yang terus meningkat menuntut adanya pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem komputer. Bidang studi Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction) atau biasa disingkat HCI muncul sebagai disiplin yang fokus pada desain, evaluasi, dan implementasi [10].

2.2. Definisi Usability

Dalam konteks HCI (*Human-Computer Interaction*), *Usability* adalah sejauh mana sebuah sistem pemesanan tiket dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu (seperti membeli tiket) dengan efektif, efisien, dan memberikan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu [11].

Menurut M. Sadath dan kawan-kawan *usability* adalah tentang menghargai waktu dan kemampuan manusia. Sebuah sistem yang *usable* adalah sistem yang 'menghilang' dari pandangan, membiarkan pengguna fokus sepenuhnya pada pekerjaan mereka, bukan pada bagaimana cara menekan tombolnya [12].

2.3. Metode Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation didefinisikan sebagai metode pemeriksaan kegunaan yang melibatkan partisipasi ahli (*expert*) untuk mengevaluasi apakah elemen-elemen antarmuka pengguna sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang diakui. Narasi dalam jurnal-jurnal ini menekankan bahwa kekuatan metode ini terletak pada kemampuan para ahli dalam memposisikan diri sebagai pengguna akhir sambil tetap mempertahankan standar teknis yang objektif. Hal ini memungkinkan identifikasi masalah kegunaan yang sering kali luput dari perhatian pengembang,

terutama pada aspek navigasi dan struktur informasi yang kompleks [13].

2.4. Prinsip Heuristik Nielsen

Penelitian ini menggunakan sepuluh prinsip usability yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen. Prinsip pertama adalah *visibility of system status*, yaitu sistem harus selalu memberi tahu pengguna apa yang sedang terjadi secara jelas. Kedua, *match between the system and the real world*, ketiga, *user control and freedom* dan seterusnya hingga *help and documentation* [14].

Penelitian ini bertujuan menilai kualitas desain portofolio digital dengan menggunakan metode evaluasi heuristik berdasarkan sepuluh prinsip Nielsen untuk mengidentifikasi tingkat *usability* serta menemukan kekurangan antarmuka sebagai dasar perbaikan desain [15].

2.5. Website Pelayanan Publik

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa website pelayanan publik tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyedia informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi langsung antara pemerintah dan masyarakat. Melalui website, masyarakat dapat menyampaikan pertanyaan, saran, maupun pengaduan secara daring tanpa harus datang langsung ke instansi terkait. Interaksi dua arah ini memungkinkan pemerintah untuk merespons kebutuhan masyarakat dengan lebih cepat dan tepat. Selain itu, keterbukaan informasi yang disajikan melalui website pelayanan publik turut meningkatkan transparansi, akuntabilitas, serta kepercayaan masyarakat terhadap penyelenggaraan layanan publik. Dengan demikian, website pelayanan publik berperan penting dalam mendukung pelayanan yang lebih efektif, terbuka, dan partisipatif. [16]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Subjek Penelitian

Kecamatan Tinanggea dipilih sebagai subjek lokus dalam penelitian ini guna menjawab kebutuhan akan data topografi digital yang kredibel. Kajian ini mengintegrasikan elemen data kependudukan, pertumbuhan penduduk, data geografis, wilayah Kecamatan, dan potensi desa unggulan ke dalam sebuah sistem informasi berbasis web untuk mempermudah aksesibilitas data wilayah tersebut.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai metode Heuristic Evaluation sebagai cara utama dalam mengevaluasi *Human Computer Interaction* (HCI) di Website Kecamatan Tinanggea.

Metode ini dipilih karena bisa memberikan masukan dengan cepat dan biaya yang tidak terlalu tinggi, sehingga sangat efektif dalam mengenali berbagai masalah yang berkaitan dengan penggunaan antarmuka pada sistem web, terutama website layanan publik [17]. Dalam penelitian ini, *Heuristic Evaluation*

digunakan untuk menilai sejauh mana pengguna bisa berinteraksi dengan sistem secara efektif dan efisien, serta mengevaluasi kemampuan desain antarmuka website dalam mendukung aktivitas pengguna.

