

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**EVALUASI DAN ANALISIS ANTARMUKA PENGGUNA
PADA HALAMAN CUSTOMER GODRIVENOW DENGAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**



HENDRIANTO NOVANDA PUTRA

NIM : 225610008

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**EVALUASI DAN ANALISIS ANTARMUKA PENGGUNA
PADA HALAMAN CUSTOMER GODRIVENOW DENGAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Disusun Oleh
HENDRIANTO NOVANDA PUTRA
NIM : 225610008**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Evaluasi dan Analisis Antarmuka Pengguna pada
Halaman Customer GoDriveNow dengan Metode
Heuristic Evaluation

Nama : Hendrianto Novanda Putra

NIM : 225610008

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2025/2026

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 8 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Emy Susanti, S.Kom., M.Cs.,
NIDN : 0003037901

HALAMAN PENGESAHAN

EVALUASI DAN ANALISIS ANTARMUKA PENGGUNA PADA HALAMAN CUSTOMER GODRIVENOW DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

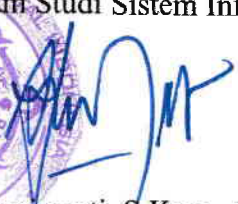
Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 13 Agustus 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs.	0525027601	
2. Emy Susanti, S.Kom., M.Cs.	0003037901	
3. Cosmas Haryawan, S.TP., S.Kom., M.Cs.	0519067401	

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.
NIDN : 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Agustus 2025



Hendrianto Novanda Putra
NIM: 225610008

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan penghargaan, tugas akhir ini akan saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, kemudahan, dan pertolongan-Nya yang diberikan dalam setiap langkah perjalanan, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti hingga saat ini. Tanpa dukungan dan kasih sayang kalian, pencapaian ini tidak akan terwujud.
3. Kakak dan adik saya tercinta, yang selalu mendukung dan menguatkan, serta menjadi semangat dalam melanjutkan perjuangan keluarga.
4. Seluruh mentor dan tim di Seven Inc, atas segala bimbingan, ilmu, dan pengalaman berharga yang diberikan selama pelaksanaan program magang.
5. Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, masukan, dan arahnya selama proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Teman-teman terbaik, baik dari masa sekolah, perkuliahan, maupun rekan-rekan selama magang di Seven Inc, yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang berarti.

Teruntuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, berjuang dengan gigih, sabar, dan tidak menyerah meski dihadapkan berbagai tantangan. Terima kasih telah terus bersemangat hingga titik ini.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “*Evaluasi dan Analisis Antarmuka Pengguna pada Halaman Customer GoDriveNow dengan Metode Heuristic Evaluation*”. Laporan ini merupakan bagian dari pelaksanaan program Magang Mandiri MBKM yang penulis jalani selama empat bulan di perusahaan Seven Inc.

Selama menjalani proses magang, penulis memperoleh pengalaman, ilmu, dan keterampilan yang berharga khususnya di bidang *UI/UX Designer*. Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi selama kegiatan yang telah dilakukan dan hasil yang dicapai selama mengikuti program magang.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses magang dan penyusunan laporan ini, antara lain:

1. Pimpinan dan seluruh tim di Seven Inc atas bimbingan dan kesempatan yang diberikan selama magang berlangsung.
2. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D., selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Ibu Dr. L. N. Harnaningrum, S.Si., M.T., selaku Wakil Rektor I Universitas Teknologi Digital Indonesia.
4. Bapak Totok Budioko, S.T., M.T., selaku Wakil Rektor II Universitas Teknologi Digital Indonesia.
5. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi (S1), Universitas Teknologi Digital Indonesia.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan berbagi pengalaman selama proses magang berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat

memberikan manfaat bagi pihak yang membacanya, khususnya dalam bidang evaluasi dan perancangan antarmuka pengguna.

INTISARI

Tugas akhir ini mengevaluasi dan menganalisis tingkat *usability* pada halaman *customer* di platform *GoDriveNow* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Meskipun aplikasi ini digunakan untuk mempermudah layanan transportasi, evaluasi sistematis terhadap tingkat *usability*-nya belum dilakukan.

