

SKRIPSI

**NALISIS USABILITY PADA WEBSITE LAMPUNGTENGAH.GO.ID DENGAN
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION**



BUSTOMIL ARIFIN

165610080

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

SKRIPSI

**ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE LAMPUNGTENGAH.GO.ID DENGAN
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program sarjana

Program Studi Sistem informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh :

BUSTOMIL ARIFIN

NIM : 165610080

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI


UNIVERSITAS TEGNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2021/2022

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/kutipan dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka.

Yogyakarta, 02, september, 2022



BUSTOMIL ARIFIN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Maka pada kesempatan ini izinkan lah penulis untuk mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Ibu (Hj.Umisalamah) yang telah mengandung, melahirkan, merawat, mendidik dengan penuh kasih sayang, tanpa mengeluh dalam setiap peluh. Menguatkan dengan segala kepercayaan kalau saya pasti bisa. Memberi contoh dalam hidup agar bisa bermanfaat bagi orang lain, bahwa kita harus selalu menolong dan bersimpati kepada yang lain.
2. Bapak (H.Ahmad Tugiono) yang telah memberikan banyak nasehat dan mengajari segala hal dalam menjalani hidup. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu saya kagumi dan selalu *support* untuk mewujudkan cita-cita saya. Memberikan contoh bahwa akan selalu ada kelembutan dalam setiap pribadi yang keras.
3. Kakak (Dewi Choerotun Hasanah), Terima kasih sudah memabantu kedua orangtua dan mensupport untuk mewujudkan cita-cita saya. Terima kasih sudah menjadi salah satu contoh yang hebat dan kuat dalam menjalani hidup sebagai seorang wanita.
4. Bapak **Edy Prayitno,S.Kom., S.E., M.Eng** selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan, waktu, dan motivasi yang selalu diberikan dalam pengerjaan skripsi ini, sehingga saya dapat menyelesaikan ini dengan baik. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih banyak kepada ()sebagai dosen penguji, dan juga semua dosen UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA telah memberikan ilmu yang kalian miliki. Semoga ilmu yang kalian berikan dapat bermanfaat.

5. Teman-teman satu angkatan 2016 Wahyu, Aden, Dion, arif, syaiful yang selalu memberikan support dan siap membantu setiap saat ketika dibutuhkan.
6. Kepada Anis azizah yang juga turut andil dalam memotivasi saya untuk penggarapan skripsi ini.

MOTTO

لَتُنَبِّينَ أَمَعَ جَزَهُ أَوْ يُعْطَى مِ سَلْ لِأَنْ نُرُ : لِمَلِّمِ أَلِيبُ طَا ، حَمَةَ أَلِيبُ طَالِبُ : نُعَلِّمِ أَلِيبُ طَا

“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”.

(HR. Dailani dari Anas r.a)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang menjadi salah satu syarat program studi Sistem Informasi Strata-1 UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan, nasehat, bimbingan, motivasi dan dukungan. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs., selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA.
3. Bapak Edy Prayitno, S.Kom., S.E., M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Kedua Orang Tua saya, terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dukungan, motivasi dan doanya selama ini.
5. Semua pihak yang mungkin belum saya sebutkan saudara dan sahabat-sahabat yang telah membantu saya sehingga terselesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat dan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Amiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSYARATAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	vii
INTISARI	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Usability	8
.....	8
2.2.2 Heuristic Evaluation.....	9
2.2.3 User Interface.....	10
2.2.4 User Experience	10
2.2.5 Website Pemerintahan Daerah Lampung.....	11
2.2.6 Populasi dan Sampel	12
2.2.7 Uji Validasi	13
2.2.8 Uji Rehabilitas	15
2.2.9 Skala Likert.....	16
2.2.10 Menganalisis data Skala likert	16