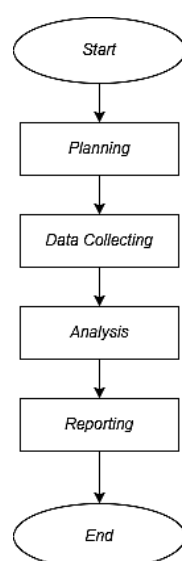
Dalam bidang Human Computer Interaction, metode Heuristic Evaluation adalah bentuk evaluasi yang terstruktur, di mana evaluator atau ahli menilai tampilan website berdasarkan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan setiap bagian desain antarmuka Website Kecamatan Tinanggea dengan prinsip-prinsip Heuristic Evaluation. Hasil evaluasi tersebut kemudian dianalisis dan dikategorikan sesuai jenis masalah dan tingkat keseriusannya, sehingga bisa menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna [18].

Dengan demikian, prinsip Heuristic Evaluation digunakan sebagai kerangka utama dalam menilai kualitas interaksi antara manusia dan komputer di Website Kecamatan Tinanggea secara menyeluruh.

Heuristic Evaluation pertama kali dikembangkan oleh Jakob Nielsen dan Ralph Molich pada tahun 1990, dan hingga kini masih digunakan secara luas dalam penelitian terkait evaluasi antarmuka pengguna [19].

Dengan menerapkan metode *Heuristic Evaluation* dalam analisis *Human Computer Interaction*, penelitian ini berharap dapat menemukan berbagai masalah yang ada pada Website Kecamatan Tinanggea. Selain itu, hasil evaluasi diharapkan bisa memberikan rekomendasi perbaikan desain antarmuka yang lebih peduli pada kebutuhan pengguna, sehingga Website Kecamatan Tinanggea dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dan membantu meningkatkan kualitas layanan publik secara digital [19].

3.3. Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Ada beberapa tahap dalam penelitian yang menjelaskan seluruh proses penelitian dari awal hingga akhir. Tahapan penelitian terhadap Kecamatan Tinanggea menggunakan metode Heuristic Evaluation dapat dilihat pada gambar 1:

Penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan dan menentukan aspek usability yang akan dianalisis. Evaluasi heuristik terbukti efektif dalam menemukan masalah pada antarmuka pengguna secara cepat dan ekonomis, terutama pada sistem berbasis web [9].

Data dikumpulkan dengan mengamati langsung Website Kecamatan Tinanggea dan mencatat temuan berdasarkan sepuluh prinsip heuristik, seperti konsistensi, kontrol pengguna, dan visibilitas status sistem. Evaluasi dilakukan oleh beberapa evaluator independen untuk menjaga objektivitas. Hasil kemudian dianalisis dengan mengkategorikan tingkat keparahan dan frekuensi masalah usability, menggunakan pendekatan hierarkis yang mempertimbangkan bobot tiap prinsip untuk menilai kualitas interaksi pengguna secara lebih akurat [20].

Evaluasi juga mempertimbangkan konteks lokal dan kebutuhan pengguna website pemerintah, yang berbeda dari situs komersial. Tahap akhir berupa penyusunan laporan berisi rekomendasi perbaikan, termasuk ringkasan masalah, saran desain, dan prioritas perbaikan berdasarkan dampaknya terhadap pengalaman pengguna. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip desain berbasis pengguna dalam Human-Computer Interaction modern.[21].

Metode Heuristic Evaluation adalah metode yang didasarkan pada 10 prinsip tentang kegunaan untuk menemukan masalah dalam desain antarmuka. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: Visibilitas status sistem, Pencocokan sistem dengan dunia nyata, Kontrol dan kebebasan pengguna, Konsistensi dan standar, Pencegahan kesalahan, Identifikasi alih-alih mengingat, Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, Estetika dan desain minimalis, Membantu pengguna mengidentifikasi, mendiagnosis, dan pulih dari kesalahan, serta Bantuan dan dokumentasi [22].

Tujuan metode Heuristic Evaluation dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menilai masalah penggunaan antarmuka Website Kecamatan Tinanggea secara terstruktur dan efisien, sekaligus memberikan rekomendasi perbaikan desain berdasarkan prinsip-prinsip Human-Computer Interaction (HCI) [16]. Metode ini terbukti efektif dalam menilai kualitas tampilan antarmuka tanpa perlu melibatkan pengguna sebenarnya, sehingga cocok digunakan dalam tahap awal evaluasi sistem layanan publik digital [15].

