

ANALISA DESAIN UI/UX PADA WEBSITE PMB NALANDA DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Fellix Juwanton¹⁾, Herman Kuswanto²⁾

^{1,2} Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Jakarta Timur
Co Responden Email: herman.hko@nusamandiri.ac.id

Abstract

The internet can have positive and negative effects. The positive effect is that it is used as a learning tool or to find useful information. The negative effect is the use of immoral videos, pornography, and online games. The Nalanda PMB website by utilizing the internet is used as a medium for registering new students at the Nalanda Institute. The importance of the user interface and user experience on a website will determine whether the website is easy to use and has no obstacles or conversely there are several obstacles in the existing web functions, to find out this, it is necessary to conduct a UI / UX design analysis on this website, in this analysis the Heuristic Evaluation method is used. In the assessment, several evaluators consisting of 42 respondents were used. The resulting data were analyzed using the Severity Rating scale to determine the level of problems in 10 aspects of the heuristic evaluation, the analysis produced, namely the aspects of visibility, flexibility, and efficiency got the lowest score without significant problems, while the aspects of standards, consistency and error prevention had minor problems. From the results of the analysis, the recommendations given include improving grammar and developing error prevention features.

Abstrak

Internet bisa berpengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya adalah digunakan untuk sarana pembelajaran maupun mencari informasi yang bermanfaat. Negatifnya adalah penggunaan video asusila, ponografi, dan game online. Website PMB Nalanda dengan memanfaatkan internet digunakan sebagai media untuk pendaftaran mahasiswa baru pada Institut Nalanda. Pentingnya akan user interface dan user experience pada sebuah web yang akan menentukan apakah web tersebut mudah digunakan dan tidak ada kendala atau sebaliknya terdapat beberapa kendala yang terdapat pada fungsi web yang ada, untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan analisis desain UI/UX pada website ini, pada analisis ini digunakan metode Heuristic Evaluation. Dalam penilaiannya digunakan beberapa evaluator yang terdiri dari 42 responden. Data yang dihasilkan dianalisis menggunakan skala Severity Rating untuk menentukan tingkat masalah pada 10 aspek heuristic evaluation, adapun analisis yang dihasilkan yaitu aspek visibilitas, fleksibilitas, dan efisiensi mendapatkan skor paling rendah tanpa masalah signifikan, sementara aspek standar, konsistensi dan pencegahan kesalahan memiliki masalah minor. Dari hasil ananlisi tersebut Rekomendasi yang diberikan mencakup perbaikan tata bahasa dan pengembangan fitur pencegahan kesalahan.

Article history

Received 05 Feb 2025
Revised 21 Mar 2025
Accepted 17 Apr 2025
Available online 30 May 2025

Keywords

UI/UX,
Heuristic Evaluation,
Website,
PMB,
Severity Rating

Riwayat

Diterima 30 Jan 2025
Revisi 19 Mar 2025
Disetujui 17 Apr 2025
Terbit online 30 Mei 2025

Kata Kunci

UI/UX,
Heuristic Evaluation,
Website,
PMB,
Severity Rating

PENDAHULUAN

Internet bisa berpengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya adalah digunakan dengan secara baik seperti sarana kreatif, pembelajaran maupun mencari informasi yang bermanfaat. Sedangkan negatifnya adalah penggunaan video asusila, ponografi, dan game online terus-menerus sehingga menyebabkan masalah kesehatan. Dampak

negatif internet adalah suatu hal yang bisa merugikan, baik bagi diri sendiri maupun terhadap orang lain. Efek negatif dari internet bahkan dapat berlangsung dalam waktu yang lama bila tidak segera dicegah atau diatasi (Wulandari & Assalamiyah, 2022).

