

---

# ANALISIS UI DAN UX TERHADAP WEBSITE PT. BROTHERSINDO SAUDARA SEJATI DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Sherli Noviani<sup>1</sup>, Rosi Kusuma Serli\*<sup>2</sup>, Nicodias Palasara<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nusa Mandiri

<sup>2,3</sup>Universitas Bina Sarana Informatika

Email: <sup>1</sup>sherlinoviani4@gmail.com, <sup>2</sup>rosi.rsk@bsi.ac.id, <sup>3</sup>nico.ncp@bsi.ac.id

\*Penulis Korespondensi

## Abstrak

Segala macam aktivitas masyarakat tidak terlepas dari bantuan teknologi. Perkembangan dunia usaha di Indonesia sedang mengalami persaingan yang berat. Kepuasan konsumen adalah tingkat kesesuaian antar produk dan/atau jasa pelayanan yang di inginkan dengan kenyataan yang diterima. Tingkat kesesuaian tersebut adalah hasil penilaian yang dilakukan oleh customer yang berdasarkan pada pengetahuan dan pengalamannya. Sistem Informasi aplikasi secara teknis dapat didefinisikan sebagai seperangkat komponen yang saling berhubungan untuk mendukung pengambilan keputusan dan mendorong perusahaan. Seiring berjalannya pengoperasian tentu memungkinkan munculnya permasalahan yang mencakup *user interface* maupun *user experience*. Untuk mengukur kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap Website Brothersindo bisa melakukan pengujian *usability* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*. Metode *heuristic evaluation* merupakan metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan pada desain antarmuka berdasarkan 10 prinsip *heuristic evaluation*.

**Kata kunci:** *heuristic evaluation, user interface dan user experience, website penjualan*

## Abstract

*All kinds of community activities are inseparable from the help of technology. The development of the business world in Indonesia is experiencing tough competition. Consumer satisfaction is the degree of conformity between the desired product and/or service and the reality received. The level of suitability is the result of an assessment carried out by the customer based on his knowledge and experience. Information system applications technically can be defined as a set of components that are interconnected to support decision making and drive the company. As the operation goes on, it is certainly possible for money problems to arise including the user interface and user experience. To measure user satisfaction and comfort with the Brothersindo Website, you can do usability testing using the heuristic evaluation method. The heuristic evaluation method is a method used to find errors in interface design based on 10 heuristic evaluation principles.*

**Keywords:** *heuristic evaluation, sales website, user interface dan user experience*

---

## 1. PENDAHULUAN

Segala macam aktivitas masyarakat tidak terlepas dari bantuan teknologi. Perkembangan dunia usaha di Indonesia sedang mengalami persaingan yang berat. Perusahaan jasa, perusahaan dagang maupun perusahaan manufaktur sedang bersaing agar produknya dapat diterima oleh masyarakat. Persaingan yang terjadi tersebut dikarenakan oleh teknologi yang semakin maju dan perekonomian masyarakat yang semakin berkembang. Perusahaan terus berkembang haruslah memiliki manajemen pengelolaan pengendalian yang baik didalam sumber daya yang dimilikinya. Pengelolaan pengendalian sumber daya yang tepat dapat mewujudkan tujuan dari bisnis perusahaan tersebut.

Kepuasan konsumen adalah tingkat kesesuaian antar produk dan/atau jasa pelayanan yang di inginkan dengan kenyataan yang diterima. Tingkat kesesuaian tersebut adalah hasil penilaian yang dilakukan oleh customer yang berdasarkan pada pengetahuan dan pengalamannya. Kepuasan pelanggan

di tentukan oleh kualitas jasa yang di kehendaki sehingga jaminan kualitas menjadi prioritas utama dan dijadikan tolak ukur keunggulan daya saing perusahaan [1].

Perusahaan yang mampu bersaing dalam pasar adalah perusahaan yang dapat menyediakan produk atau jasa yang berkualitas. Perusahaan dituntut untuk terus melakukan perbaikan terutama pada kualitas pelayanannya. Hal ini dimaksudkan agar seluruh barang atau jasa yang ditawarkan akan mendapat tempat yang baik di mata masyarakat selaku konsumen dan calon konsumen. Karena konsumen dalam memilih barang dan jasa didasari motivasi yang nantinya mempengaruhi jenis dan cita rasa barang dan jasa yang di belinya [2].

