



---

## **Analisis User Interface pada Situs Web Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ dengan Metode Heuristic Evaluation**

**Enjellia Priscilla Br. Pangaribuan<sup>1</sup>, Kinanti Putri Utomo<sup>2</sup>, Ibnu Mas'ud<sup>3</sup>, Dorce Berkat Tandirau<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan. Email: [10171025@student.itk.ac.id](mailto:10171025@student.itk.ac.id)

---

### **Abstract**

At present, online media play an important role in the delivery of information. Therefore, many organizations have migrated from print to online media, one of which is the website. User experience can be a reference for acceptance of a website. If users are not comfortable using the services system then this system will be difficult to get more users and fail. The website of Dinas Ketenagakerjaan (DISNAKER) of XYZ City is a website managed by DISNAKER of XYZ City in order to educate the public about their duties and provide information related to job openings within XYZ and its surroundings. But right now, the DISNAKER website hasn't been used maximally. There are features and views that still look random and piling up. Therefore, it is deemed necessary to analyze the usability level of the website of DISNAKER of XYZ City which is expected to produce recommendations for better user interface improvements. After analyzing it, it can be concluded that the website of DISNAKER of XYZ City user interface is good enough because it has fulfilled the 5 principles of the 10 heuristic evaluation theory principles. This study proposes the improvement of the sticky navigation bar, giving back-to-top buttons, displaying up-to-date news, hyperlinks on the carousel slider, and displaying the latest job information.

Keywords: Evaluation, Heuristic, Usability

---

### **Abstrak**

Saat ini, media daring sangat berperan dalam penyampaian informasi. Karenanya, banyak organisasi yang bermigrasi dari media cetak ke media daring yang salah satunya adalah situs web. Pengalaman pengguna dapat menjadi acuan penerimaan terhadap suatu situs web. Ketika pengguna merasa tidak nyaman dalam menggunakan suatu layanan sistem maka sistem tersebut akan sulit untuk mendapatkan lebih banyak pengguna dan berpotensi gagal. Situs web Dinas Ketenagakerjaan (DISNAKER) Kota XYZ merupakan situs web yang dikelola DISNAKER Kota XYZ dalam rangka mengedukasi masyarakat mengenai tugas dan menyediakan informasi berkaitan lowongan pekerjaan di lingkup XYZ dan sekitarnya. Namun saat ini, situs web DISNAKER belum digunakan secara maksimal. Terdapat fitur dan tampilan yang masih terlihat acak dan menumpuk. Maka dari itu, dipandang perlu untuk menganalisis tingkat usability situs web DISNAKER Kota XYZ yang diharapkan akan menghasilkan rekomendasi perbaikan user interface yang lebih baik. Setelah dilakukan analisis maka dapat disimpulkan bahwa user interface situs web DISNAKER Kota XYZ sudah cukup baik karena telah memenuhi 5 prinsip dari 10 prinsip teori evaluasi heuristik. Untuk meningkatkan usability situs web maka diusulkan perbaikan pada sticky navigation bar, pemberian tombol back to top, menampilkan berita yang up-to-date, hyperlink pada carousel slider, dan menampilkan informasi lowongan kerja terbaru.

Kata Kunci: Evaluasi, Heuristik, Usability

---

## **1. Pendahuluan**

Selain kebutuhan sandang, pangan, papan, manusia juga sangat membutuhkan pemenuhan informasi. Baik melalui media cetak, maupun media daring. Saat ini, media daring sangat berperan penting dalam penyampaian informasi. Karenanya, banyak organisasi yang bermigrasi dari media cetak ke media daring, yang salah satunya adalah situs web.