Terdapat sepuluh prinsip metode Heuristic Evaluation beserta keterangannya seperti yang diperlihatkan pada tabel berikut

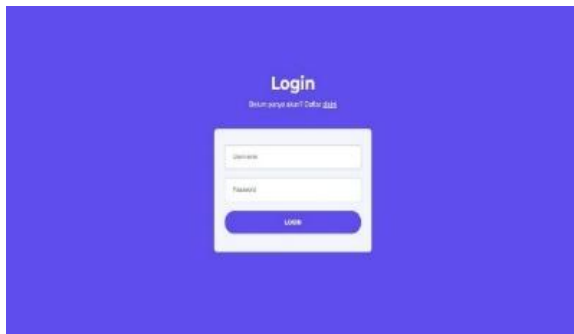
Tabel 1. Prinsip-prinsip dari heuristic evaluation

No.	Prinsip	Keterangan
1.	Visibility of system status	Berisi informasi kepada pengguna tentang sistem yang sedang dijalankan secara padat dan jelas.
2.	Match between system and the real world	Penggunaan bahasa yang meliputi kata, frase dan konsep yang mudah dipahami dan dibaca oleh pengguna.
3.	User control and freedom	Pengguna dapat dengan leluasa dalam menggunakan aplikasi seperti tidak adanya proses yang dipaksakan kepada pengguna serta dapat melakukan undo dan redo.
4.	Consistency and standard	Tampilan/desain fitur yang mudah dipahami oleh pengguna
5.	Error prevention	Adanya sistem yang dapat melakukan pencegahan sebab terjadinya kesalahan
6.	Recognition rather than recall	Berisikan tanda pengingat kepada pengguna dimana pengguna melakukan perintah yang sama sebelumnya.
7.	Flexibility and efficiency of use	Bentuk fitur yang mudah dipahami oleh pengguna dalam pengoperasiannya.
8.	Aesthetic and minimalist design	Memiliki bagian/ menu/ informasi yang baik dengan kebutuhan pengguna
9.	Help users recognise, diagnose, and recover from error	Memberikan dan menampilkan pesan pada saat aplikasi tidak dapat diakses, baik berupa login atau salah dalam pengoperasiannya
10.	Help and documentation	Sistem yang dibuat dapat dijalankan tanpa membaca dokumentasi atau help dan mudah dalam mencari informasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Visibility of System Status

Prinsip Visibility of System Status telah diterapkan pada halaman login Website Kecamatan Tinanggea melalui tampilan judul, form username dan password, serta tombol login yang menunjukkan kesiapan sistem sehingga mudah dipahami oleh pengguna.



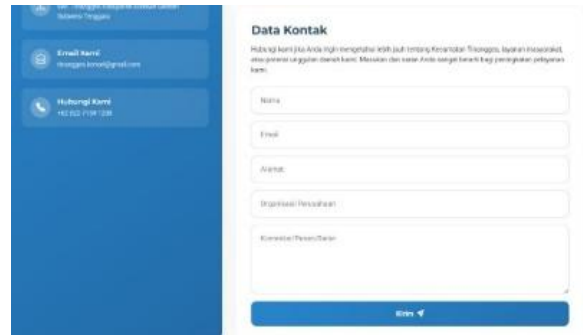
Gambar 2. Form Login

4.2. Match between system and the real world

Bahasa pada antarmuka Website Kecamatan Tinanggea menggunakan kata dan kalimat yang umum serta mudah dipahami, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses dan memahami informasi. Oleh karena itu, website ini telah memenuhi prinsip kesesuaian antara sistem dan dunia nyata.

4.3. User control and freedom

Pada form kontak Website Kecamatan Tinanggea tidak tersedia fitur seperti undo, redo, atau kontrol pembatalan lainnya, sehingga pengguna tidak dapat memperbaiki atau membatalkan tindakan. Oleh karena itu, website ini belum sepenuhnya memenuhi prinsip User Control and Freedom.