Bila dalam usaha penjualan mampu menciptakan kepuasan pelanggan, maka kepuasan pelanggan dapat memberikan manfaat diantaranya hubungan antara perusahaan dan pelanggannya menjadi harmonis, memberikan dasar yang baik bagi pembelian ulang dan terciptanya loyalitas pelanggan, serta membentuk suatu rekomendasi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) yang menguntungkan bagi perusahaan. Zeithaml, Berry, Parasuraman (1994) yang pernyataannya di kutip oleh Usmara (2003) menyatakan bahwa kualitas yang dirasakan didefinisikan sebagai penilaian konsumen terhadap seluruh keunggulan produk, sedangkan kualitas pelayanan yang di rasakan merupakan pertimbangan global yang berhubungan dengan superioritas pelayanan. Kotler menyatakan bahwa kepuasan konsumen adalah suatu perasaan senang atau kecewa seseorang yang timbul setelah membandingkan antara kesannya terhadap kinerja (hasil) suatu produk atau jasa dan harapannya [3]. Sedangkan Peter dan Olson menyatakan bahwa kepuasan adalah konsep penting dalam konsep pemasaran dan penelitian konsumen [3].

Seiring berjalannya pengoperasian dari sistem informasi aplikasi tentu memungkinkan munculnya masalah dan kendala sistem terhadap pengguna. Permasalahan yang muncul tersebut mencakup *user interface* maupun *user experience*. Untuk mengukur sejauh mana kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap website perusahaan bisa dilakukan pengujian *usability* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*. Metode *heuristic evaluation* adalah cara untuk menemukan kesalahan dalam desain antarmuka [3].

Untuk mengetahui apakah *usability* website sudah efektif dan efisien dibutuhkan evaluasi. Terdapat 4 (empat) cara untuk mengevaluasi suatu *user interface* dan *user experience*. Yang pertama dengan cara formal yaitu dengan teknik analisis. Yang ke-2 dengan cara otomatis yaitu dengan prosedur dari sebuah program terkomputerisasi. Yang ke-3 dngan cara empiris yaitu dengan meminta pengguna (*user*) untuk melihat *interface* sistemnya dan langsung memberikan penilaian atau pendapatnya.

Maka berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sistem Informasi Dengan Metode Heristic Evaluation”.

## 2. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah dalam melakukan proses penelitian dari awal hingga akhir. Tahapan penelitian secara umum sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi permasalahan yang akan dibahas berkaitan berdasarkan literatur dan informasi yang telah didapat.

### 2. Studi Pustaka

Mempelajari literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik baik berupa textbook atau paper yang akan digunakan sebagai kajian teori.

### 3. Pembuatan Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk menganalisis tingkat kepuasan konsumen dan performa pada website, selanjutnya peneliti membagikan kuesioner kepada pengguna website.

### 4. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Menyebarkan kuesioner kepada responden yaitu pengguna dan pelanggan website brothesindo lalu menguji data kuesioner dengan uji validitas dan reliabilitas.

### 5. Analisa

Menganalisa hasil pengolahan data berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 6. Kesimpulan

Data yang terkumpul akan dianalisis lebih lanjut dan nantinya akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir dari penelitian ini. Analisa yang dilakukan berupa pemberian sejumlah pertanyaan (kuesioner) kepada 100 responden dan akan dihitung menggunakan 10 aspek metode heuristic evaluation.

Metode heuristic evaluation oleh Jakob Nielsen terdapat 10 aspek dan akan dibuat dalam poin-poin pertanyaan kuesioner dengan skor 1 – 5 dan rating bernilai 0 – 4 dalam tingkat severity rating. Berikut

merupakan tabel 10 aspek metode heuristic evaluation oleh Jakob Nielsen dan tabel klasifikasi severity rating.

Metode pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari sumber-sumber asli dan akurat. Sumber asli dapat diartikan sebagai sumber pertama dari mana data tersebut diperoleh. Dalam pengumpulan data primer dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner.

Penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 orang pengguna yang menggunakan website berupa google form.

b. Data Sekunder

Penulis mengumpulkan data dan informasi melalui studi pustaka sekunder yaitu penelitian dan penelusuran di internet untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penjualan dan memahami literatur-literatur mengenai segala yang berhubungan dengan metode heuristic evaluation yang dirangkum sebagai acuan penelitian.