Evaluasi dilakukan berdasarkan sepuluh prinsip heuristik dari Jakob Nielsen, yaitu *visibility of system status*, *match between system and the real world*, *user control and freedom*, *consistency and standards*, *error prevention*, *recognition rather than recall*, *flexibility and efficiency of use*, *aesthetic and minimalist design*, *help users recognize, diagnose and recover from errors*, dan *help and documentation*.

Data diperoleh melalui kuesioner skala *Likert* yang melibatkan 12 responden. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata indeks *usability* sebesar 86,03%, yang menandakan bahwa aplikasi memiliki tingkat *usability* yang “baik”. Namun, ditemukan kelemahan pada aspek panduan pemulihan kesalahan dan dokumentasi bantuan, sehingga perlu diperbaiki lebih lanjut.

Kata kunci: *heuristic evaluation*, *GoDriveNow*, *UI/UX*, *user-centered design*, *usability*

ABSTRACT

This final project evaluates and analyzes the usability level of the customer page on the GoDriveNow platform using the Heuristic Evaluation method. Although the application is designed to facilitate transportation services, a systematic evaluation of its usability has not yet been conducted.

The evaluation was based on Jakob Nielsen's ten heuristic principles, namely visibility of system status, match between system and the real world, user control and freedom, consistency and standards, error prevention, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize, diagnose, and recover from errors, and help and documentation.

Data was collected through a Likert-scale questionnaire involving 12 respondents. The evaluation results showed an average usability index of 86.03%, indicating that the application has a "good" level of usability. However, weaknesses were found in the error recovery guidance and help documentation, which require further improvement.

Keywords: *heuristic evaluation, GoDriveNow, UI/UX, user-centered design, usability*

DAFTAR ISI

Hal

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG	3
2.1 Profil Perusahaan	3
2.2 Visi Misi Perusahaan	4
2.3 Struktur Perusahaan	5
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	9
3.1 Persoalan	9
3.2 Deskripsi Produk.....	9
3.3 Analisis dan Rancangan	10
3.3.1 Analisis Antarmuka Halaman <i>Customer</i>	10
3.3.2 Rancangan Kuesioner.....	13
3.4 Jadwal Kerja.....	15

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Hasil	16
4.1.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	16
4.1.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia	17
4.1.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Status Pengguna	18
4.2 Uji coba	18
4.2.1 Uji Validitas	19
4.2.2 Uji Reliabilitas	20
4.2.3 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i> Berdasarkan Nilai Skor Rata-Rata	21
4.2.4 <i>Visibility of System Status</i>	21
4.2.5 <i>Match Between System and the Real World</i>	22
4.2.6 <i>User Control and Freedom</i>	23
4.2.7 <i>Consistency and Standards</i>	24
4.2.8 <i>Error Prevention</i>	25
4.2.9 <i>Recognition Rather Than Recall</i>	26
4.2.10 <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	27
4.2.11 <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	28
4.2.12 <i>Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors</i>	29
4.2.13 <i>Help and Documentation</i>	30
4.3 Pembahasan.....	31
BAB V PENUTUP.....	33
5.1 Simpulan	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	36

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Logo Perusahaan Seven Inc	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Seven Inc.....	5
Gambar 3.1 Alur Kegiatan Evaluasi dan Analisis Antarmuka Pengguna.....	11
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	17
Gambar 4.2 Grafik Distribusi Responden Berdasarkan Usia	18

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	13
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner	13
Tabel 3.3 Jadwal Kerja.....	15
Tabel 4.1 Uji Validitas	19
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	20
Tabel 4.3 Hasil <i>Visibility of System Status</i>	21
Tabel 4.4 Hasil <i>Match Between System and the Real World</i>	22
Tabel 4.5 Hasil <i>User Control and Freedom</i>	23
Tabel 4.6 Hasil <i>Consistency and Standards</i>	24
Tabel 4.7 Hasil <i>Error Prevention</i>	25
Tabel 4.8 Hasil <i>Recognition Rather Than Recall</i>	26
Tabel 4.9 Hasil <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	27
Tabel 4.10 Hasil <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	28
Tabel 4.11 Hasil <i>Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors</i>	29
Tabel 4.12 Hasil <i>Help and Documentation</i>	30
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Evaluasi 10 Prinsip Heuristik	31