World Wide Web adalah fasilitas di internet yang luas, dan merupakan media informasi sekaligus sebagai sarana promosi. Website adalah sebuah media yang terdiri dari

banyak halaman yang berisi informasi yang bisa diakses dengan internet dan bisa dinikmati di seluruh dunia (Susilawati, Yuliansyah, Romzi, & Aryani, 2020). Website dapat diakses di semua perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. Meskipun teknologi lama tapi sampai saat ini masih banyak perusahaan yang menggunakan website dalam menampilkan company profile, menjual produk, dan sebagai sistem yang dapat digunakan oleh pelanggan (Sonny & Rizki, 2021).

PMB adalah kegiatan menyeleksi mahasiswa yang ingin masuk ke perguruan tinggi. Ini sangatlah penting karena akan menentukan apakah kamu bisa melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi yang kamu inginkan atau tidak. Perguruan tinggi di seluruh Indonesia akan melakukan proses PMB ini setiap tahunnya. Setiap perguruan tinggi memiliki kebijakan yang berbeda dalam melaksanakan PMB (Prasya, 2024).

PMB Nalanda adalah website untuk mereka yang ingin mendaftar menjadi mahasiswa di Institut Nalanda. Pentingnya akan user interface dan user experience pada sebuah web yang akan menentukan apakah web tersebut mudah digunakan dan tidak ada kendala atau sebaliknya terdapat beberapa kendala yang terdapat pada fungsi web yang ada, untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan analisis desain UI/UX pada website ini.

Penelitian adalah upaya menyelidiki dan mempelajari secara sistematis terhadap suatu objek dan sebagainya, yang dilakukan untuk menguji suatu fakta dan mendapatkan pemecahan masalah. (Mahagiyani & Sugiono, 2024).

User Interface adalah ilmu tata letak grafis web atau aplikasi. Yang termasuk dalam UI adalah tombol yang diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. User interface mendesain elemen visual, bagaimana user berinteraksi dengan apa yang ada di halaman web (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020).

User experience diartikan sebagai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan perangkat lunak. Dalam pengembangan perangkat lunak, pemahaman UX dapat membantu desainer dalam membangun perangkat lunak yang lebih

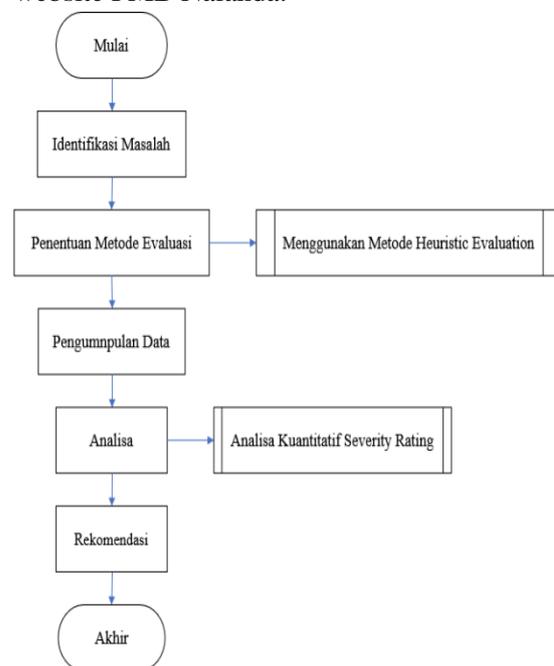
efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna (Mayasari & Heryana, 2023).

Penulis akan menggunakan metode heuristic evaluation untuk analisa desain UI/UX pada website PMB Nalanda. Heuristic evaluation adalah metode untuk menguji apakah user interface aplikasi bisa digunakan serta bersifat user friendly. Tidak seperti user testing dimana pengguna merupakan pihak yang mengevaluasi, di heuristic evaluation perlu adanya para ahli yang melakukan pengujian. Para ahli menganalisa desain (Parasati, 2024).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis desain UI/UX website PMB Nalanda dengan metode *heuristic evaluation*, analisis yang dihasilkan akan dijadikan rekomendasi untuk perbaikan pada website PMB Institut Nalanda.