Setiap penelitian memerlukan data atau informasi dari sumber-sumber yang dapat dipercaya dan informasi tersebut digunakan untuk menjawab tujuan penelitian atau menjawab pertanyaan penelitian. Data diperoleh dari sejumlah populasi.

1. Populasi

Populasi umum adalah seluruh subjek penelitian, populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian, populasi terukur adalah populasi yang secara ril dijadikan dasar dalam penentuan sample dan secara langsung menjadi lingkup sasaran keberlakuan kesimpulan. Populasi yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah seluruh nasabah atau pengguna website brothersindo.

2. Sampel

Pada penelitian ini penulis melakukan sampel terhadap 100 orang pengguna website brothersindo untuk melakukan penelitian. Setelah menyebarkan kuesioner, kemudian data kuesioner yang didapat dikumpulkan dan dianalisa untuk mendapatkan hasil penelitian, lalu memberikan kesimpulan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Analisis *User Interface*

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian terhadap tampilan website dari *user interface* dan *user experience*.

a. Tampilan Awal Website

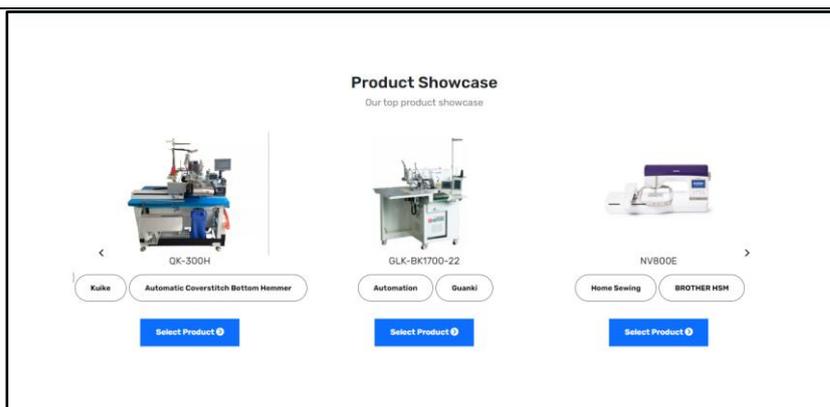


Gambar 1. Tampilan Awal Website

Gambar 1 menunjukkan tampilan utama website *Brothersindo*. Tampilan ini menampilkan bangunan kantor utama perusahaan dengan desain modern. Header website mencakup navigasi utama seperti *Home*, *Industries*, *Solution*, *News*, *About Us*, dan *Contact*. Selain itu, terdapat informasi kontak, ikon untuk mengunduh katalog, dan akses ke email.

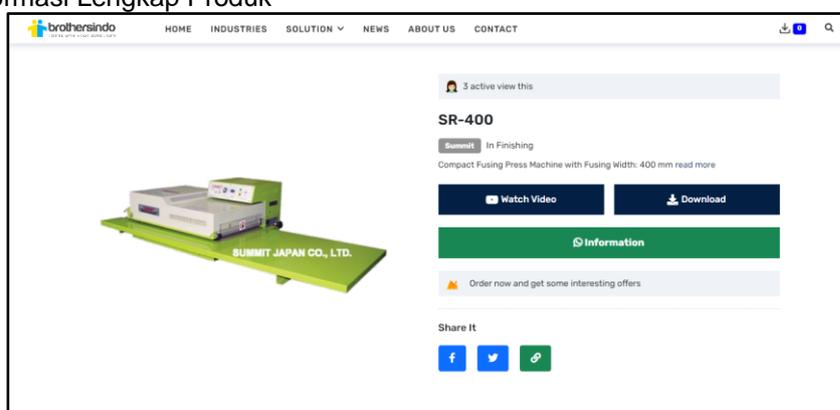
b. Tampilan Informasi Produk

Pada gambar 2 menampilkan halaman *Product Showcase* yang menyajikan beberapa produk unggulan dari perusahaan. Setiap produk disertai dengan nama, kategori, dan tombol *Select Product* untuk melihat detail lebih lanjut. Produk yang ditampilkan meliputi mesin jahit industri dan peralatan otomasi.