Pengalaman pengguna dapat menjadi tolok ukur penerimaan terhadap suatu situs web. Jika pengguna mengalami ketidaknyamanan dalam menggunakan suatu layanan sistem, maka sistem tersebut akan sulit untuk mendapatkan lebih banyak pengguna dan berpotensi gagal. Untuk mengantisipasi potensi ini, maka dapat dilakukan pendekatan melalui aspek *usability* untuk menganalisis *user experience* pada aplikasi berbasis situs web (Susanto, 2014). *Usability* sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Beberapa faktor pentingnya situs web memiliki aspek *usability*, di antaranya perilaku pengguna yang mengakses situs web, banyak pengguna yang tidak dapat menerima desain situs web yang buruk dan mau meluangkan waktu untuk mempelajari suatu situs web. Atau dengan kata lain, pengguna ingin segera mengerti apa yang disajikan dalam suatu situs web (Nielsen, 2002).

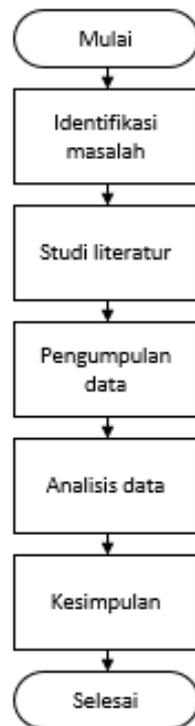
Situs web Dinas Ketenagakerjaan (DISNAKER) Kota XYZ merupakan situs web yang dikelola DISNAKER Kota XYZ dalam rangka mengedukasi masyarakat mengenai tugas dan tanggung jawab DISNAKER Kota XYZ serta menyediakan informasi berkaitan lowongan pekerjaan di lingkup XYZ dan sekitarnya. Situs web DISNAKER Kota XYZ berisi halaman Beranda, Tentang Kami, Pelayanan, Program Kerja, *File Download*, Info Lowongan Kerja, PPID, dan Buku Tamu.

Saat ini, situs web DISNAKER belum digunakan secara maksimal. Info lowongan pekerjaan yang menjadi fitur masih kalah saing dengan media lain yang memuat hal serupa. Informasi yang disediakan kurang lengkap. Banyak informasi yang tidak diperbaharui secara berkala sehingga menumpuk dan mengganggu tampilan situs web. Selain itu, pemilihan warna, *font*, serta *thumbnail* kurang menarik, sehingga secara visual, tampilan situs web menjadi terlalu ramai.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu untuk menganalisis tingkat *usability* situs web DISNAKER yang diharapkan akan menghasilkan rekomendasi perbaikan user interface yang lebih baik.

## 2. Metodologi

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang dilakukan dengan tujuan utama membuat gambaran atau deskripsi keadaan. Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1: Metodologi

### 2.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pencarian situs manakah yang dapat diambil sebagai kasus evaluasi. Setelah menetapkan situs web DISNAKER Kota XYZ sebagai objek penelitian, selanjutnya dilakukan peninjauan masalah dan evaluasi terhadap tampilan umum situs web DISNAKER Kota XYZ.

### 2.2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mencari landasan yang dapat mendukung pengerjaan evaluasi ini. Berikut literatur yang mendukung evaluasi.

#### 2.2.1. Situs web

Situs web atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* (Hidayat, 2010).

#### 2.2.2. Usability

*Usability* sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah antarmuka. Kata *usability* mengacu pada sebuah metode yang digunakan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain (Nielsen, 2002). *Usability* merupakan ilmu rekayasa (*engineering*). Dalam rekayasa *usability* telah didefinisikan metode-metode yang sangat sistematis. Suatu perangkat lunak yang tidak memenuhi prinsip *usability* Nielsen tidak akan mudah dipelajari, tidak efisien dalam penggunaan, tidak mudah diingat, serta rawan akan terjadi kesalahan. Semua hal ini akan menurunkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem (Krisnayani, 2016).

Terdapat beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur *usability* (Nielsen, 2002).

1. *Learnability*, menjelaskan tingkat kemudahan untuk memenuhi *tasks* dasar ketika pertama kali pengguna melihat/menggunakan sistem.
2. *Efficiency*, menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan *tasks* setelah mereka mempelajari sistem.
3. *Memorability*, menjelaskan tingkat memori yang disimpan pengguna terhadap sistem saat penggunaan selanjutnya.
4. *Errors*, menjelaskan jumlah *error* yang dilakukan pengguna, tingkat error, dan cara mengatasinya.
5. *Satisfaction*, menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem.