Gambar 3. User Control and Freedom

4.4. Consistency and standard

Website Kecamatan Tinanggea menggunakan bahasa Indonesia dan jenis huruf yang konsisten di seluruh halaman, meskipun terdapat perbedaan warna pada beberapa bagian. Secara keseluruhan, website ini telah memenuhi prinsip konsistensi dan standar.

4.5. Error prevention

Website Kecamatan Tinanggea belum menyediakan fitur atau informasi khusus untuk mencegah kesalahan pengguna, seperti panduan atau pesan peringatan. Oleh karena itu, website ini belum sepenuhnya memenuhi prinsip pencegahan kesalahan.

4.6. Recognition rather than recall

Website Kecamatan Tinanggea menyediakan tombol "Kembali" pada setiap halaman menu yang mengarahkan pengguna ke halaman utama. Fitur ini memudahkan navigasi tanpa harus mengingat langkah sebelumnya, sehingga memenuhi prinsip Recognition Rather Than Recall.



Gambar 4. Recognition rather than recall

4.7. Flexibility and efficiency use

Website Kecamatan Tinanggea menyediakan navigation bar yang memuat berbagai menu layanan dan informasi sehingga memudahkan pengguna memilih menu secara cepat dan efisien. Dengan demikian, website ini telah memenuhi prinsip Flexibility and Efficiency of Use.



Gambar 5. Flexibility and efficiency use

4.8. Aesthetic and minimalist design

Website Kecamatan Tinanggea memiliki desain antarmuka yang sederhana, bersih, dan mudah digunakan dengan tampilan informasi yang relevan. Namun, pengalaman pengguna masih dapat ditingkatkan dengan penambahan opsi penyesuaian tampilan, seperti pilihan warna atau mode penampikan.



Gambar 6. Tampilan Homepage

4.9. Help users recognise, diagnose, and recover from error

Website Kecamatan Tinanggea memiliki tampilan sederhana dan mudah digunakan, namun belum menyediakan opsi penyesuaian tampilan. Sistem sudah menampilkan peringatan saat login

gagal, tetapi pesan kesalahan belum informatif. Fitur pendaftaran akun dengan petunjuk jelas sudah tersedia dan memenuhi prinsip *Help and Documentation*.



Gambar 7. Alert warning saat login



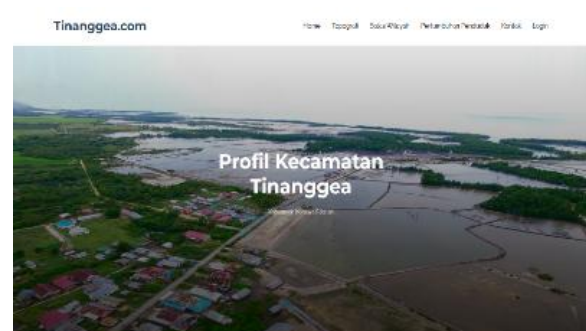
Gambar 8. Form Register

4.10. Help and documentation

Website Kecamatan Tinanggea belum memiliki fitur bantuan atau panduan penggunaan, sehingga belum memenuhi prinsip *Help and Documentation*.

4.11. Halaman Utama

Halaman utama Website Profil Kecamatan Tinanggea menyajikan gambaran umum kecamatan di Kabupaten Konawe Selatan melalui judul, gambar latar, dan menu navigasi. Informasi yang tersedia memudahkan akses ke data penting seperti topografi, batas wilayah, dan pertumbuhan penduduk, dengan desain sederhana dan informatif yang mendukung penyajian profil kecamatan secara jelas.



Gambar 9. Halaman Utama Website

4.12. Profil Daerah

Setelah menggulir halaman utama, pengguna akan menemukan bagian Profil Daerah yang

menyajikan tiga menu interaktif, yaitu Data Geografis, Data Kependudukan, dan Wilayah Kecamatan, sehingga informasi dapat diakses secara ringkas, terstruktur, dan informatif.