Gambar 2. Tampilan Informasi Produk

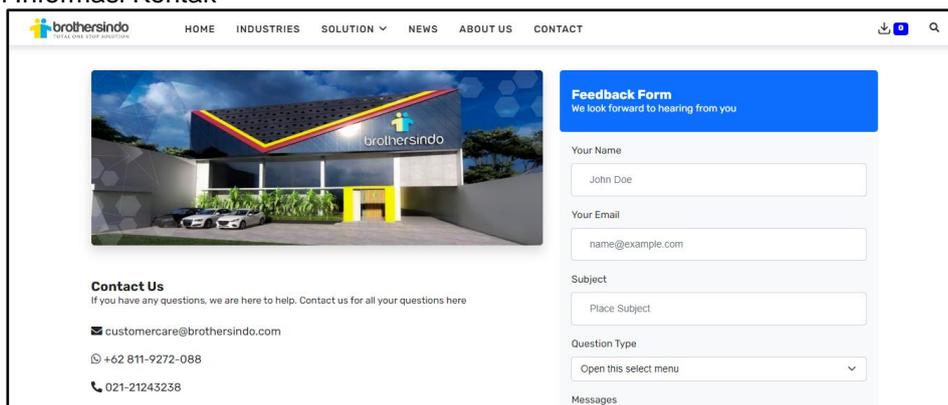
c. Tampilan Informasi Lengkap Produk



Gambar 3. Tampilan Informasi Lengkap Produk

Gambar 3 memperlihatkan tampilan detail produk SR-400 dari kategori finishing. Halaman ini menyediakan deskripsi produk, opsi untuk menonton video demonstrasi, mengunduh informasi produk, dan tombol *Order Now* untuk melakukan pemesanan. Selain itu, terdapat fitur berbagi ke media sosial seperti Facebook dan Twitter.

d. Tampilan Informasi Kontak



Gambar 4 Tampilan Informasi Kontak

Gambar 4 menampilkan halaman *Contact Us* yang menyediakan formulir umpan balik (Feedback Form). Formulir ini memungkinkan pengguna mengisi nama, email, subjek, jenis pertanyaan, serta pesan yang ingin dikirimkan. Selain itu, halaman ini juga mencantumkan alamat email layanan pelanggan dan nomor telepon perusahaan.

### 3.2. Daftar Kuesioner dan Skala Pengukuran

Pada sub bab ini peneliti menampilkan data kuesioner dengan metode Heuristic Evaluation dan skala pengukurannya.

## 1. Kuesioner Heuristic Evaluation

Tabel 1. Indikator Variabel Visibility (H1)

No.	Komponen Evaluasi (H1)
1.1	Setiap halaman Website BrothersIndo memiliki judul yang menjelaskan isi dari halaman tersebut

Tabel 2. Indikator Variabel Kesesuaian Diantara Sistem dan Dunia Nyata (H2)

No.	Komponen Evaluasi (H2)
2.1	Nama menu pada Website BrothersIndo ditulis dengan logis dan mudah dipahami oleh pengguna

Tabel 3. Indikator Variabel Kendali dan Kebebasan Pengguna (H3)

No.	Komponen Evaluasi (H3)
3.1	Website BrothersIndo memiliki fasilitas yang membebaskan pengguna memilih halaman

Tabel 4. Indikator Variabel Standar dan Konsisten (H4)

No.	Komponen Evaluasi (H4)
4.1	Website BrothersIndo memiliki standar penulisan yang konsisten dan mudah dimengerti pada tiap halaman

Tabel 5. Indikator Variabel Mengenali, mendiagnosa, dan Mengatasi Masalah (H5)

No.	Komponen Evaluasi (H5)
5.1	Kata-kata pada pesan kesalahan di Website BrothersIndo sudah menggunakan bahasa yang baik dan sopan

Tabel 6. Indikator Variabel Pencegahan Kesalahan (H6)

No.	Komponen Evaluasi (H6)
6.1	Website BrothersIndo memiliki tombol bantuan jika terjadi kesalahan

Tabel 7. Indikator Variabel Pengenalan (H7)

No.	Komponen Evaluasi (H7)
7.1	Website BrothersIndo memiliki teks yang dapat dibaca dengan baik

Tabel 8. Indikator Variabel Fleksibilitas dan Efisiensi (H8)

No.	Komponen Evaluasi (H8)
8.1	Website BrothersIndo menawarkan bahasa yang berbeda

Tabel 9. Indikator Variabel Estetika dan Desain yang Minimalis (H9)

No.	Komponen Evaluasi (H9)
9.1	Website BrothersIndo menampilkan informasi tiap halaman yang memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan

Tabel 10. Indikator Variabel Bantuan dan Dokumentasi (H10)

No.	Komponen Evaluasi (H10)
10.1	Website BrothersIndo memiliki panduan untuk pengguna dalam menggunakan website

## 2. Skala Pengukuran & data Kuesioner isi

- a. Skala Pengukuran merupakan acuan yang digunakan untuk mengukur tanggapan yang berhubungan dengan pernyataan sistem. Berikut adalah tabel skala likert pengukuran yaitu:

Tabel 11. Skala Likert

Konteks	Nilai	Rentang
Sangat Setuju	5	4 - 4,99
Setuju	4	3 - 3,99
Netral	3	2 - 2,99
Tidak Setuju	2	1 - 1,99
Sangat Tidak Setuju	1	0 - 0,99

b. Kuesioner yang telah diisi

Tabel 12. Kuesioner yang telah diisi

Email	Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Hasil
dhila.fadhila6@gmail.com	Dhila	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	3	5	2	4	4	40
apriliaheningp3@gmail.com	April	18 - 30 Tahun	4	5	5	3	4	2	4	2	5	4	38
dwisigit03@gmail.com	Sigit	18 - 30 Tahun	5	5	4	4	5	2	5	2	5	4	41
ertha715@gmail.com	Ertha	31 - 45 Tahun	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	42
feldhaf@gmail.com	Feldha	18 - 30 Tahun	5	4	5	4	5	2	5	2	5	5	42
gita.dzakiya@gmail.com	Gita	18 - 30 Tahun	5	5	4	4	4	2	5	2	5	5	41
heripatologi@gmail.com	Heri	31 - 45 Tahun	5	4	4	4	4	2	5	3	5	5	41
iqbalhaditamam@gmail.com	Iqbal	31 - 45 Tahun	5	4	5	5	5	2	4	2	5	5	42
Niningkoms@gmail.com	Nining	31 - 45 Tahun	5	5	5	5	5	2	4	2	5	4	42
febriantilelya@gmail.com	Febri	18 - 30 Tahun	5	5	5	5	5	3	5	3	4	4	44
bettyaja123@gmail.com	Betty	18 - 30 Tahun	5	5	5	5	5	2	3	2	4	3	39
popymarina7@gmail.com	Popy	18 - 30 Tahun	5	5	4	4	4	2	4	2	5	5	40
cameliaputeri66@gmail.com	Camelia	18 - 30 Tahun	5	5	5	5	5	2	4	2	5	5	43
ranyhardianti03@gmail.com	Rani	31 - 45 Tahun	5	5	4	5	5	2	5	2	5	5	43
susanti211213@gmail.com	Susan	18 - 30 Tahun	5	5	4	4	5	2	4	2	5	4	40
elristareika@gmail.com	Elrista	18 - 30 Tahun	5	5	5	5	4	2	5	2	4	3	40
renawiantika5295@gmail.com	Rena	> 46 Tahun	5	4	4	5	5	3	5	3	4	4	42
riaandani02@gmail.com	Ria	18 - 30 Tahun	4	3	4	5	5	2	4	2	5	3	37
rinalailashofi0@gmail.com	Rinal	18 - 30 Tahun	3	4	5	4	4	2	4	2	5	4	37
riskadeewi@gmail.com	Dewi	> 46 Tahun	4	3	4	5	5	2	4	2	5	5	39
ifsirita@gmail.com	Rita	> 46 Tahun	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5	43
riesa.hamz@gmail.com	Hamzah	31 - 45 Tahun	3	3	4	5	5	5	3	4	5	4	41
qperdani@gmail.com	Dani	18 - 30 Tahun	5	4	3	5	4	5	3	5	4	3	41
obbyfree@gmail.com	Obby	31 - 45 Tahun	4	4	4	3	4	5	4	5	4	3	40
sahabuddin1977ok@gmail.com	Udin	31 - 45 Tahun	4	3	5	4	4	5	3	4	3	4	39
tatasania8@gmail.com	Tata	18 - 30 Tahun	3	3	4	4	5	4	4	3	3	3	36
sarinarwastu06@gmail.com	Rina	18 - 30 Tahun	3	4	3	4	3	4	3	3	4	5	36
saropah576@gmail.com	Ropi	18 - 30 Tahun	5	4	5	5	3	5	3	5	3	4	42
tyaseptyarusnawati@gmail.com	Tya	18 - 30 Tahun	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	39
Sit4sintia@gmail.com	Sintia	18 - 30 Tahun	3	4	5	4	4	3	4	5	5	5	42
juwita811@gmail.com	Juwita	18 - 30 Tahun	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	41
inamaulid@gmail.com	Ina	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	44
soniayasyfaf@gmail.com	Sonia	18 - 30 Tahun	5	3	3	4	4	2	5	3	4	5	38