METODE PENELITIAN

Dibawah ini merupakan alur penelitian yang akan dilakukan untuk analisa pada website PMB Nalanda:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahap penelitian yang telah dijabarkan pada gambar 1 diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Merupakan langkah awal pada penelitian ini. Tujuannya untuk mencari dan melakukan identifikasi masalah *user interface* dan *user experience* yang terjadi pada website PMB Nalanda.

2. Penentuan Metode Evaluasi

Tahap ini penulis menentukan metode yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*.

Analisa website PMB Institut Nalanda ini dilakukan berdasarkan *usability heuristic evaluation* menurut Jakob Nielsen. Terdapat 10 aspek atau *usability heuristic*, yaitu (Nielsen, 2024) (Sriyeni, 2022):

a. Visibilitas (H1)

Sebuah sistem harus mampu memberikan informasi kepada pengguna apa yang sedang terjadi, dengan pesan yang benar dan tepat waktu.

b. Kesesuaian diantara sistem dan dunia(H2)

Sebuah sistem harus menggunakan bahasa dan konsep yang umum, mudah dipahami dan dimengerti oleh para pengguna.

c. Kendali dan Kebebasan Pengguna (H3)

Sebuah sistem harus membebaskan pengguna menentukan tindakan yang dilakukan terhadap sistem. Supaya dapat mencegah kesalahan, sistem harus mempunyai fitur *undo* dan *redo*.

d. Standar dan Konsisten (H4)

Sistem harus menampilkan konsistensi *user interface* dan memiliki kriteria yang sama. Pengguna tidak perlu bertanya apakah kata, situasi dan tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama.

e. Mencegah Kesalahan (H5)

Sebuah sistem harus mencegah kesalahan pengguna. Pencegahan masalah lebih baik daripada pesan kesalahan yang baik.

f. Mudah Diingat (H6)

Sebuah sistem harus memiliki visibilitas yang baik sehingga dapat membantu pengguna tidak terlalu perlu mengingat proses selanjutnya.

g. Fleksibel dan Efisien (H7)

Sebuah sistem harus memiliki fleksibilitas dan membuat pengguna dapat menggunakan sistem secara efisien.

h. Keindahan dan Desain Minimalis (H8)

Sebuah sistem harus menampilkan informasi yang relevan dan desain yang tidak mengganggu informasi.

i. Mengenali, Mendiagnosa dan Mengatasi Masalah (H9)

Sebuah sistem harus dapat memberikan pesan kesalahan yang sederhana dan mudah dimengerti oleh pengguna.

j. Bantuan dan Dokumentasi (H10)

Sebuah sistem harus memiliki fitur bantuan dan bisa mendokumentasikannya untuk membantu pengguna.

3. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dengan memberikan *kuesioner* berupa google form pada evaluator, evaluator terdiri dari mahasiswa, calon mahasiswa dan staff bagian penerimaan mahasiswa baru, dengan jumlah responden sebanyak 42 orang. *Kuesioner* yang disebarakan berupa pertanyaan mengenai UI/UX pada *website* PMB Nalanda. Hasil dari *kuesioner* ini akan digunakan sebagai data utama pada penelitian ini.

4. Analisa

Selanjutnya akan dilakukan analisa menggunakan metode *heuristic evaluation* dengan data dari hasil *kuesioner* yang sudah didapat sebelumnya. Akan ada uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas). Analisa ini akan dilakukan secara kualitatif, dengan mengambil nilai rata-rata untuk menentukan *severity rating* dari setiap item di *kuesioner*. Item ini didapat dari 10 aspek atau *usability heuristic evaluation*.