### 2.2.3. *Heuristic evaluation*

*Heuristic evaluation* adalah sistem evaluasi untuk perangkat lunak komputer berbasis pengguna. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluasi heuristik adalah panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil (Krisnayani, 2016). Evaluasi heuristik melibatkan sekelompok evaluator yang bertugas memeriksa dan menilai suatu fungsionalitas dalam desain antarmuka sebuah sistem berdasarkan prinsip – prinsip kegunaan yang telah ditetapkan. Proses evaluasi dapat dilakukan secara individu atau secara berkelompok sesuai kebutuhan evaluasi yang dilakukan. Evaluator melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat. Jika ada kesalahan maka rancangan dapat ditinjau ulang untuk dilakukan perbaikan sebelum diimplementasikan.

Menurut Nielsen, terdapat sepuluh evaluasi heuristik untuk *interface design*:

1. *Visibility of system status*, sistem akan selalu memberitahu apa yang terjadi pada sistem kepada pengguna.
2. *Match between system and the real world*, sistem menggunakan konsep bahasa yang dipahami oleh pengguna (tidak menggunakan konsep dan bahasa mesin). Sistem harus berbicara sesuai dengan bahasa penggunanya, menggunakan kata, kalimat, dan konsep yang biasa digunakan oleh pengguna.
3. *User control and freedom*, kebebasan pengguna dalam memilih dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan). Pengguna harus dapat mengambil keputusannya sendiri (dengan informasi yang jelas) berkaitan dengan pekerjaan yang sedang atau akan dilakukan.
4. *Consistency and standard*, pengguna tidak perlu lagi mempertanyakan mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata dan kalimat, situasi dan aksi. Semua harus sudah mengikuti semua standar yang ada.
5. *Error prevention*, sistem dapat mencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang kesalahan pesan yang baik. Mekanisme sistem dalam menghindari kesalahan dari pengguna.
6. *Recognition rather than recall*, kondisi di saat instruksi penggunaan sistem harus memiliki tingkat visibilitas yang baik untuk meminimalisasi usaha pengguna dalam mengingat informasi dari satu bagian ke bagian yang lain. Bantu user untuk mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah.
7. *Flexibility and efficiency of use*, sistem dapat mengakomodasi pengguna yang sudah ahli dan pengguna yang masih pemula. Berikan alternatif untuk user yang “berbeda” dari pengguna biasa (secara fisik, budaya, dll).
8. *Aesthetic and minimalist design*, sistem menyediakan informasi yang relevant yang tidak mengurangi visibilitas dan *usability* sistem.
9. *Helps user recognize, diagnose, and recovers from errors*, sistem mampu menginformasikan kesalahan yang dijelaskan dengan bahasa yang jelas, dapat menjelaskan permasalahan, dan dapat memberikan solusi.
10. *Help and documentation*, sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur “*help*” yang baik, sehingga pengguna dapat mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem (Nielsen J. , 1994).

#### 2.2.4. Human Computer Interaction (HCI)

Human Computer Interaction (HCI) adalah sekumpulan proses, dialog, dan kegiatan di mana melaluinya pengguna memanfaatkan dan berinteraksi dengan komputer dengan menekankan aspek desain, evaluasi, dan implementasi dari sistem komputer interaktif untuk kegunaan manusia dengan mempertimbangkan fenomena-fenomena disekitar manusia itu sendiri untuk menjadi jembatan yang menghubungkan manusia dengan komputer (Krisnayani, 2016).

#### 2.3. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi langsung pada situs web yang dievaluasi. Peneliti melakukan pengamatan terhadap *user interface* bagian situs web, melakukan *screen capture* dan melakukan penilaian. Setelahnya dilakukan kuisioner terhadap 20 warga XYZ yang berusia produktif kerja untuk melihat kecenderungan pengguna dalam menggunakan web.

#### 2.4. Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan dengan melakukan penilaian tampilan situs web menggunakan 10 prinsip evaluasi heuristik untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul dan menarik kesimpulan dari hasil tanggapan responden kuisioner.

#### 2.5. Kesimpulan

Tahap kesimpulan dalah untuk menentukan poin utama dari penelitian sebagai jawaban dari permasalahan yang diangkat. Kesimpulan berupa hasil analisis dan saran perbaikan.

### 3. Hasil dan Diskusi

Hasil dan diskusi ini akan membahas mengenai analisis data yang diperoleh melalui penilaian evaluasi heuristik situs web. Berikut adalah hasil analisis yang dilaksanakan oleh para peneliti mengenai penilaian terhadap masing-masing tampilan desain *user interface* pada situs web DISNAKER kota XYZ yang berdasarkan penilaian menurut prinsip-prinsip yang terdapat pada metode evaluasi heuristik.

#### 3.1. Visibility of System Status



Kontak Kami

Name \*

Dorce

Email \*

dorcerkattandirau@gmail.com

Pesan \*

Selamat siang, saya Dorce mau bertanya apakah ada lowongan pekerjaan yang bisa dikerjakan oleh anak 17 tahun? terima kasih

21Y3

Submit Reset

Gambar 2: Tampilan Kontak Kami

Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 2 adalah tampilan kolom buku tamu yang dapat digunakan pengguna untuk mengirim pesan kepada admin web.



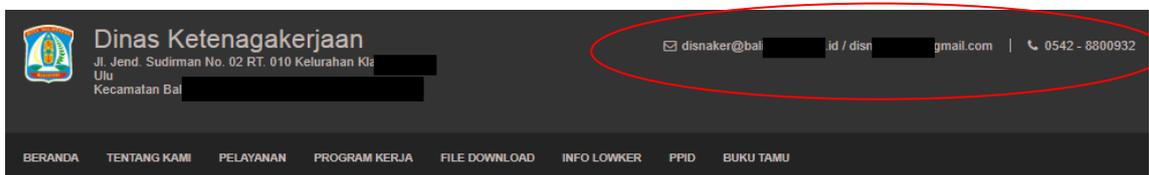
Gambar 3: Tanggapan Balik dari Pesan

Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 3 merupakan tanggapan balik setelah pengguna berhasil mengirimkan pesan melalui fitur buku tamu yang disediakan.

Berdasarkan Gambar 2 dan 3, situs web DISNAKER telah memenuhi prinsip pertama dengan memberi informasi apakah pesan telah terkirim atau tidak, meskipun masih membutuhkan beberapa peningkatan dan perbaikan. Pada fitur ini tidak ada panduan mengenai kriteria tanggapan balik yang dapat dikirimkan.

### 3.2. Match Between System and The Real Word



Gambar 4: Informasi Kontak

Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

DISNAKER menyediakan banyak saluran untuk digunakan pengguna. Selain media sosial, DISNAKER juga menyertakan *e-mail* dan nomor telepon untuk kebutuhan formal. Saat pengguna mengarahkan *cursor* ke nomor telepon, maka *cursor* akan berubah menjadi *cursor text*. Sedangkan saat diarahkan ke *e-mail*, akan berubah menjadi *pointer*. Pengguna akan beranggapan bahwa dapat ditekan dan diarahkan ke *e-mail*. Namun saat ditekan, tidak terjadi apa-apa. Sehingga situs web dinilai belum dapat memenuhi prinsip ke-2. Diharapkan kedepannya, *hyperlink* dapat diperbaharui dan menunjang fitur komunikasi langsung kepada dinas.

### 3.3. User Control and Freedom



Gambar 5: Navigation Bar

Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 5 menunjukkan *navigation bar* situs web. *Tab bar* yang tersedia, yaitu Beranda, Tentang Kami, Pelayanan, Program Kerja, File Download, Info Lowker, PPIID, dan Buku Tamu.

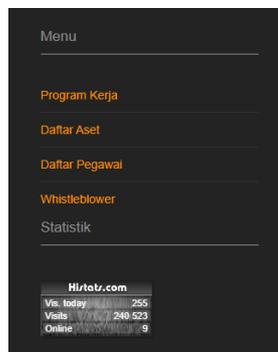


Gambar 6: *Footer Section* pada Situs Web  
 Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 6 menunjukkan bagian *footer section* pada situs web. Pada *footer* terdapat Menu, Galery, dan Lokasi yang terhubung dengan Google Maps.

*Navigation bar* yang ada pada situs web DISNAKER bersifat statis, apabila pengguna melakukan *scroll* halaman kebawah, *navigation bar* tidak akan tetap selama melakukan *scrolling* serta tidak adanya tombol *back to top* yang akan mengarahkan pengguna ke halaman paling atas untuk mengakses *navigation bar*. Kedua hal ini dapat merepotkan pengguna untuk pencarian menu lain dengan mengharuskan *scroll* ke atas untuk mencari dan berpindah halaman. Sehingga situs web belum cukup memenuhi prinsip ke-3. Saran perbaikan yang dapat diberikan adalah mengubah *navigation bar* (*navbar*) yang berisi menu menjadi *navbar* yang bertipe *sticky* serta dapat diberikan penambahan sebuah tombol yang dapat mengarahkan ke bagian paling atas halaman.

### 3.4. Consistency and Standard



Gambar 7: Menu pada *Footer Section*  
 Sumber: Situs Web DISNAKER Kota XYZ

Gambar 7 menunjukkan menu yang disediakan juga pada *footer section*. Namun sayangnya, menu ini tidak menavigasi pengguna ke halaman yang dimaksud namun menavigasi pengguna ke *navigation bar*. Untuk itu, situs web belum memenuhi prinsip ke-4. Saran perbaikan yang dapat diberikan adalah memperbaharui *hyperlink* yang ada pada *footer section* agar dapat menavigasi pengguna ke halaman yang tepat.

### 3.5. Error Prevention

Gambar 8: Kolom Pesan yang Belum Terisi  
 Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 8 menunjukkan kolom pesan yang belum terisi, di mana Sebelum *error* terjadi ketika mengisi buku tamu ini, situs web memberikan tanda bintang (\*) disamping kolom yang harus diisi. Kolom tersebut, yaitu nama, *e-mail*, dan pesan. Sehingga *error* karena mengosongkan salah satu kolom dapat dicegah. Situs web dinilai telah memenuhi prinsip ke-5. Saran untuk meningkatkan fungsi fitur ini adalah sebaiknya ditambahkan keterangan bahwa kode validasi juga harus diisi.

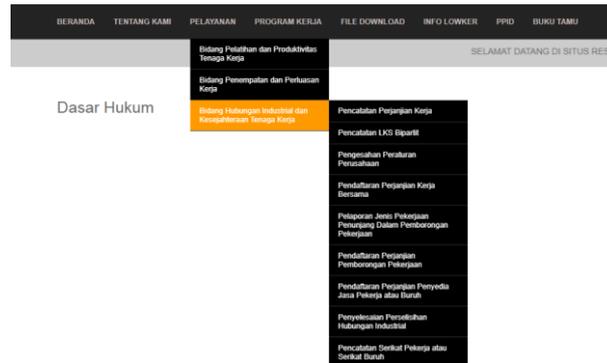
### 3.6. Recognition Rather Than Recall



Gambar 9: Kumpulan *Clip Art* pada Situs Web  
 Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 9 menunjukkan kumpulan *clip art* yang ditampilkan pada situs web. Agar halaman lebih berwarna dan mudah diingat, maka digunakan *clip art* untuk memudahkan pengguna. *Clip art* juga lebih menarik perhatian pengguna agar lebih mudah digunakan dan ditemukan. Adanya *clip art*, maka situs web telah cukup memenuhi prinsip ke-6, namun tetap perlu melakukan penyesuaian *clip art* agar sesuai dengan prinsip desain.

### 3.7. Flexibility and Efficiency of Use



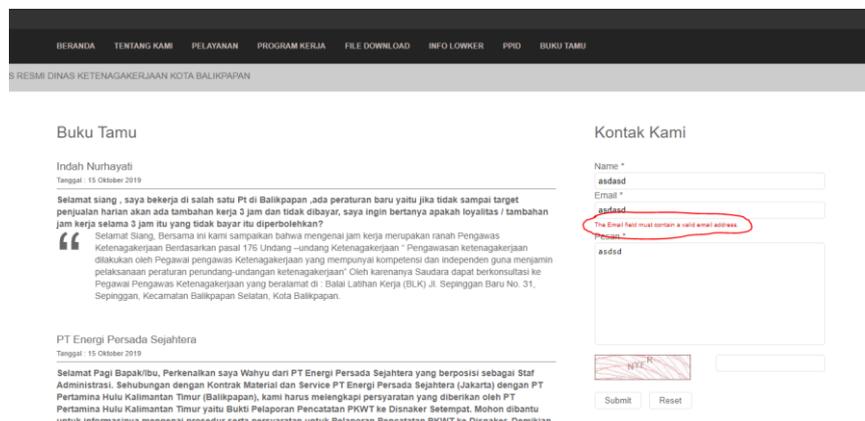
Gambar 10: Menu-Menu pada *Navigation Bar*  
 Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 10 menunjukkan berbagai menu pada *navigation bar*. Situs web telah memberikan memfasilitasi dan penyediaan layanan yang berbeda-beda tergantung kepentingan dan kebutuhan pengguna. Pengguna dapat memilih bidang dan keperluan yang sesuai. Karena itu, situs web telah memenuhi prinsip ke-7.

### 3.8. Aesthetic and Minimalist Design

Dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 10 bahwa situs web belum konsisten dalam pemilihan warna dan peletakan konten yang terlihat menumpuk. Pada *header* dan *footer* situs web cenderung berwarna gelap, namun pada *body page* cenderung *color blocking*. Karena itu, situs web belum memenuhi prinsip ke-8. Dengan penyesuaian konten dan pemilihan warna yang konsisten, situs web akan terlihat jauh lebih baik.

### 3.9. Helps User Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors



Gambar 11: *Warning Notification* pada Buku Tamu  
 Sumber: Situs web DISNAKER kota XYZ

Gambar 11 menunjukkan adanya *warning notification* pada formulir apabila nama belum diisi atau *e-mail* tidak valid sehingga dalam memberikan *feedback* untuk situs web ini, pengguna tidak dapat menggunakan *e-mail* yang tidak valid atau asal-asalan sehingga dapat pula mengurangi resiko *spam*. Dengan alasan ini, situs web telah memenuhi prinsip ke-9. Saran peningkatan yang dapat diberikan adalah penambahan notifikasi apakah pesan yang diberikan terkirim atau tidak. Notifikasi dapat berupa *e-mail* ke pengirim atau dengan notifikasi *pop-up* pada web.

### 3.10. Help and Documentation

Pada Gambar 4 yang merupakan gambar *header page* dan Gambar 6 yang merupakan gambar *footer page* tidak ada menu panduan terkait pertanyaan yang sering ditanyakan (menu *Frequently Ask Question*). Padahal fitur ini dapat membantu pengguna untuk menemukan solusi dari masalah yang mungkin kerap muncul tanpa harus menghubungi admin dan menunggu balasan jawaban. Menu ini juga dapat berfungsi sebagai panduan penggunaan situs web, khususnya dalam mencari lowongan pekerjaan. Karena itu, situs web belum memenuhi prinsip ke-10.

### 3.11. Pengumpulan Data

Selanjutnya untuk mengetahui kecenderungan pengguna ditinjau dari *user interfaces*, maka dilakukan pengamatan *behavior* melalui kuisisioner. Kuisisioner yang disebarakan berisi 17 pertanyaan dengan skala terendah 1 sampai skala tertinggi 5. Hasil dari kuisisioner ini adalah usulan/rekomendasi fitur-fitur pada web DISNAKER Kota XYZ. Responden merupakan warga Kota XYZ yang berusia 20-45 tahun sebanyak 20 orang. Berikut merupakan hasil kuisisioner yang disebarakan.

Tabel 1: Rekapitulasi kuesioner

NO.	PARAMETER	JUMLAH JAWABAN SETIAP POIN (1-5/RENDAH-TINGGI)					RATA-RATA
		1	2	3	4	5	
<b>A Menu yang sering digunakan?</b>							
1	Membuka menu 'tentang kami' untuk mengetahui informasi umum DISNAKER	5	3	4	5	3	2.9
2	Membuka menu 'pelayanan' untuk mengetahui pelayanan yg disediakan DISNAKER dan proses pelayanan tersebut	3	3	5	6	3	3.15
3	Membuka menu 'program kerja' untuk mengetahui program kerja DISNAKER	3	4	7	5	2	2.9
4	Membuka menu 'info lowker' untuk mengetahui lowongan kerja	4	4	3	5	4	3.05
5	Membuka menu 'daftar tamu' untuk memberikan pertanyaan kepada	7	2	7	2	2	2.5
<b>B Tampilan situs web</b>							
1	Pengguna mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cepat	1	3	7	6	3	3.35
2	Warna yang menarik	4	4	10	2	0	2.5
3	Gambar/ <i>clip art</i> menarik	4	5	6	5	0	2.6
4	Konten rapi	1	8	9	2	0	2.6
5	Informasi jelas dan terperinci	0	6	10	3	1	2.95
<b>C Perilaku pengguna mengakses informasi di <i>carousel slider</i> pada laman beranda</b>							
1	Mendapatkan informasi yang sesuai dengan tampilan	3	1	5	10	2	3.3
2	Menggeser <i>thumbnail</i> informasi untuk melihat <i>thumbnail</i> informasi lainnya	0	5	4	10	1	3.35
<b>D Cara mendapatkan informasi dari situs web</b>							
1	<i>Carousel slider</i>	4	4	10	2	0	2.5
2	Menu bar	2	1	5	8	4	3.55
3	Beranda	1	2	6	8	3	3.5
<b>JAWABAN SINGKAT</b>							
E	Menu yang dibuka pertama kali saat mengunjungi situs web	Jawaban terbanyak:					Beranda
F	Menu yang sering dikeluhkan	Jawaban terbanyak:					Lowongan Kerja

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengguna paling sering membuka menu Pelayanan.
2. Pengguna sering membuka menu Info Lowongan Kerja untuk mengetahui lowongan pekerjaan.
3. Tampilan web kurang mendukung pengguna untuk mendapatkan informasi dengan cepat, jelas, dan terperinci.
4. Pengguna mengakses informasi di *carousel slider* beranda untuk melihat *thumbnail* informasi lainnya.
5. Pengguna mendapatkan informasi dengan memilih pada menu *bar*.

6. Pengguna membuka menu beranda saat pertama kali mengunjungi web.
7. Pengguna paling sering mengeluhkan menu lowongan kerja dan buku tamu.

### 3.12. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan analisis diatas, maka diusulkan beberapa tambahan dan / atau modifikasi tampilan untuk situs web DISNAKER Kota XYZ sebagai berikut.

Tabel 2: Rekomendasi perbaikan

NO.	REKOMENDASI	ASPEK USABILITY	KETERANGAN
1.	<i>Navbar</i> di- <i>setting</i> menjadi <i>sticky navbar</i> dan memberi tombol <i>back to top</i> di setiap halaman.	<i>Learnability (Familiarity)</i>  <i>Flexibility (Substitutivity)</i>  <i>Robustness (Responsiveness)</i>	Pengguna bisa langsung mengakses menu yang tersedia dan pengguna dapat mengetahui tanda “^” dianggap sebagai tanda panah ke atas.  Dengan fitur ini pengguna tidak harus <i>scroll</i> ke bagian teratas halaman untuk mengakses menu yang lain.  1. <i>Navbar</i> akan mengikuti gerakan <i>scrolling</i> yang dilakukan pengguna dengan cara menempel di atas halaman sehingga dalam mengakses menu tidak perlu <i>scroll</i> ke halaman teratas.  2. <i>Back to top</i> akan muncul setelah pengguna melakukan <i>scroll</i> pada halaman ke bawah. Hal ini dapat memudahkan pengguna untuk kembali ke halaman atas pada situs web.
2.	Menampilkan informasi dan berita ter- <i>update</i> pada menu beranda dengan tampilan sesuai prinsip desain.	<i>Learnability (Predictability)</i>  <i>Flexibility (Substitutivity)</i>  <i>Robustness (Observability)</i>	Pengguna dapat langsung mengetahui informasi terbaru dinas pada halaman beranda.  Dengan fitur ini sistem dapat mengupdate berita terbaru dengan menempatkan berita pada bagian halaman teratas sehingga mudah di liat pengguna.  Sistem akan meng- <i>highlight</i> berita-berita terbaru pada bagian teratas halaman sehingga pengguna akan lebih dimudahkan dalam pencarian informasi.  Tampilan yang menarik meningkatkan minat pengguna dan mempermudah pencarian informasi.
3.	Membuat <i>hyperlink</i> yang menampilkan informasi pada <i>carousel slider</i> ketika diklik	<i>Learnability (Predictability)</i>  <i>Flexibility (Multithreading )</i>  <i>Robustness (Responsiveness)</i>	Pengguna dapat memperkirakan bahwa <i>corousel slider</i> tersebut terhubung ke link tertentu untuk mendapatkan informasi lebih lengkap  Fitur ini memungkinkan pengguna membuka <i>new tab</i> dari link tersebut sehingga ada beberapa tugas yang berjalan bersamaan  Pengguna dapat melihat informasi lengkap hanya dengan klik berita pada <i>corousel slider</i>

		tersebut
4.	Menampilkan informasi lowongan kerja terbaru pada menu lowongan kerja	Pengguna mengakses situs web dengan memperkirakan bahwa situs web dinas ketenagakerjaan pasti memiliki info lowongan kerja yang terbaru dan masih berlaku.
	<i>Learnability</i> ( <i>Predictability</i> )	Pengguna dapat melihat lowongan kerja melalui google <i>slide</i> dengan klik > atau klik <i>slide</i> atau menjadikannya berganti secara otomatis dalam waktu tertentu.
	<i>Flexibility</i> ( <i>Substitutivity</i> )	Informasi lowongan kerja dapat dilihat dengan cepat oleh pengguna dan diganti dengan klik <i>slide</i> tersebut.
	<i>Robustness</i> ( <i>Responsiveness</i> )	

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa *user interface* situs web DISNAKER Kota XYZ sudah cukup baik karena telah memenuhi 5 prinsip dari 10 prinsip teori evaluasi heuristik. Untuk meningkatkan *usability* situs web maka diusulkan perbaikan pada *sticky navigation bar*, pemberian tombol *back-to-top*, menampilkan berita yang *up-to-date*, *hyperlink* pada *carousel slider*, dan menampilkan informasi lowongan kerja terbaru.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua dan rekan-rekan dari Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan. Penulis juga ucapkan terima kasih pula kepada Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ yang telah memberikan penulis kesempatan untuk dapat melakukan evaluasi terhadap situs web yang ada sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Selain itu, penulis ucapkan pula terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan penelitian serta penulisan jurnal ilmiah ini.

#### Referensi

- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Krisnayani, P. I. (2016). 'Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation'. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vol 5, No 2.
- Nielsen, a. f. (1994). Diperoleh dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/>.
- Nielsen, J. (1994). *Heuristics Evaluation*. In Nielsen J. And Mack, R. L. (Eds.), *Usability Inspection Methods*. New York: John Wiley & Sons.
- Nielsen, J. (1995). *101 Introduction to Usability*. Diperoleh dari <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/>.
- Nielsen, J. (2002). *Ten Heuristic Evaluation*. Diperoleh dari [www.useit.com](http://www.useit.com).
- Susanto, R. (2014). *Pemodelan Antarmuka Travel Recomender System (TRS) Berbasis Web dalam Bidang Pariwisata di Nusa Tenggara Timur*. Tesis Universitas Gadjah Mada.