

# 2338-121-9977-2-10-20230115.pdf

By Muhamad Azrino Gustalika

## **Analisis *User Interface Website* STAIA Syubbanul Wathon Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation***

**Islamuna Syifa Qurrotu Ain <sup>✉</sup>, Muhamad Azrino Gustalika\***

Prodi Pendidikan Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia

---

### **Info Articles**

*Keywords:*  
*Heuristic evaluation;*  
*Usability;*  
*User Interface; Website*

---

### **Abstrak**

Website STAIA Syubbanul Wathon merupakan website yang dipergunakan untuk menyampaikan berita, publikasi, prestasi, promosi, dan lain-lainnya. Website ini dapat diakses oleh semua orang. Tidak adanya keterangan atau info bahwasanya salah satu menu atau halaman pada website sedang dalam masa perbaikan merupakan salah satu permasalahan yang dikeluhkan oleh pengguna, untuk mengetahui permasalahan yang terjadi maka perlu Analisa user interface terhadap kemudahan pengguna, dengan dilakukannya analisis user interface dapat diketahui permasalahan yang terdapat pada website STAIA Syubbanul Wathon serta, rekomendasi, bila perlu dilakukan perbaikan pada website STAIA Syubbanul Wathon dengan menggunakan metode heuristic evaluation. Metode ini mempunyai 10 aspek yang dapat dipergunakan sebagai parameter. hasil penelitian ini yaitu website memiliki skor *rating* 1, yang berarti termasuk pada kategori cosmetic problem, selain itu juga ditemukan permasalahan pada aspek Help users recognize, diagnose, and recovery from errors dengan perolehan jumlah skor 1,75, dan Help and documentation yang memiliki jumlah skor 1,56.

---

### **Abstract**

The staia syubbanul wathon website is a website used for reporting, publicity, achievement, promotion, and so on. This website is accessible to everyone. The lack of information or info that one of the menus or pages on the website is currently under construction is one of the problems that the user has complained about, that it is necessary to analyze the user interface for user ease, by doing user interface analysis it can be known to the problems on the staia shubbanul wathon website, and recommendations, Where repairs are needed on the staia syubbanul wathon website using heuristic methods. This method has 10 aspects that can be used as parameters. This research on the site has a rating 1 score, which includes a cosmetic problem, in addition to the cosmetic problem, and recovery from errors with the score of 1.75, and help and documentation holding the score of 1.56.

---

---

✉ Alamat Korespondensi:  
E-mail: azrino@ittelkom-pwt.ac.id

p-ISSN 2621-9484  
e-ISSN 2620-8415

## PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan tentunya dibarengi dengan pesatnya perkembangan teknologi, yang membawa manusia ke era informasi (Geasela dkk., 2018). Dalam kehidupan hampir semua bidang menggunakan teknologi untuk membantu menyelesaikan pekerjaan dalam tiap bidangnya. Maka tidak diragukan lagi bahwa teknologi menjadi pondasi besar yang dibutuhkan (Risaldi dkk., t.t.). Contoh kemajuan teknologi adalah internet. Pesatnya perkembangan teknologi internet dibidang teknologi informasi memicu munculnya berbagai *website* baru. STAIA Syubbanul Wathon merupakan lembaga pendidikan yang menggunakan website untuk memberikan informasi profil lembaga, kegiatan, prestasi, dan lain-lainnya. Bagi lembaga pendidikan, website tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi dasar untuk mengukur kualitas lembaga pendidikan tersebut (Salamah, t.t.). STAIA Syubbanul Wathon merupakan sekolah tinggi agama islam al husain dengan program studi S1 Manajemen Pendidikan Agama Islam, S1 Ekonomi Islam, dan S1 Tafsir Al Quran. Salah satu *website* yang dimiliki STAIA Syubbanul Wathon adalah *website* profil STAIA. *Website* profil STAIA Syubbanul Wathon yang beralamatkan <http://www.staia-sw.ac.id/#>, memiliki banyak menu yaitu menu home, profil, berita, akademik, info kampus, galery, Lp3m, pmb dan alumni. Pada menu berita memuat beberapa artikel kegiatan serta, memuat beberapa informasi yang berkaitan dengan STAIA.