Email	Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Hasil
kembangri43@gmail.com	Sri Kembang	18 - 30 Tahun	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	43
aniseri439@gmail.com	Anis	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	41
sunaryasineri@gmail.com	Sunarya	18 - 30 Tahun	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42
tasahafizhatil@gmail.com	Hafiz	18 - 30 Tahun	5	4	4	3	3	5	4	4	5	4	41
ti2nfatih77@gmail.com	Titin	18 - 30 Tahun	4	5	4	3	3	4	3	4	5	5	40
twardani13@gmail.com	Tri	18 - 30 Tahun	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	42
Ulfahrizvan@gmail.com	Ulfa	31 - 45 Tahun	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	43
Vanessaavikalputri@gmail.com	Vannes	31 - 45 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44
viviavi2017@gmail.com	Vivi	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
ady.priantoo@gmail.com	Ady	18 - 30 Tahun	5	4	1	4	5	4	5	4	5	4	41
heni.dwiyanti20@gmail.com	Dwi	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	43
neza.nisya@gmail.com	Neza	18 - 30 Tahun	4	4	2	4	5	5	4	5	4	5	42
navis.vissa@gmail.com	Navis	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44
zaveljoe@gmail.com	Zave	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	44
anjaniayu746@gmail.com	Anjani	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	43
susunkdtri1@gmail.com	Susun	18 - 30 Tahun	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	43
Wayanepik91@gmail.com	Wayana	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	44
nikoheri070@gmail.com	Niko	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	43
ning.pus97@gmail.com	Nining	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42
nodyaapps@gmail.com	Nodya	18 - 30 Tahun	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	43
nurmajid2@gmail.com	Nurmaji	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44
sanah230392@gmail.com	Sanah	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45
noerochmah@gmail.com	Rohman	18 - 30 Tahun	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	42
Pipihsolihah29@gmail.com	Pipih	18 - 30 Tahun	4	4	2	4	5	4	5	4	4	4	40
popymarina7@gmail.com	Poppy	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	43
pujimsetyaningsih@gmail.com	Puji	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	44
zaida.putri@rocketmail.com	Zaida	18 - 30 Tahun	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	44
raafi_sasuke@gmail.com	Raafi	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	43
ragilmaulana13@gmail.com	Ragil	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	43
qonitaasmaa@gmail.com	Qonita	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	43
Melatihayuhayu600@gmail.com	Melati	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	43
qurrotulazmiyah@gmail.com	Qurrotul	18 - 30 Tahun	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	41
adhonrahmat@gmail.com	Adhon	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42

Email	Nama	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Hasil
rathparamita0101@gmail.com	Paramita	31 - 45 Tahun	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	42
farid.syifa50@gmail.com	Farid	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	43
dahniasilvi79@gmail.com	Dahnnia	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	41
lorentsium017@gmail.com	Loren	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	43
shelvy.rhe@gmail.com	Shelvy	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	42
zahraaulia041016@gmail.com	Zahra	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	43
meldakw24@gmail.com	Melda	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	44
tiko.lumbangaol@gmail.com	Tiko	18 - 30 Tahun	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	42
rianadamay21@gmail.com	Ria	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	43
adytian.ra@gmail.com	Ady	18 - 30 Tahun	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	43
red_arti24@yahoo.com	Retno	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	44
andiwigunarihan@gmail.com	Andi	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	44
ayub_wahyu@yahoo.com	Ayub	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	43
yantiyete@gmail.com	Yanti	18 - 30 Tahun	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
zuroidahiswahyuni@gmail.com	Zuro	18 - 30 Tahun	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	44
zaqi.makmur@gmail.com	Zaqi	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	44
Yuntibach@gmail.com	Yunti	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42
yuningsih150696@gmail.com	Yuningsih	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	42
yulie.shieyumae@gmail.com	Yulie	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	43
ydbudiman@gmail.com	Budiman	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	44
jojopijoo@gmail.com	Jojo	18 - 30 Tahun	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	44
Nober151115@gmail.com	Yohanes	18 - 30 Tahun	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	41
donalyofri515@gmail.com	Donaly	18 - 30 Tahun	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
yogie.hardianto@gmail.com	Yogie	18 - 30 Tahun	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
sesaiche@gmail.com	Sesa	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	42
Wulan.wildan.bakti@gmail.com	Wulan	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44
cahayasamsung81@gmail.com	Cahaya	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	43
adiprata111@gmail.com	Adi	18 - 30 Tahun	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	43
waspambudi91@gmail.com	Wasis	18 - 30 Tahun	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	44
arkanrara3@gmail.com	Arkana	18 - 30 Tahun	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	44
nsmala93@gmail.com	Nusmala	18 - 30 Tahun	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	45
fadhilahhartanto@gmail.com	Fadhilah	18 - 30 Tahun	4	4	3	5	4	5	4	5	5	4	43
anitasetiawan2811@gmail.com	Anita	31 - 45 Tahun	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	44
indah.chowell@gmail.com	Indah	31 - 45 Tahun	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45