Gambar 10. Profil daerah

4.13. Data Geografis



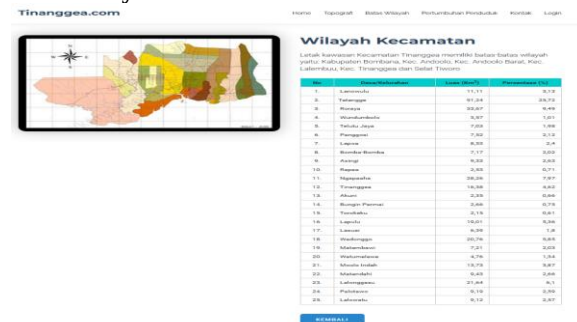
Gambar 11. Data Geografis

4.14. Data Kependudukan



Gambar 12. Data kependudukan

4.15. Wilayah Kecamatan



Gambar 13. Wilayah Kecamatan

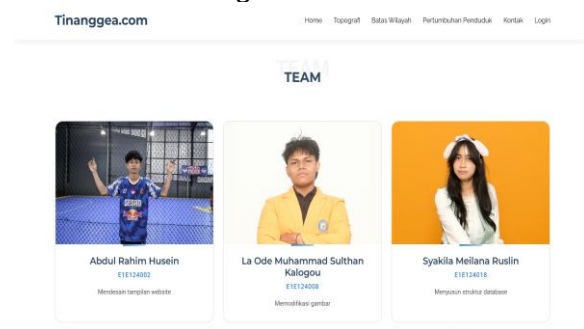
4.16. Potensi Desa Unggulan

Bagian Potensi Desa Unggulan menampilkan informasi potensi wilayah Kecamatan Tinanggea dan dilengkapi fitur filter berdasarkan desa atau kelurahan, sehingga pengguna dapat menelusuri potensi unggulan secara lebih terfokus dan terorganisir.



Gambar 14. Potensi Desa Unggulan

4.17. Team View Page



Gambar 15. Tim Pembuat Website

4.18. Topografi

Menu Topografi pada navbar berfungsi sebagai navigasi menuju halaman informasi geografis Kecamatan Tinanggea. Menu ini menampilkan data kondisi geografis dan topografi setiap desa dan kelurahan dalam bentuk gambar dan tabel, sehingga informasi dapat dipahami secara jelas, terstruktur, dan informatif.



Gambar 16. Topografi

4.19. Batas Wilayah

Menu Batas Wilayah pada navbar menampilkan informasi batas administratif Kecamatan Tinanggea dalam bentuk tabel batas utara, timur, barat, dan selatan setiap desa dan kelurahan, sehingga mudah dipahami secara jelas dan terstruktur.



Gambar 17. Batas wilayah

4.20. Pertumbuhan Penduduk

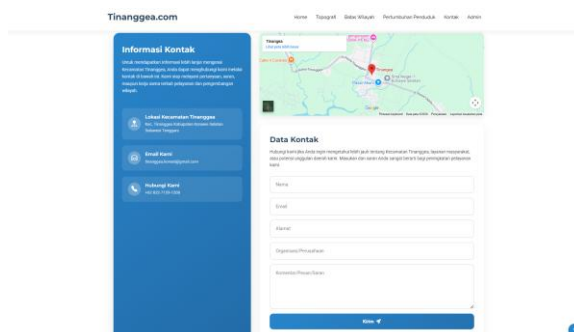
Halaman Pertumbuhan Penduduk menyajikan data jumlah penduduk Kecamatan Tinanggea per tahun dalam bentuk tabel desa dan kelurahan, sehingga perkembangan penduduk dapat dipahami dengan mudah dan terstruktur.



Gambar 18. Pertumbuhan Penduduk

4.21. Kontak

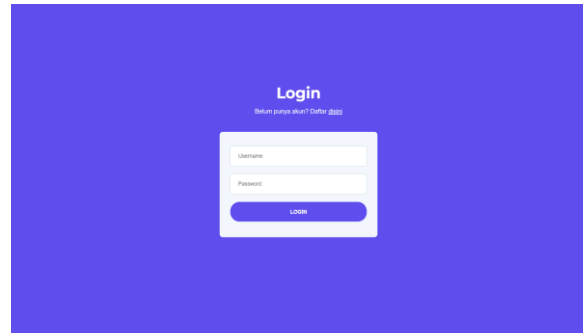
Halaman Kontak digunakan sebagai sarana komunikasi antara pengguna dan pengelola website, dilengkapi peta lokasi Google Maps, informasi kontak, serta form pengiriman pesan yang tersimpan dalam database.