Tabel 1. *Severity Rating* (Syaifulloh & Anggraeni, 2024)

Keterangan	Skala
Tidak ditemukan masalah	0
Cosmetic problem (masalah tidak berarti), tidak perlu diperbaiki	1
Minor usability problem, masalah kecil yang harus diperbaiki	2
Major usability problem, masalah besar yang harus diperbaiki	3
Usability catastrophe (masalah sangat serius), sangat bermasalah harus segera diperbaiki	4

5. Rekomendasi

Penulis akan mengambil kesimpulan dari hasil analisa sudah didapat. Penulis juga memberikan rekomendasi perbaikan kepada Institut Nalanda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Populasi merupakan objek atau subjek penelitian, populasi penelitian mengacu pada kelompok atau elemen dengan karakteristik

tertentu yang diteliti. Populasi bisa terdiri dari individu, objek, kejadian, atau apapun yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Asrulla, Risnita, Jailani, & Jeka, 2023).

Populasi pada penelitian ini berjumlah 42 orang yang terdiri dari mahasiswa, calon mahasiswa dan staff bagian pendaftaran mahasiswa baru. Untuk mengetahui jumlah sampel yang diperlukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus slovin, seperti berikut ini (R. A. Dodi, Hardianto, & Filtri, 2021):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = batas toleransi kesalahan

Dari data yang didapat, dengan jumlah populasi adalah 42, sesuai dengan rumus slovin, maka batas toleransi kesalahan sebesar 10%, dengan itu jumlah dari sampel penelitian dengan menggunakan rumus slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{42}{1 + 42(0.1)^2}$$

$$n = 30$$

B. Hasil Kuesioner

Responden pada penelitian ini merupakan mahasiswa, calon mahasiswa baru dan staff pendaftaran mahasiswa baru pada Institut Nalanda, dengan jumlah 42 responden. Kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner online dengan google form yang disebar melalui WhatsApp dan Gmail, dengan 23 pertanyaan, seperti ditunjukkan pada tabel 2.

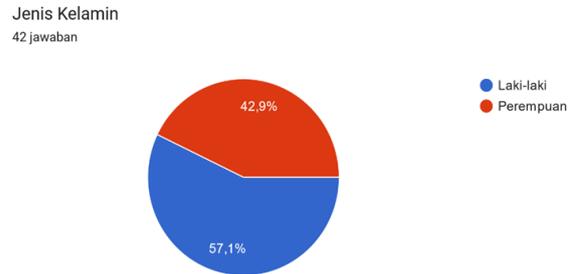
Tabel 2. Daftar Pertanyaan

Kode	Variabel	Pertanyaan
H1	Visibilitas	Apakah judul halaman sudah menjelaskan isi dari halaman tersebut? Apakah instruksi dan pesan kesalahan yang dilakukan pengguna sudah benar dan muncul di waktu yang tepat?

		Apakah setiap tombol bisa dipahami pengguna dan berfungsi dengan baik?
H2	Kesesuaian diantara sistem dan dunia	Apakah ikon-ikon yang ada bisa dipahami pengguna? Apakah bahasanya bisa dipahami dan menggunakan tata bahasa yang baik?
H3	Kendali dan kebebasan pengguna	Apakah pengguna bisa bebas memilih halaman? Apakah pengguna bisa kembali ke halaman sebelumnya? Jika bisa kembali ke menu sebelumnya, apakah pengguna bisa mengubah pilihan yang sudah dimasukkan?
H4	Standar dan Konsistensi	Apakah standar penulisan sudah sama pada setiap halaman? Apakah penggunaan huruf besar pada semua huruf sudah dihindari?
H5	Mengenali, Mendiagnosa dan Mengatasi Masalah	Apakah pesan kesalahan sudah menggunakan bahasa yang baik dan sopan? Apakah pesan kesalahan menginformasikan seberapa parah kesalahan yang terjadi? Apakah pesan kesalahan menginformasikan penyebab kesalahan yang terjadi?
H6	Mencegah Kesalahan	Apakah <i>website</i> ini bisa mencegah pengguna membuat kesalahan? Apakah <i>website</i> ini memperingati