### 3.3. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian maka didapat hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Penelitian

No	Indikator Variabel	No.Soa	Skor
1	Visibility (H1)	1	4,21
2	Kesesuaian Diantara Sistem dan Dunia Nyata (H2)	2	4,44
3	Kendali dan Kebebasan Pengguna (H3)	3	4,13
4	Standar dan Konsisten (H4)	4	4,35
5	Mengenal, Mendiagnosa dan Mengatasi Masalah (H5)	5	4,28
6	Pencegahan Kesalahan (H6)	6	3,90
7	Pengenalan (H7)	7	4,28
8	Fleksibilitas dan Efisiensi (H8)	8	3,91
9	Estetika dan Desain yang Minimalis (H9)	9	4,37
10	Bantuan dan Dokumentasi	10	4,18

Dari tabel 13 hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai tertinggi skor adalah 4,44 yang berarti sistem informasi pada Website Brothersindo memiliki kesesuaian diantara sistem dan dunia nyata yang baik kepada pengguna. Selain kesesuaian diantara sistem dan dunia nyata yang baik terdapat skor tidak jauh berbeda yaitu dengan skor 4,37 dari sisi estetika dan desain yang artinya Website Brothersindo memiliki estetika dan desain yang baik di pengguna website. Sedangkan nilai terendah skor adalah 3,90 yang berarti sistem informasi pada Website Brothersindo kurang dapat melakukan pencegahan kesalahan kepada pengguna. Selain kurang dapat mencegah kesalahan terdapat skor tidak jauh berbeda yaitu dengan skor 3,91 dari sisi fleksibilitas dan efisiensi yang artinya website kurang fleksibel dan efisien terhadap pengguna.

Tabel 14. SPSS Hasil Penelitian

	Descriptive Statistics				
	N	Minimal	Maxsimal	Mean	Std Deviation
A1	100	3.00	5.00	4.21	0,5558686
A2	100	3.00	5.00	4.44	0,6247424
A3	100	1.00	5.00	4.13	0,6765181
A4	100	3.00	5.00	4.35	0,5924611
A5	100	3.00	5.00	4.28	0,5699548
A6	100	2.00	5.00	3.90	1,0100505
A7	100	3.00	5.00	4.28	0,58741
A8	100	2.00	5.00	3,91	1,0159834
A9	100	3.00	5.00	4.37	0,5623723
A10	100	3.00	5.00	4,18	0,575247
Jumlah	100	26.00	50.00	46.33	6,7706081

Tabel 15. Hasil Akhir Sistem

No.	Penjelasan	Hasil/Saran
1	Tampilan informasi dari status sistem	Website Brothersindo sudah memberikan judul halaman yang sesuai dengan isi halaman dengan baik bagi pengguna website.
2	Komunikasi dengan para pengguna	Tidak perlu adanya pembaharuan dalam website, karena komunikasi dengan pengguna bisa dilakukan maupun tidak
3	Kontrol menu dari sistem informasi	Perlu adanya sistem save data sehingga pengguna dapat dengan mudah kembali ke halaman sebelumnya tanpa mengisi data dari awal
4	Konsistensi dan standar sistem	Konsistensi dalam Website Brothersindo cukup baik, setiap halaman memiliki desain, warna dan tema yang sama, hanya pada bagian konten yang berubah sesuai tautan yang diinginkan
5	Pencegahan error	Website Brothersindo sudah memberikan informasi seperti pesan kesalahan dengan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti para pengguna dengan baik
6	Kemampuan dalam mengingat simbol	Website Brothersindo belum memiliki tombol bantuan tetapi website memiliki halaman bantuan yang memudahkan pengguna mengerti dalam menggunakan website