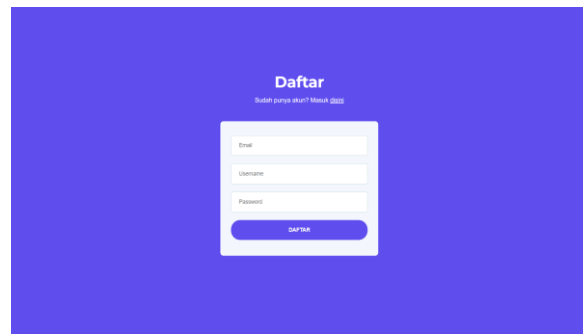
Gambar 19. Informasi Kontak Developer

4.22. Admin Login/Register

Menu Admin pada navbar berfungsi sebagai akses ke halaman pengelolaan website melalui proses login. Sistem ini menjaga keamanan agar hanya admin berwenang yang dapat mengelola data Website Profil Kecamatan Tinanggea.



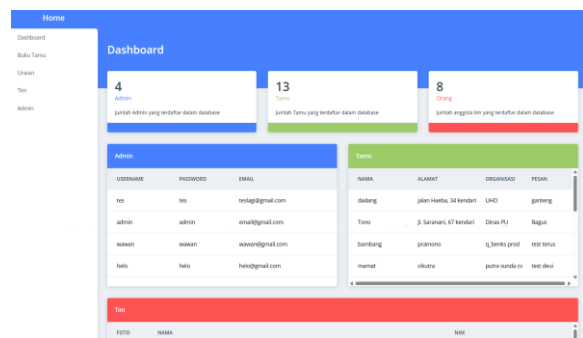
Gambar 20. Tampilan Login



Gambar 21. Tampilan Register

4.23. Dashboard Admin

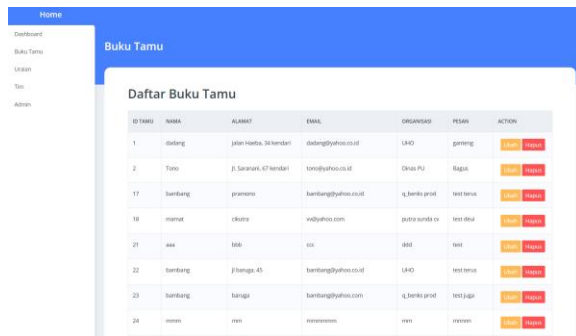
Setelah login, admin diarahkan ke Dashboard yang menampilkan ringkasan jumlah admin, tamu, dan tim, serta tabel data terkait. Dashboard ini berfungsi sebagai pusat pengelolaan data untuk memantau dan mengatur informasi website secara efisien.



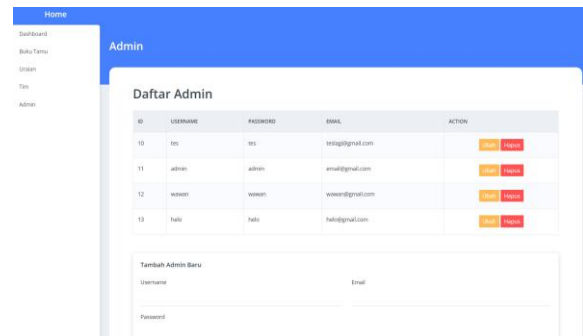
Gambar 2.2. Dashbord Admin

4.24. Menu Buku Tamu

Menu Buku Tamu berfungsi untuk mengelola pesan yang dikirim pengguna melalui form kontak. Halaman ini menampilkan tabel data tamu seperti nama, alamat, email, organisasi, dan pesan, serta menyediakan fitur tambah, lihat, ubah, dan hapus data yang tersimpan langsung dalam database.