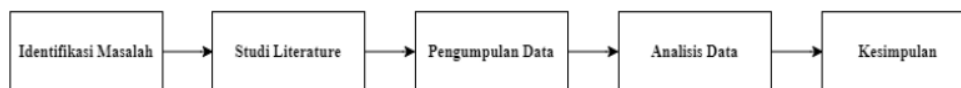
Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini yaitu analisis *user interface* pada *website e-learning* yang menggunakan metode *heuristic evaluation* memiliki permasalahan dimana pengguna merasa tidak nyaman dengan tampilan *website e-learning*. Hasil dari penelitian ini yaitu, perlunya menambahkan jenis bahasa yang familiar digunakan serta memberikan keterangan saat login gagal (Geasela dkk., 2018). Selanjutnya penelitian yang dilakukan pada *user interface website tokopedia* yang sama menggunakan metode *heuristic evaluation*. Jumlah kunjungan *website tokopedia* mencapai 153.64 jiwa perbulan yang mengalahkan bukalapak dan shopee menjadi permasalahan pada penelitian ini. Hasil dari penelitian ini didapatkan dari aspek *heuristic evaluation website* ini memperoleh nilai satu, yang dapat diartikan bahwasanya *website* ini memiliki kekurangan namun tidak mengganggu pengguna saat pengguna mengakses *website* (Fatcha dkk., 2019). selanjutnya penelitian yang dilakukan pada aplikasi *mobile pelaporan* inline yang menggunakan metode *heuristic evaluation*. Masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah berkaitan dengan *user interface* dimana pengguna belum bisa mengakses aplikasi secara cepat dan tepat. Hasil dari penelitian ini diperoleh persentase evaluasi sejumlah 75% yang dapat diartikan bahwa tingkat *usability* pada aplikasi ini baik. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa *user interface* yang terdapat di aplikasi *mobile pelaporan* online memenuhi standar *usability* (Rusvinasari dkk., t.t.). Penelitian sebelumnya dengan judul penggunaan *heuristic evaluation* untuk menganalisis dan evaluasi pada aplikasi BCA Mobile. Permasalahan pada penelitian ini berupa tampilan *User Interface* yang tidak memiliki menu *help* serta kurang menarik selain itu aplikasi tersebut mendapatkan komentar negatif dari pengguna. Hasil penelitian ini adalah menemukan beberapa kekurangan namun tidak terlalu menyusahkan user saat

menggunakan aplikasi, sehingga masalah ini tidak terlalu dipermasalahkan (Subhan1 & Dwi, t.t.). Terakhir yaitu penelitian pada website shopee dan bukalapan yang mengukur *usability* desain interface dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*. Penelitian ini memiliki permasalahan yang mengukur seras membandingkan seberapa efisien dan efektif *user interface* website shopee dan bukalapak. Penelitian ini menghasilkan bahwasanya *website* shopee lebih efisien dan efektif serta nyaman dan mudah digunakan. Semua karakteristik *heuristic evaluation* Lebih unggul dibanding *website* Bukalapak (Siti Auliaddina, 2021) <sup>24</sup>