2.2.11 Analisis Data.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Bahan	18
3.2 Peralatan.....	18
3.2.1 Perangkat Keras	18
3.2.2 Perangkat Lunak	19
3.3 Prosedur kerja dan pengumpulan Data	20
3.4 Analisis Perancangan	20
3.4.1 Prosedur alur Penelitian	23
3.4.2 Rancangan formulir Skanerio Tugas	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Karakteristik Responden	24
4.1.1 Berdasarkan jenis Kelamin	25
4.1.2 Berdasarkan Terakhir kali Mengunjungi Website Lampungengah.go.id.....	25
4.2 Uji Validasi dan Rehabilitasi.....	25
BAB V PENUTUP.....	58
5.2 Kesimpulan.....	58
5.3 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	6
Tabel 2.2 Penafsiran Hasil Perhitungan Jawaban Kuesioner	17
Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Pearson</i>	26
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Uji Reliability.....	27
Tabel 4.4 <i>Visibility of System Status Website</i>	27
Tabel 4.5 Tingkat <i>Visibility of System Status</i>	29
Tabel 4.6 match Between System and The Word Berdasarkan Jawaban Responden.....	31
Tabel 4.7 Tingkat <i>Match Between System and The Real World</i>	33
Tabel 4.8 <i>Consistency and Standards</i> Menurut Jawaban Responden	35
Tabel 4.9 Tingkat <i>Consistency and Standards</i>	37
Tabel 4.10 <i>Recognition Rather Than Recall</i> Menurut Jawaban Responden	39
Tabel 4.11 Tingkat <i>Recognition Rather Than Recall</i>	41
Tabel 4.12 <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> Menurut Jawaban Responden.....	43
Tabel 4.13 Tingkat <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	46
Tabel 4.14 <i>Satisfaction Website Lampungengah.go.id</i>	48
Tabel 4.15 Tingkat <i>Satisfaction</i>	50
Tabel 4.16 <i>Aesthetic and Minimalist Design Website Lampungengah.go.id</i>	52
Tabel 4.17 Tingkat <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Website Pemerintah Daerah Kabupaten Lampungengah.go.id.....	11
Gambar 3.1 Proses Alur Penelitian	21
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	24
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Terakhir Kali Mengunjungi <i>Website Lampungengah.go.id</i>	25
Gambar 4.3 Persentase pertanyaan <i>Visibility of System Status</i> pada <i>Website</i>	29
Gambar 4.4 Tampilan Menu Data Umum.....	30
Gambar 4.5 Persentase Pertanyaan <i>Match Between System and The Real World</i>	32
Gambar 4.6 Tampilan beranda di <i>website</i> Lampungengah.go.id.....	34
Gambar 4.7 Persentase Pertanyaan <i>Consistency and Standards</i>	36
Gambar 4.8 Tampilan <i>header</i> dan <i>footer</i> pada <i>website</i> Lampungengah.go.id.....	38
Gambar 4.9 Presentase Pertanyaan <i>Recognition Rather Than Recall</i>	40
Gambar 4.10 Tampilan <i>navigation bar</i> pada <i>website</i> Lampungengah.go.id.....	42
Gambar 4.11 Persentase Pertanyaan <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> pada <i>Website</i> Lampungtengaah.go.id.....	45
Gambar 4.12 Tampilan menu profil daerah pada <i>website</i> Lampungengah.go.id.....	47
Gambar 4.13 Persentase Pertanyaan <i>Satisfaction</i> pada <i>Website</i> Lampungengah.go.id	49
Gambar 4.14 Tampilan menu Berita Terkini Pada <i>Website</i> Lampungengah.go.id.....	50
Gambar 4.15 Persentase Pertanyaan <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> pada <i>Website</i> Lampungengah.go.id.....	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>Home</i> Pada <i>Website</i> Lampungengah.go.id.....	54
Gambar 4.20 Tingkat <i>Usability</i> pada <i>Website</i> Lampungengah.go.id.....	56

INTISARI

Website Lampungengah.go.id merupakan *website* resmi yang dimiliki Pemerintah Kabupaten Lampungengah. Diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat dalam hal mencari informasi yang berkaitan dengan Kabupaten Lampungengah. *Website* resmi Pemerintah Kabupaten Lampungengah juga dibuat dengan mempertimbangkan desain *User Interface* dan *User Experience*, agar dapat diketahui tingkat kemampuan pengguna dan efektifitas pengguna dalam berinteraksi.

Dasar kuesioner yang digunakan diambil menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk mengetahui tingkat *usability website* Lampungengah.go.id. Responden akan diberikan 15 pertanyaan dengan menggunakan skala likert yang kemudian data tersebut diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan, serta digunakan sebagai bahan Menampilkan oleh pihak yang terkait.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dari *heuristic evaluation*. Rata-rata tersebut dapat dinyatakan *usability* pada *website* Lampungengah.go.id sudah berhasil yang berarti *website* Lampungengah.go.id sudah membantu user saat menggunakan *website* tersebut.

Kata kunci : Heuristic Evaluation, usability, user interface, user experience.

ABSTRACT

Lampungengah.go.id website is the official website owned by the Lampungengah Regency Government. It is hoped that it can simplify and speed up in terms of finding information related to Lampungengah Regency. The official website of the Lampungengah Regency Government was also created by considering the design of the User Interface and the User Experience, in order to know the level of user ability and user effectiveness in interacting.

The basis of the questionnaire used was taken using the Heuristic Evaluation method to determine the level of usability of the Lampungengahb.go.id website. Respondents will be given 15 questions using a Likert scale, then the data is processed and analyzed to draw conclusions, and used as evaluation material by the parties concerned.

Based on the results of the study, it was obtained an average value of 93% from the heuristic evaluation. This average can be stated that the usability on the Lampungengah.go.id website has been successful, which means that the Lampungengah.go.id website has helped users when using the website.

Keywords: Heuristic Evaluation, usability, user interface, user experience.