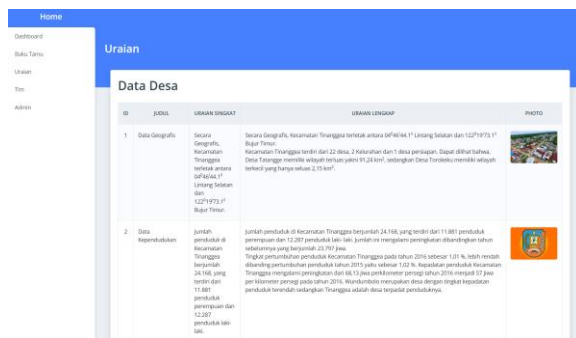
Gambar 23. Menu Buku Tamu



Gambar 26. Menu Admin

4.25. Menu Uraian

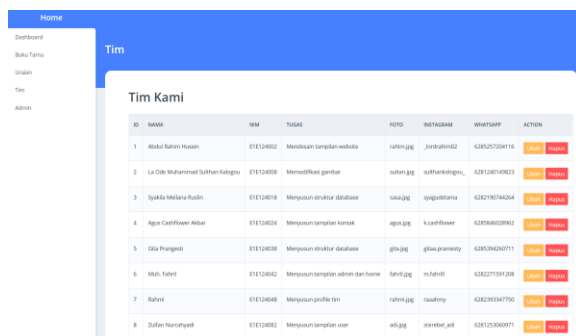
Menu Uraian berfungsi untuk mengelola deskripsi informasi pada halaman Profil Kecamatan Tinanggea. Administrator dapat menambah, memperbarui, dan menghapus data yang tersimpan dalam database serta ditampilkan otomatis di website tanpa perlu mengubah kode program.



Gambar 24. Menu Uraian

4.26. Menu Tim

Menu Tim berfungsi untuk mengelola data anggota tim pembuat website, meliputi foto, nama, NIM, dan peran. Admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus data yang tersimpan dalam database dan ditampilkan di halaman website.



Gambar 25. Menu Tim

4.27. Menu Admin

Menu Admin berfungsi untuk mengelola data administrator yang memiliki akses ke sistem. Halaman ini menampilkan informasi akun admin dan menyediakan fitur tambah, ubah, serta hapus data guna mengatur hak akses dan menjaga keamanan Website Profil Kecamatan Tinanggea.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang sudah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan mengecek dan menilai antarmuka serta pengalaman pengguna (UI/UX) dari website Kecamatan Tinanggea menggunakan metode Heuristic Evaluation. Hasilnya menunjukkan bahwa desain antarmuka website tersebut sudah cukup bagus karena memenuhi sebagian besar dari 10 prinsip Heuristic Evaluation, seperti kejelasan status sistem, penggunaan bahasa yang sesuai, tampilan yang konsisten, navigasi yang mudah, serta desain yang sederhana dan ramah pengguna. Website ini juga menyediakan berbagai menu dan layanan yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi. Meskipun begitu, masih ada beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, seperti tidak tersedianya fitur pembatalan tindakan (undo/redo), pencegahan kesalahan (error prevention), serta panduan bantuan atau dokumentasi penggunaan. Selain itu, pesan kesalahan saat proses login masih kurang jelas sehingga pengguna sulit memahami penyebab kesalahan dan cara mengatasinya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut agar pengalaman pengguna dalam menggunakan website Kecamatan Tinanggea semakin nyaman dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Jawiah and A. Nashar, "Aktivitas Ekonomi Wanita Pekerja di Kecamatan Tinanggea Kabupaten Konawe Selatan," *Arus J. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–16, Apr. 2022, doi: 10.57250/ajsh.v2i1.54.
- [2] S. B. Utomo, A. Iriani, and S. T. Satyawati, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan," *J. Praksara Paedagog.*, vol. 5, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.24176/jpp.v5i2.8289.
- [3] R. V.; K. O.; R. A.; M. H.; C. Dwitanto, "Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur," *Concurr. Pract. Exp.*, 2021.
- [4] A. S. A.; R. R. B.; Y. E. Megiati, "Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2024," 2024.
- [5] V. Roviqoh, A. Damayanti, and I. P. Wardhani,