Berdasarkan latar belakang perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitian serta menggunakan seluruh aspek heuristic evaluation untuk mencari permasalahan *usability*. Dari beberapa wawancara pengguna mengeluhkan karena terdapat beberapa menu yang tidak memberikan informasi bahwasanya menu tersebut sedang dalam perbaikan dan keterangan yang sedang terjadi pada website, sehingga memungkinkan pengguna memerlukan waktu lama untuk menggunakan situs *website* dengan benar. Dari permasalahan diatas perlu dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat *usability* (kemudahan) pengguna dan mempertimbangkan masukan dari hasil perhitungan analisa untuk memperbaiki *user interface*. *Usability* dapat menunjukkan bagaimana pengguna mengkaji dan menemukan produk untuk mencapai tujuan dan tingkat kepuasan pengguna terhadap produk (Gusti dkk., t.t.). *heuristic evaluation* adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. *Heuristic evaluation* adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability*. Tahun 1990 Nielsen dan Molic adalah orang pertama yang mengenalkan metode Heuristic Evaluation (Mugabe dkk., 2021). *Heuristic evaluation* memiliki kelebihan yaitu mudah untuk menemukan masalah *usability* yang terjadi, lebih murah dan memiliki keunggulan dengan menggunakan evaluator yang ahli dalam bidang *usability* sehingga data yang diperoleh lebih akurat (Tengku Khairil Ahsyar, t.t.). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui permasalahan user interface terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan *website* STAIA Syubbanul Wathon serta untuk mengetahui rekomendasi jika dilakukan perbaikan yang sesuai dengan hasil pengukuran menggunakan metode *Heuristic evaluation* pada situs *website* STAIA Syubbanul Wathon

## 22 METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kuantitatif yang dilakukan dengan mengolah data dan menyajikan data menggunakan perhitungan dengan menggunakan nilai atau skor yang dapat dijadikan penulis untuk mengambil keputusan yang objektif serta penelitian yang relevan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Adapun alur penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

34

Tahapan alur penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Tahapan ini proses dimana penentuan topik penelitian, alasan mengapa topik ini perlu diteliti serta menentukan tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Objek penelitian ini yaitu website STAIA Syubbanul Wathon.

2. Studi Literature

Proses ini penulis melakukan pengkajian berbagai artikel, buku, jurnal dan lainnya sebagai dasar untuk mendukung pengerjaan penelitian ini

a. *User interface*

User interface merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna pada menggunakan sistem, konseptual dan fisik (Septuaginta & Abidin, 2020). Fungsi *user interface* yaitu dapat menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sebagai akibatnya komputer tersebut dapat digunakan serta memudahkan pengguna dalam menggunakan website tersebut (Yuliadi dkk., 2021). Sebelum website diluncurkan perancangan user interface harus dibuat dengan konsep bagus dan sesuai kebutuhan pengguna. Jika dalam perancangan tidak matang, dapat beresiko website gagal setelah

b. *Heuristic evaluation*

*Heuristic evaluation* merupakan metode usability inspection untuk menemukan pertanyaan usability pada desain antar muka pengguna, sehingga mereka dapat hadir dalam bagian dari proses desain iteratif, yang melibatkan evaluator (Dewi dkk., 2018). Menurut Jacob Nielsen ketika melakukan penelitian menggunakan Metode *Heuristic evaluation*, digunakan 10 prinsip yang dikenal dengan 10 *rules of thumb* untuk usability (Ginting dkk., 2021). 10 prinsip tersebut yaitu:

1) *Visibility of system status*

Sistem harus selalu memberi tahu pengguna tentang apa yang terjadi pada sistem melalui umpan balik.

2) *Match between system and real world*

Sistem menggunakan bahasa pengguna yang umum, seperti kata, frasa, dan konsep yang familiar bagi pengguna.

3) *User control and freedom*

Pengguna memilih fungsi pada sistem dengan tidak sengaja dan membutuhkan sebuah "emergency exit" untuk keluar dari kondisi yang tidak sesuai dengan yang diinginkan.

4) *Consistency and standards*

Pengguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata, situasi serta Tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama pada sebuah sistem.

5) *Error prevention*

Sistem dapat mencegah terjadinya masalah, hal ini lebih daripada pesan kesalahan.

- 39) 6) *Recognition rather than recall*  
Sistem dapat meminimalkan beban ingatan pengguna saat melakukan tugas pada sistem.
- 7) *Flexibility and efficiency of use*  
Sistem dapat melayani berbagai jenis pengguna, baik pengguna sistem yang berpengalaman maupun yang tidak berpengalaman.
- 3) 8) *Aesthetic and minimalist design*  
Sistem tidak boleh mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak diperlukan.
- 9) *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*  
Sistem harus memiliki pesan kesalahan yang mudah dipahami oleh pengguna dengan menggunakan bahasa sederhana.
- 6) 10) *Help and documentation*  
Sistem harus mempunyai menu bantuan untuk membantu pengguna yang membutuhkan.