		pengguna ketika membuat kesalahan?
H7	Mudah Diingat	Apakah teks pada <i>website</i> sudah jelas dan bisa terbaca dengan baik? Apakah warna pada <i>website</i> sudah konsisten?
H8	Fleksibel dan Efisien	Apakah <i>website</i> menawarkan bahasa selain bahasa indonesia? Apakah <i>website</i> bisa dibuka berbagai perangkat keras?
H9	Keindahan dan Desain Minimalis	Apakah <i>website</i> sudah memiliki desain yang menarik? Apakah <i>website</i> memiliki warna dan gambar yang menarik?
H10	Bantuan dan Dokumentasi	Apakah ada menu bantuan seperti <i>FAQ</i> dan kontak yang bisa dihubungi ketika mengalami <i>bug</i> pada <i>website</i> ini? Apakah hasil ujian masuk sudah tertera dengan jelas dan baik?

kisaran 35-40 tahun dan 40-44 tahun di 14,3%, di 23,8% kisaran 30-34 tahun, di 21,4% kisaran 25-29 tahun, di 19% dengan kisaran 20-24 tahun dan yang terakhir di 7,1% dengan kisaran 15-19 tahun.



Gambar 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada gambar 3, dapat disimpulkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa lebih banyak laki-laki dengan persentase sebesar 57,1% sedangkan untuk perempuan memiliki persentase sebesar 42,9%. Data ini menunjukkan kalau pengguna website PMB Institut Nalanda ini lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan.

C. Uji Validitas

Pengujian validitas bertujuan untuk menilai dari pertanyaan yang digunakan apakah sudah valid atau belum. Sebuah pertanyaan akan dianggap atau dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel yang sesuai (Widodo et al., 2023).

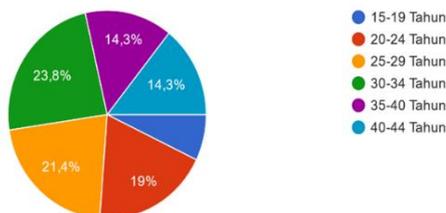
Pada uji validitas ini akan dilakukan pengujian untuk mengukur data penelitian berupa kuesioner, apakah data yang diperoleh dari hasil kuesioner dianggap valid atau tidak, data dianggap valid jika jawaban dari responden terhadap pertanyaan pada kuesioner konsisten, adapun untuk pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. r hitung lebih besar dari r tabel, dapat dinyatakan valid.
2. r tabel lebih besar dari r hitung, dinyatakan tidak valid.

R tabel merupakan salah satu acuan penting dalam ilmu statistik yang digunakan untuk melakukan uji validitas pada data penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan validitas atas data yang digunakan dalam penelitian (Rohman, 2024).

Berikut ini adalah penjelasan tentang karakteristik dari setiap responden yang telah menjawab kuesioner dalam penelitian ini:

Usia
42 jawaban



Gambar 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan gambar 2, disimpulkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan dimana jumlah yang sama

Berikut ini adalah hasil uji validitas dari masing-masing pertanyaan kuesioner menggunakan aplikasi SPSS versi 30.

Tabel 3. Uji Validitas

Variabel	Kode Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Visibilitas	P1	0,810	0,304	Valid
	P2	0,720		
	P3	0,792		
Kesesuaian diantara Sistem dan Dunia	P4	0,848	0,304	Valid
	P5	0,634		
Kendali dan Kebebasan Pengguna	P6	0,786	0,304	Valid
	P7	0,756		
	P8	0,743		
Standar dan Konsistensi	P9	0,757	0,304	Valid
	P10	0,678		
Mengenal, Mendiagnosa dan Mengatasi Masalah	P11	0,800	0,304	Valid
	P12	0,812		
	P13	0,848		
Mencegah Kesalahan	P14	0,764	0,304	Valid
	P15	0,789		
Mudah Diingat	P16	0,756	0,304	Valid
	P17	0,752		
Fleksibel dan Efisien	P18	0,619	0,304	Valid
	P19	0,725		
Keindahan dan Desain	P20	0,705	0,304	Valid
	P21	0,740		
Minimalis	P22	0,817	0,304	Valid
	P23	0,757		
Bantuan dan Dokumentasi				

D. Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas maka akan dilakukan uji reliabilitas penelitian dengan metode *Cronbach's Alpha*. Dengan kriteria di atas 0,60

maka akan dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,60.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	23

Gambar 2. Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan analisa data kualitatif untuk mendapatkan nilai *severity rating usability heuristic evaluation* menggunakan kuesioner yang sudah disebar, dimulai dari skala 0 yang artinya tidak ditemukan masalah, sampai skala 4 yang artinya sangat bemasalah dan harus diperbaiki secepatnya.

Tabel 4. Hasil Nilai Saverity Rating

Kode	Variabel	Nilai severity Ratings	Keterangan
H1	Visibilitas	0,96	Tidak ada masalah
H2	Kesesuaian diantara Sistem dan Dunia	0,7	Tidak ada masalah
H3	Kendali dan Kebebasan Pengguna	0,93	Tidak ada masalah
H4	Standar dan Konsistensi	1,1	Masalah yang tidak berarti
H5	Mengenal, Mendiagnosa dan Mengatasi Masalah	0,93	Tidak ada masalah
H6	Mencegah Kesalahan	1,1	Masalah yang tidak berarti
H7	Mudah Diingat	0,81	Tidak ada masalah
H8	Fleksibel dan Efisien	0,96	Tidak ada masalah
H9	Keindahan dan Desain Minimalis	0,84	Tidak ada masalah
H10	Bantuan dan Dokumentasi	1,02	Masalah yang tidak berarti

E. Rekomendasi Perbaikan

Penulis juga akan memberikan rekomendasi dan saran perbaikan untuk website PMB Institut Nalanda:

1. Aspek Viibilitas

Ditunjukkan sebagai indikator untuk sistem harus memberikan informasi kepada para pengguna dengan pesan yang benar dan tepat waktu. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* yang sudah dilakukan pada aspek visibilitas adalah 0,96. Artinya aspek visibilitas masih berada di skala 0 dan tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

2. Aspek Kesesuaian diantara Sistem dan Dunia

Ditunjukkan sebagai indikator untuk sistem harus menggunakan bahasa dan konsep yang mudah dipahami oleh. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek kesesuaian diantara sistem dan dunia adalah 0,7. Artinya aspek kesesuaian diantara sistem dan dunia masih berada di skala 0 dan tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

3. Aspek Kendali dan Kebebasan Pengguna

Ditunjukkan sebagai indikator untuk membebaskan pengguna menentukan tindakan yang dilakukan pada sistem. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek kendali dan kebebasan pengguna adalah 0,93. Artinya masih berada di skala 0 dan tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

4. Aspek Standar dan Konsisten

Ditunjukkan sebagai indikator untuk menampilkan konsistensi *user interface* dan memiliki kriteria yang sama. Pengguna tidak perlu bertanya apakah kata, situasi dan tindakan pada sistem yang berbeda memiliki arti yang sama. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek standar dan konsistensi adalah 1,1. Artinya di skala 1 masalah kecil saja. Menurut penulis perlu adanya perbaikan tata penulisannya, gunakan penulisan sesuai dengan aturan penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

5. Aspek Mengenali, Mendiagnosa dan Mengatasi Masalah

Ditunjukkan sebagai indikator untuk sebuah sistem harus dapat memberikan pesan kesalahan yang mudah dimengerti oleh pengguna. Berdasarkan perhitungan, *severity*

rating pada aspek mengenali, mendiagnosa dan mengatasi masalah adalah 0,91. Artinya masih berada di skala 0 tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

6. Aspek Mencegah Kesalahan

Ditunjukkan sebagai indikator untuk mencegah kesalahan pengguna pada sebuah sistem dan pencegahan masalah lebih baik daripada pesan kesalahan. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek mencegah kesalahan adalah 1,1. Yang artinya masih berada di skala 1 masalah kecil saja. Menurut penulis perbaiki fitur peringatan ketika pengguna akan melakukan tindakan yang salah.