- “Sistem Human Computer Interaction (HCI) Keamanan Rumah Pintar Berbasis IoT,” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 65–72, Jul. 2023, doi: 10.54082/jiki.29.
- [6] D. T. N.; et Al., “Pengaruh Penerapan Prinsip-Prinsip Usability dalam UI/UX terhadap Minat Beli Konsumen di Platform Shopee,” *Sist. J. Sist. Inf.*, 2025.
- [7] H. Y. P.; B. T. H.; N. Y. Setiawan, “Evaluasi Usability dengan Menerapkan Metode Heuristic Evaluation pada Website Dinas Pendidikan Kota Batu”, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] A. R. D.; R. M.; S. Syahril, “Analisis Usability Model ISO 9241-11 pada Sistem Informasi Kuliah Kerja Dakwah,” *J. UMGO (isi sesuai nama J. di website)*, 2023.
- [9] H. Isnaeni, N. B. Indarmawan, and S. Sarif, “PENERAPAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER PADA ANTARMUKA SISTEM INFORMASI AKADEMIK,” *JINTEKS (Jurnal Inform. Teknol. dan Sains)*, vol. 5, no. 1, pp. 111–120, 2023.
- [10] E. A. Z. S. A. Pambudi, “Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JUDIKA) Pelatihan Desain Interface Berdasarkan Konsep Interaksi Manusia dan Komputer Interface Design Training Based on Human-Computer Interaction Concept,” *Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 27–31, 2025.
- [11] H. J. Christanto and E. Sedyono, “Analisa Tingkat Usability Berdasarkan Human Computer Interaction Untuk Sistem Pemesanan Tiket Online Kereta Api,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 10, no. 2, pp. 163–172, 2020, doi: 10.21456/vol10iss2pp163-172.
- [12] M. Nufus, “Analisis Antarmuka Pengguna Pada KRS Online Dengan Pendekatan Human Computer Interaction (Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Jabal Ghafur),” *TECHSI - J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 28–39, 2024, doi: 10.29103/techsi.v15i2.19415.
- [13] R. 'Aisy, Y. T. Mursityo, and S. H. Wijoyo, “Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampangan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 19–26, 2024, doi: 10.25126/jtiik.20241116613.
- [14] K. P. Widiatmika, “Analisis Usability Aplikasi Perpustakaan Nasional Melalui Pendekatan Heuristic Evaluation Berbasis Human Computer Interaction,” *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning Sebuah Stud. Mengenai Koran Lampu Hijau*, vol. 16, no. 2, pp. 39–55, 2025.
- [15] N. Silalahi and G. L. Ginting, “Implementasi Evaluasi Heuristik dalam Analisis Desain Portofolio Digital Mahasiswa Non-TI,” *KETIK J. Inform.*, vol. 2, no. 05, pp. 35–40, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.faatuatua.com/index.php/KETIK/article/view/174>
- [16] K. S. Debby, B. Riyanto, and H. K. Aji, “Pemanfaatan Website Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi Pelayanan Publik Kota Surakarta,” *Dev. Bus. Commun.*, vol. 1, no. 2, pp. 135–149, 2024, doi: 10.33061/dbc.v1i2.9680.
- [17] S. D. F. Kartika, H. Y. Dri, and P. F. Veronica, “Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career,” *J. Buana Inform.*, vol. 13, no. 2, pp. 126–135, 2022.
- [18] A. Oktafina, F. A. Jannah, M. F. Rizky, M. V. Ferly, Y. D. Tangtobing, and S. R. Natasia, “Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota Xyz),” *ANTIVIRUS J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 134–146, 2021.
- [19] A. G. Imana and Y. S. Nugroho, “Ux (User Experience) Evaluation of the Openlearning System At Universitas Muhammadiyah Surakarta Using Heuristic Evaluation and Usability Testing,” *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 4, pp. 681–691, 2023, doi: 10.52436/1.jutif.2023.4.4.824.
- [20] E. Retnoningsih and A. N. Alfian, “Human Computer Interaction Pengelolaan Open Journal Systems berbasis Interaction Framework,” *Bina Insa. Ict J.*, vol. 7, no. 1, p. 95, 2020, doi: 10.51211/biict.v7i1.1338.
- [21] A. H. Adinegoro, R. F. A. Aziza, and M. F. Mufhadhal, “Analisis Pengaruh User Interface Dan User Experience Platform Online Menggunakan Metode Heuristik,” *Respati*, vol. 17, no. 2, p. 79, 2022, doi: 10.35842/jtir.v17i2.463.
- [22] B. J. Grafenstein, M.; Kaminski, M. E.; Koops, “No Title,” *Comput. Law Secur. Rev.*, vol. 44, no., p. 105679, 2022.