Penelitian ini menggunakan severity rating yang digunakan untuk menentukan banyaknya tingkat keparahan yang ditemukan saat analisis dilakukan, untuk memperbaiki permasalahan yang ada. Rating scale untuk menilai severity pada penelitian ini yaitu dengan ketentuan pada tabel 1.

**Tabel 1** Nilai Severity Rating(J. Nielsen, 1997)

Skala	Definisi
0	Tidak ada masalah <i>usability</i> .
1	<b>Cosmetic Problem:</b> Tidak diperlukan perbaikan kecuali memiliki lebih banyak waktu
2	<b>Minor Problem:</b> Perbaikan prioritas rendah.
3	<b>Major Problem:</b> perbaikan prioritas tinggi, penting untuk diperbaiki.

### 3. Analisis Data

Tahapan ini penulis melakukan pengolahan data yang telah diisi oleh responden. Metode *Heuristic evaluation* merupakan metode yang digunakan untuk mengitung data pada penelitian ini, setelah data berhasil di olah maka dilakukan analisis. Untuk mendapatkan hasil pengolahan data maka digunakan persamaan sebagai berikut (Fatmaha dkk., 2019):

$$\sum A = (0 * b) + (1 * b) + (2 * b) + (3 * b) + (4 * b) \dots (1)$$

Keterangan:

5)  $\sum A$ : Jumlah skor dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability*.

Nilai 0-4: Nilai *srverity rating*

b: Point *usability*

Tingkat <sup>37</sup> *severity rating* pada tiap aspek *usability* dapat dihitung dengan menggunakan persamaan

$$G = \frac{\sum A}{m} \dots \dots \dots (2)$$

Ke<sup>15</sup>rtangan:

G: Hasil *severity rating* dalam suatu aspek *usability*

$\sum A$ : Jumlah skor rating dari sub aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* <sup>5</sup>

m: Banyaknya sub- aspek *usability* dalam setiap aspek *usability*

4. Kesimpulan

Tahapan ini penulis dapat menyimpulkan point utama pada penelitian ini. Point utama penelitian ini bisa digunakan sebagai jawaban dari permasalahan yang diangkat.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil analisis yang dilakukan, peneliti menghitung setiap jumlah skor setiap sub aspek terlebih dahulu, dengan menggunakan persamaan (1) yang telah disajikan pada bagian sebelumnya. Sub aspek yang dimaksud yaitu jumlah pertanyaan usability yang terdapat pada setiap aspek *heuristic evaluation*. setelah mendapatkan hasil jumlah skor rating dari setiap sub aspek maka dilakukan perhitungan selanjutnya yaitu menghitung skor akhir *severity rating* pada tiap aspek *heuristic evaluation*. Dalam menghitung pada aspek ini <sup>32</sup> menggunakan persamaan (2) yang telah disajikan pada bagian sebelumnya. Rekapitulasi <sup>34</sup> pengolahan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2** Hasil Analisis Heuristic Evaluation

NO	Aspek <i>Heuristic evaluation</i>	Skor
1	<i>Visibility of system</i>	0,89
2	<i>Match with the Real World</i>	0,00
3	<i>User Control and Freedom</i>	0,56
4	<i>Consistency and Standard</i>	0,44
5	<i>Error Preventtion</i>	0,25
6	<i>Recognition Rather than Recall</i>	0,33
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	0,33
8	<i>Aesthetic and Minimalist Desing</i>	0,25
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	1,75
10	<i>Help and documentation</i>	1,56
	Rata-Rata Keseluruhan	0,65

Tabel 2 menunjukkan hasil akhir pengolahan yang dilakukan menggunakan metode *heuristic evaluation*, yang didapatkan frekuensi kategori setiap aspek sebagai berikut:



1. *Visibility of system*  
Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Aspek ini memperoleh skor 0,89 yang dapat dibulatkan menjadi 1 sehingga termasuk dalam *cosmetic problem* yang berarti tidak diperlukan perbaikan kecuali memiliki lebih banyak waktu. permasalahan yang ditemukan pada aspek ini yaitu website tidak memiliki perbedaan antara menu yang sedang dipilih dan yang sedang tidak dipilih.
2. *Match with the Real World*  
Pada aspek ini berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan. Aspek ini memperoleh skor 0,00 yang berarti expert beranggapan bahwasanya tidak ada masalah pada aspek ini.
3. *User Control and Freedom*  
Berdasarkan hasil analisis data yang disajikan pada tabel 2, Aspek ini memperoleh skor 0,56 yang berarti termasuk dalam kategori *cosmetic problem* sehingga dapat diartikan aspek ini memiliki permasalahan yaitu pengguna mengalami kesulitan untuk kembali ke halaman sebelumnya namun permasalahan ini tidak perlu diperbaiki kecuali memiliki waktu tambahan.
4. *Consistency and Standard*  
Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Dapat dilihat pada tabel 2 bahwasanya aspek ini memperoleh skor 0,44 dengan hasil tersebut berarti dapat disimpulkan tidak ditemukannya permasalahan usability pada website ini.
5. *Error Prevention*  
Pada aspek ini sesuai dengan hasil analisis data, dapat dilihat pada tabel 2 yang mana aspek ini menunjukkan skor rendah yaitu 0,25 yang berarti tidak ditemukannya permasalahan usability pada website.
6. *Recognition Rather than Recall*  
Berdasarkan hasil analisis data. Dapat dilihat pada tabel 2 aspek ini memperoleh hasil akhir dengan skor 0,33 yang dapat diartikan bahwasanya tidak ditemukan permasalahan pada website.
7. *Flexibility and efficiency of use*  
Pada tabel 2 aspek ini menunjukkan skor 0,33 yang berarti tidak ditemukan permasalahan usability pada website.
8. *Aesthetic and Minimalist Design*  
Berdasarkan data yang telah dianalisis, aspek ini memperoleh skor 0,25 sehingga dapat diartikan elevator tidak menemukan permasalahan pada website.
9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*  
Berdasarkan data yang telah dianalisis, dapat dilihat pada tabel 2 bahwasanya pada aspek ini memperoleh skor 1,27 yang dibulatkan menjadi 2 sehingga dikategorikan pada *minor problem* yang berarti terdapat permasalahan yang ditemukan dengan perbaikan prioritas rendah permasalahan yang ditemukan pada aspek ini yaitu pengguna tidak dapat atau mengenali kesalahan yang terjadi berdasarkan informasi yang diberikan.

10. *Help and documentation*

Berdasarkan data yang telah dianalisis, dapat dilihat pada tabel 2 bahwasanya pada aspek ini memperoleh skor 1,56 yang dibulatkan menjadi 2 sehingga termasuk dalam *minor problem*. Permasalahan yang ditemukan pada aspek ini yaitu halaman website tidak memiliki menu bantuan serta website tidak memberikan informasi mengenai langkah langkah untuk penggunaan website.

Secara keseluruhan website ini memiliki skor 0,56 yang berarti evaluator tidak menemukan permasalahan pada website sehingga website memiliki kualitas yang baik. Rekomendasi yang diberikan pada aspek *help users recognize* dan *diagnose, and recover from errors* dan *help and documentation* untuk meningkatkan kemudahan pengguna website STAIA Syubbanul Wathon disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3** Rekomendasi permasalahan

No	Aspek	Masalah	Rekomendasi
1	<i>help users recognize</i>	pengguna tidak dapat memahami atau mengenali kesalahan yang terjadi, berdasarkan informasi yang diberikan	perbaikan pada <i>system</i> yang dapat memberikan pesan kesalahan yang terjadi pada <i>website</i> dengan jelas dan dapat dimengerti oleh pengguna
2	<i>diagnose, and recover from errors</i> dan <i>help and documentation</i>	halaman website tidak memiliki menu bantuan	perlunya menambahkan fitur <i>help and ask</i> pada <i>website</i> .
3	<i>diagnose, and recover from errors</i> dan <i>help and documentation</i>	Website belum memberikan informasi mengenai langkah langkah penggunaan website	perlu memberikan instruksi yang jelas pada fitur <i>help and ask</i> sehingga pengguna tidak bingung dan dapat memahami langkah langkah untuk menggunakan website STAIA Syubbanul Wathon

