

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi *usability* terhadap website visitingjogja.jogjaprovo.go.id menggunakan metode *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh tiga *evaluator*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Masih ditemukannyaberbagai permasalahan *usability* yang mempengaruhi kualitas antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). Dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh ketiga *evaluator* menunjukkan terdapat 27 masalah *usability* yang tersebar di berbagai prinsip heuristik. Prinsip *visibility of system status* dengan 3 masalah *usability*, kemudian prinsip *match between system and the real world* dengan 1 masalah *usability*, selanjutnya prinsip *consistency and standards* dengan jumlah temuan terbanyak dengan 11 masalah *usability*, diikuti oleh prinsip *recognition rather than recall* dengan 3 masalah *usability*, kemudian pada prinsip *flexibility and efficiency of use* dengan 2 masalah *usability*, selanjutnya prinsip *aesthetic and minimalist design* dengan 2 masalah *usability*, kemudian temuan terakhir pada prinsip *help users recognize, diagnose, and recover from errors* dengan 2 masalah *usability*. Sementara itu, prinsip *user control and freedom* dan *error prevention* merupakan dua prinsip heuristik dengan hasil terbaik karena tidak ditemukan masalah *usability*.
2. Prinsip *consistency and standards* merupakan prinsip yang paling sering dilanggar, dengan total 11 temuan (40,74%). Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen pada *interface* website masih belum konsisten, baik dari segi tampilan, penggunaan bahasa, maupun struktur navigasi antar halaman. Selain itu, prinsip *recognition rather than recall* memiliki rata-rata *severity rating* tertinggi yaitu 3,00, yang termasuk dalam kategori "*Major Usability*

Problem". Hal ini mengindikasikan bahwa beberapa elemen pada website menuntut pengguna untuk mengingat informasi sebelumnya, alih-alih menyediakannya secara eksplisit, sehingga menurunkan efisiensi interaksi.

3. *Evaluator* pertama menemukan 6 masalah, *evaluator* kedua menemukan 9 masalah, dan *evaluator* ketiga menemukan 12 masalah. Perbedaan ini disebabkan oleh latar belakang, pendekatan eksplorasi, dan sensitivitas masing-masing *evaluator* dalam mengidentifikasi masalah. Evaluasi ini membuktikan bahwa pendekatan *heuristik* dapat mengungkap kelemahan desain antarmuka secara efektif, sehingga dapat menjadi dasar bagi perbaikan *usability* ke depan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah dijelaskan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Pengelola Website

1. Melakukan peninjauan ulang terhadap elemen *interface* yang tidak konsisten, baik dari segi tampilan, penggunaan warna, maupun struktur navigasi antar halaman.
2. Menambahkan fitur dokumentasi bantuan dan fitur pertolongan yang mudah diakses bagi pengguna.
3. Memastikan seluruh fitur berjalan dengan baik pada semua versi bahasa yang tersedia di website.

Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan jumlah *evaluator* sesuai yang tertera dalam teori Jacob Nielsen dan cakupan halaman website yang dievaluasi agar hasil evaluasi lebih representatif.
2. Disarankan juga untuk menggunakan metode evaluasi lainnya atau mengombinasikan evaluasi *heuristic* dengan metode lain.