7. Aspek Mudah Diingat

Ditunjukkan sebagai indikator untuk sistem memiliki visibilitas yang baik sehingga dapat membantu pengguna tidak perlu mengingat proses selanjutnya pada sebuah sistem. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek mudah diingat adalah 0,81. Artinya berada di skala 0 tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

8. Aspek Fleksibel dan Efisien

Ditunjukkan sebagai indikator untuk memiliki fleksibilitas dan membuat pengguna dapat menggunakan sistem secara efisien. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek fleksibel dan efisien adalah 0,93. Artinya masih berada di skala 0 tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

9. Aspek Keindahan dan Desain Minimalis

Ditunjukkan sebagai indikator untuk sistem harus menampilkan informasi yang relevan dan desain yang tidak mengganggu informasi. Berdasarkan hasil perhitungan, *severity rating* pada aspek keindahan desain adalah 0,84. Artinya masih berada di skala 0 tidak ditemukan masalah. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

10. Aspek Bantuan dan Dokumentasi

Ditunjukkan sebagai indikator untuk sistem harus memiliki fitur bantuan dan bisa mendokumentasikannya untuk membantu pengguna. Berdasarkan perhitungan, *severity rating* pada aspek *severity rating* pada aspek bantuan dan dokumentasi adalah 1,02. Yang artinya masih berada di skala 1 masalah yang

tidak berarti. Menurut penulis tidak perlu diperbaiki.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa, skala severity rating terendah yang didapat adalah 0,7 yang artinya website ini di aspek kendali dan kebebasan pengguna sudah memberikan kepuasan, sedangkan yang tertinggi adalah 1,1 yang artinya di aspek mencegah kesalahan, standar dan konsistensi website PMB Nalanda kurang mendapatkan kepuasan dari pengguna. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan website PMB Nalanda sudah memiliki desain UI/UX yang cukup baik, sedangkan kekurangan dari penggunaan metode heuristic evaluation sendiri adalah memerlukan waktu yang lama dalam prosesnya dibandingkan metode yang lain.

REFERENSI

- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Mahagiyani, & Sugiono. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*.
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Perangkat Lunak*. Karawang.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nielsen, J. (2024). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Parasati, M. (2024). Pentingnya Heuristic Evaluation untuk Menguji Kualitas. Retrieved from <https://phincon.com/articles/heuristic-evaluation/>
- Prasya, I. (2024). Apa itu Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB)? Retrieved from <https://studiliv.com/penerimaan-mahasiswa-baru/>
- R. A. Dodi, S., Hardianto, R., & Filtri, H. (2021). Rumus solvin untuk menentukan jumlah sampel. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 3(2), 130–142.
- Rohman, A. (2024). Pengertian R tabel beserta penggunaannya untuk uji validitas. Retrieved from Art &Photos website: <https://sekolahstata.com/r-tabel/>
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web. *Jurnal Comasie*, 04(04), 52–58. Retrieved from <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal%0AJurnalComasie> ISSN (Online) 2715-6265%0APERANCANGAN
- Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2), 88–93. <https://doi.org/10.36982/jiig.v13i2.2294>
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 3(1), 35–44.
- Syaifulloh, R. F., & Anggraeni, S. (2024). Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation pada Website SMA Hang Tuah 1 Jakarta. 16(1), 84–94.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., ... Rogayah. (2023). Metode Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*. Pangkal Pinang.
- Wulandari, D., & Assalamiyah, S. (2022). Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah: The Indonesian DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN INTERNET BAGI PESERTA DIDIK. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah*, 10, 149–156.