**SIMPULAN**

Hasil dari Penelitian yang telah dilakukan pada website STAIA Syubbanul Wathon dapat disimpulkan bahwa hanya dari 10 aspek *heuristic evaluation* ditemukan permasalahan yang terletak pada aspek *help users recognize, diagnose, and recover from errors* dengan skor 1,75 yang dibulatkan menjadi 2 sehingga dapat dikategorikan sebagai *minor problem* dan *help and documentation* dengan skor 1,56 yang dapat dibulatkan menjadi 2, sehingga dikategorikan sebagai *minor problem*, dengan kategori tersebut maka website membutuhkan perbaikan. Rekomendasi perbaikan untuk permasalahan yang ditemukan yaitu perlu melakukan perbaikan pada sistem, sehingga sistem dapat

memberikan pesan kesalahan yang terjadi pada website, menambahkan fitur *help and ask* dan memberikan langkah petunjuk penggunaan website STAlA Syubbanul Wathon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., Regasari, R., & Putri, M. (2018). *Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation* (Vol. 2, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Faticha, R., Aziza, A., & Hidayat, Y. T. (2019). ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION. Dalam *Jurnal TEKNOKOMPAK* (Vol. 13, Issue 1).
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Fernandes Andry, J. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA*, 5(2).
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i2.5480>
- Gusti, I., Agung, A., Indrayani, D., Putu, I., Bayupati, A., Made, I., & Putra, S. (t.t.). *Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method (I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani)*.
- J. Nielsen. (1997). *Severity Ratings for Usability Problems*.
- Mugabe, R., Drajatno Widi Utomo, R., & Franzia Jasjfi, E. (2021). ANALISIS USABILITY SITUS WEB PUSAT DOKUMENTASI SASTRA HB JASSIN USABILITY ANALYSIS OF HB JASSIN LITERATURE DOCUMENTATION CENTER WEBSITE. Dalam *Elda Franzia Jasjfi Jurnal Seni & Reka Rancang* (Vol. 4, Issue 1).
- Risaldi, D., Dalimunthe, N., Siska Butar Butar, F., Permana, J. H., Sari, N., Hanas, S. A., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., & Teknologi, D. (t.t.). *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat User Interface Analysis on Irase Website UIN Suska Riau Using Heuristic Evaluation Method Analisis User Interface pada Website Irase UIN Suska Riau dengan Metode Evaluasi Heuristik*. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Rusvinasari, D., Setyanto, A., & Arief, M. R. (t.t.). *Analisis User Interface pada Aplikasi Mobile Pelaporan Online Menggunakan Heuristic Evaluation*.
- Salamah, I. (t.t.). *EVALUASI USABILITY WEBSITE POLSRI DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE* (Vol. 8). [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id).
- Septuaginta, A., & Abidin, B. J. Z. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE INSTITUT MANAJEMEN WIYATA INDONESIA*. 3(1).
- Siti Auliaddina, A. A. P. I. F. A. (2021). Usability Desain Interface Pada Website Shoppe Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Technologia*, 12(2021), 188–192.
- Subhan1, M., & Dwi, A. (t.t.). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile. *JEISBI*, 02, 2021.

Tengku Khairil Ahsyar, 2Dinda Afani. (t.t.). *EVALUASI USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*.

Yuliadi, L., Julkarnaen, & Rodianto. (2021). PROTOTYPE USER INTERFACE CUTI PEGAWAI PADA DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI SUMBAWA BERBASIS LOCAL ARE NETWORK. Dalam *JINTEKS* (Vol. 3, Issue 2).