No.	Penjelasan	Hasil/Saran
7	Fleksibilitas dan efisiensi dalam penggunaan sistem	Website Brothersindo belum memiliki fitur ganti bahasa pada website yang tidak memudahkan pengguna untuk mengganti bahasa sesuai yang diinginkan
8	Estetika dan minimalis desain sistem	Desain yang minimalis dan estetik sehingga memudahkan user untuk mengerti dan paham dalam sebuah halaman
9	Membantu para pengguna dalam mengenali, mendiagnosa dan Mengatasi masalah	Website Brothesindo sudah menampilkan halaman website dengan cukup baik
10	Bantuan dan dokumentasi sistem	Website Brothersindo sudah memberikan layanan CS online yang memudahkan pengguna

Berdasarkan tabel 14 dan 15 hasil akhir sistem dan perhitungan tabel SPSS. Website brothersindo mendapatkan angka mean 42,05 yang berarti sudah cukup baik dari semua variabel indikator penilaian. Dan website mudah dimengerti oleh pengguna

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil survei penelitian yang dilakukan, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan bahwa Website Brothersindo sudah memenuhi kriteria *usability*, yaitu memberikan kepuasan kepada pengguna dalam menggunakan website. Hasil skor tertinggi yang didapat dari kuesioner yaitu 4,44 yang menunjukkan sistem informasi Website Brothersindo memberikan kepuasan pada pengguna dari segi kesesuaian diantara sistem dan dunia nyata. Hasil skor terendah yang didapat dari kuesioner yaitu 3,90 yang menunjukkan sistem informasi Website Brothersindo kurang mendapatkan kepuasan dari pengguna dari segi pencegahan kesalahan.

#### REFERENSI

- [1] A. Avindra, C. Metta Cahyani, and L. R. Ningsih, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit. Ecosyst. Nat. Sustain.*, vol. 1, no. 2, pp. 2798–6179, 2021
- [2] Aef Herosandian "Perencanaan Strategis Dan Teknologi Informasi Di Sekolah Tinggi," *MDP Student 2014*, pp121-134
- [3] A. Ikhwan, D. Nofriansyah, and Sriani, "Penerapan Data Mining dengan Algoritma Fp-Growth untuk mendukung Strategi Promosi Pendidikan ( Studi Kasus Kampus STMIK Triguba Dharma)," *Saintikom*, vol. 14, no. 3, pp. 211–226, 2015.
- [4] Aliet Septiani, "Perancangan eliagn UI/IX PENJUALAN BAJU ONLINE PADA ALIT SHOP BERBASIS WEB," *Peranc. Des. UI/IX PENJUALAN BAJU ONLINE PADA ALIT SHOP Berbas. WEB*, pp. 6–18, 2017.
- [5] N. D. Supriyono, A. Aziz, and W. Harianto, "Analisis User Interface dan user experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Heuristic Evaluation," *Semnas SENASTEK Unikama2019*, vol. 2, 2019.
- [6] Y. Septisni, E. Arribe, and R. Diansyah, "Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru)," *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 3, no. 1, pp. 131-143, 2020.
- [7] C. Ayetulloh, H. Kuswara, N. Palasara, M. Fernando, and Z. R. Karim, "ANALISA BISNIS LIMBAH PADA CV. DUTA GEMILANG JAYA," *J. Inf. Syst. Informatics Comput*, vol. 5, no. 1, pp. 99-110, 2021.
- [8] premata, "ANALISIS UI/UX PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *المنهل*, 2019.
- [9] N. Dalimunthe, F. Nazari, and K. Purba, "Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Ilm. Rekayasa Dan Manaj. Sist. Inf.* vol.5, no. 2, pp. 1-175, 2020.
- [10] N. L. P. A. Wedayanti, N. K. A. Wirdiani, and I. K. A. Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability Pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad Teknol. Informasi)*, pp. 113-124, 2019.
- [11] S. Auliaddina, A. A. Puteri, and I. F. Anshori, "Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Technol. J. Ilm*, vol. 12, no. 3, pp. 188-192, 2021.