18%

SIMILARITY INDEX

---

PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="https://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	41 words — 1%
2	<a href="https://turcomat.org">turcomat.org</a> Internet	27 words — 1%
3	<a href="https://andritriwahyuutomo73.wordpress.com">andritriwahyuutomo73.wordpress.com</a> Internet	25 words — 1%
4	<a href="https://eprints.uns.ac.id">eprints.uns.ac.id</a> Internet	21 words — 1%
5	<a href="https://journal.uinjkt.ac.id">journal.uinjkt.ac.id</a> Internet	20 words — 1%
6	<a href="https://jurnal.unprimdn.ac.id">jurnal.unprimdn.ac.id</a> Internet	19 words — 1%
7	<a href="https://repo.itera.ac.id">repo.itera.ac.id</a> Internet	19 words — 1%
8	<a href="https://riyanthisianturi.com">riyanthisianturi.com</a> Internet	18 words — 1%
9	<a href="https://studentjournal.petra.ac.id">studentjournal.petra.ac.id</a> Internet	17 words — 1%
10	<a href="https://suirthaiwayan.blogspot.com">suirthaiwayan.blogspot.com</a> Internet	

17 words — 1%

11 [j-ptiik.ub.ac.id](http://j-ptiik.ub.ac.id)  
Internet

15 words — 1%

12 [jurnal.dinamika.ac.id](http://jurnal.dinamika.ac.id)  
Internet

15 words — 1%

13 [ojs.pnb.ac.id](http://ojs.pnb.ac.id)  
Internet

13 words — < 1%

14 [ejournal.umm.ac.id](http://ejournal.umm.ac.id)  
Internet

12 words — < 1%

15 [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)  
Internet

12 words — < 1%

16 [isnanpunyablog.blogspot.com](http://isnanpunyablog.blogspot.com)  
Internet

12 words — < 1%

17 [repositor.umm.ac.id](http://repositor.umm.ac.id)  
Internet

12 words — < 1%

18 [jurnal.uts.ac.id](http://jurnal.uts.ac.id)  
Internet

11 words — < 1%

19 [alfandioog.wordpress.com](http://alfandioog.wordpress.com)  
Internet

10 words — < 1%

20 [coretanduniakumu.blogspot.com](http://coretanduniakumu.blogspot.com)  
Internet

10 words — < 1%

21 [etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id)  
Internet

10 words — < 1%

22 [jbasic.org](http://jbasic.org)

Internet

10 words — < 1%

23 repository.ipb.ac.id  
Internet

10 words — < 1%

24 digilib.uin-suka.ac.id  
Internet

9 words — < 1%

25 eprints.unm.ac.id  
Internet

9 words — < 1%

26 fr.scribd.com  
Internet

9 words — < 1%

27 jurnal.radenfatah.ac.id  
Internet

9 words — < 1%

28 jurnal.ustjogja.ac.id  
Internet

9 words — < 1%

29 docplayer.info  
Internet

8 words — < 1%

30 download.garuda.ristekdikti.go.id  
Internet

8 words — < 1%

31 hdl.handle.net  
Internet

8 words — < 1%

32 id.123dok.com  
Internet

8 words — < 1%

33 opankthree.blogspot.com  
Internet

8 words — < 1%

34 repository.upi.edu

Internet

8 words — < 1%

35 [www.neliti.com](http://www.neliti.com)

Internet

8 words — < 1%

36 Amaro, Ana Carla Migueis | Pereira, Maria Luisa Alvares. "Quando as Crianças Contam Historias: Estudo Para o Desenvolvimento De Uma Aplicacao Multimedia Interativa De Suporte Ao Conto De historias Por Crianças Do 1º Ceb", Universidade de Aveiro (Portugal)

ProQuest

7 words — < 1%

37 [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet

7 words — < 1%

38 [jurnalsaintek.uinsby.ac.id](http://jurnalsaintek.uinsby.ac.id)

Internet

7 words — < 1%

39 [ssantika.wordpress.com](http://ssantika.wordpress.com)

Internet

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF