

## Analisis User Experience pada Aplikasi Diary Sumsel menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Rasmila<sup>1</sup>, Muhammad Nuryadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, Universitas Bina Darma, Jalan. A.Yani Palembang

Email: [rasmila@binadarma.ac.id](mailto:rasmila@binadarma.ac.id)

Email: [Nuryadi856@gmail.com](mailto:Nuryadi856@gmail.com)

### ABSTRAK

Aplikasi Diary Sumsel merupakan salah satu aplikasi mobile yang memiliki potensi besar untuk membantu pengguna mencatat dan mengelola catatan harian mereka. Namun, pengalaman pengguna (UX) yang baik sangat penting dalam memastikan keberhasilan dan penerimaan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis UX pada Aplikasi Diary Sumsel dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation. Metode Heuristic Evaluation digunakan untuk mengidentifikasi potensi masalah UX dengan membandingkan aplikasi dengan seperangkat prinsip desain yang telah ditetapkan sebelumnya (heuristik). Hasil penelitian menunjukkan sejumlah temuan terkait dengan aspek navigasi, konsistensi, responsif, dan aksesibilitas Aplikasi Diary Sumsel. Hasil penelitian ini ditemukan analisis tingkat perbaikan rendah setelah di telusuri menurut evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian User Experience (UX) dari hasil analisis tersebut sudah lebih dari cukup membuat user merasa kenyamanan untuk menjadi sebuah keanggotaan atau daftar user dari Aplikasi Diary Sumsel dalam beberapa fitur yang dapat di manfaatkan didalamnya. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dan meningkatkan UX pada Aplikasi Diary Sumsel, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya terima dan nilai aplikasi ini bagi pengguna. Dengan memperbaiki UX, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan manfaat yang lebih besar dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Kata kunci: diary sumsel, pengalaman, kebutuhan, implemementasi

### ABSTRACT

The Sumsel Diary application is a mobile application that has great potential to help users record and manage their daily notes. However, a good user experience (UX) is critical in ensuring the success and acceptance of the application. This research aims to carry out UX analysis on the South Sumatra Diary Application using the Heuristic Evaluation method. The Heuristic Evaluation method is used to identify potential UX problems by comparing the application with a set of pre-established design principles (heuristics). The research results show a number of findings related to the navigation, consistency, responsiveness and accessibility aspects of the South Sumatra Diary Application. The results of this research found a low level of improvement analysis after tracing it according to the evaluation that had been carried out. Then the User Experience (UX) from the results of this analysis is more than enough to make users feel comfortable in becoming a membership or user list of the South Sumatra Diary Application in terms of several features that can be utilized in it. This research makes an important contribution in understanding and improving the UX of the South Sumatra Diary Application, which in turn can increase the acceptability and value of this application for users. By improving the UX, it is hoped that this application can provide greater benefits and better meet user needs.

Keywords: South Sumatra diary, experience, needs, implementation

## 1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dunia digital saat ini mulai banyak menjamur di bermacam tempat. Yang mana rancangan digital tidak cuma menciptakan fitur keras saja, namun pula fitur lunak salah satunya merupakan Apps Mobile [1]. Apps Mobile merupakan fitur perangkat lunak yang berbentuk aplikasi yang dibesarkan menggunakan program komputerisasi membuat disematkan pada mobile seperti smartphone. Hal ini juga membuat pemerintah untuk mengembangkan sistem layanan masyarakat dengan aplikasi mobile, tidak terkecuali pada layanan ruang baca perpustakaan [2]. Dengan perkembangan teknologi, perpustakaan akhirnya mengembangkan sistem layanannya dalam bentuk perpustakaan digital. Seluruh perpustakaan di Indonesia akhirnya memberikan layanan perpustakaan digital salah satunya merupakan Diary Sumsel yang dimiliki Sumatera Selatan [3]. Diary Sumsel adalah aplikasi sistem berbasis perpustakaan secara digital representatif Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan[4].

Diary Sumsel ialah aplikasi perpustakaan secara digital berbasis media sosial yini dilengkapi dengan e-Reader buat membaca e-book. Dengan fitur-fitur media sosial dapat tersambung serta berhubungan dengan pengguna yang lain [5]. Kamu bisa membagikan saran novel yang lagi Kamu baca, mengantarkan pembahasan novel dan memperoleh sahabat baru. Membaca ebook di DiarySumsel jadi lebih mengasyikkan sebab Kamu bisa membaca ebook secara online ataupun offline [6].

Sesuatu komponen berarti yang bisa tingkatkan kegunaan suatu aplikasi merupakan pengalaman dari seorang pengguna ataupun user experience(UX) sebab jadi jembatan penghubung yang langsung diantara sistem dengan penggunaannya sehingga wajib mencermati kemudahan pemakaian supaya bisa diterima oleh warga [7]. UX mempunyai kedudukan berarti untuk kesuksesan suatu aplikasi. Bila pengguna merasa UX yang terbuat tidak menarik, susah dipahami, serta bisa menimbulkan kebosanan, hingga yang hendak timbul merupakan kegagalan pada suatu aplikasi [8]. Oleh sebab itu, penilaian dibutuhkan buat tingkatkan mutu aplikasi Diary Sumsel paling utama dari segi UX. Penilaian terhadap aplikasi Diary Sumsel bertujuan buat mengenali kasus yang bisa jadi terdapat dengan memakai tata cara Heuristic Evaluation ini mempunyai 10 prinsip dapat menghasilkan sebuah evaluasi dari suatu sistem [9]. Prinsip- prinsip tersebut antara lain Visibility of system status, match with the real world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than Recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize dialogue, and recover from errors, serta Help and documentation. Agar dapat lebih mengenali secara jauh perihal tentang usability pada user experience terhadap sebuah teknologi yang telah digunakan pada aplikasi Diary Sumsel, hingga dibutuhkan penilaian [10]. Penilaian terhadap aplikasi Diary Sumsel bertujuan buat mengenali kasus yang bisa jadi terdapat dengan memakai tata cara heuristic evaluation serta nantinya hendak membagikan suatu usulan ataupun saran revisi dalam sistem aplikasi Diary Sumsel terhadap masalah- masalah pengguna biar sesuatu sistem tersebut dapat buat menggapai sesuatu tujuan tertentu yang dimana yang hendak menciptakan sistem yang efisien, efesien, serta tingkatkan pengguna dari aplikasi Diary Sumsel tersebut [11].

## 2. MATERI DAN METODE

Pada penelitian ini dilaksanakan sebuah evaluasi testing terhadap aplikasi diary sumsel yang bertujuan untuk menganalisa UX pada Aplikasi Diary Sumsel menggunakan Metode Heuristic Evaluation. Melalui UX dapat melihat bagaimana kualitas interaktif, responsif dan efisiensi dari sebuah sistem terkhusus Aplikasi Diary Sumsel, hal ini di sebabkan pentingnya sebuah perbaikan terhadap sistem untuk meningkatkan kualitas antarmuka yang di bangun dengan proses atau langkah-langkah yang telah sesuai dirancang [12]. Heuristic Evaluation sendiri juga digunakan untuk mengidentifikasi potensi masalah UX dengan membandingkan aplikasi dengan seperangkat prinsip desain yang telah ditetapkan sebelumnya.

### 2.1 Aplikasi Mobile

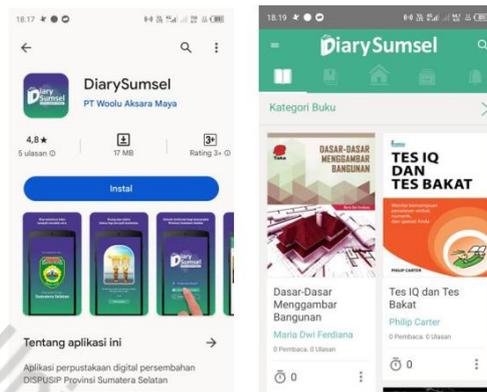
Mobile-apps merupakan sebuah sistem yang memungkinkan pengguna memanfaatkan fitur yang sesuai dengan tujuan pembangunan sistem tersebut. Secara umum, mobile-apps adalah sistem terapan yang berfungsi khusus dan terpadu sesuai dengan kelebihan dan fitur yang dimiliki setiap aplikasi. Tidak hanya itu aplikasi mobile sediakan keahlian penyimpanan persisten dalam platform. Dari penafsiran diatas disimpulkan kalau aplikasi mobile merupakan program aplikasi yang digunakan dengan sumber energi berbasis website yang sediakan akses ke bermacam- macam data yang relevan. Aplikasi ini pula bisa diakses akses lewat fitur telepon seluler, smartphone, nirkabel, pager serta fitur sejenisnya [13].

### 2.2 User Exprience (UX)

User Experience( UX) ataupun pengalaman pengguna ialah evaluasi ataupun asumsi seorang yang sudah memakai produk, sistem ataupun layanan yang dibentuk cocok dengan riset ilmiah yang sudah dicoba UX memperhitungkan seberapa kepuasan serta kenamana seorang terhadap suatu produk, sistem, serta jasa. Suatu prinsip dalam membangun UX merupakan costumer rule yang berarti khalayak memiliki kekuasaan dalam memastikan tingkatan kepuasan sendiri [14].

### 2.3 Analisis

Secara umum, definisi analisis adalah aktivitas yang terencana serta dicoba secara serius dengan memakai pemikiran yang keritis buat mendapatkan kesimpulan dari apa yang estimasi. Analisis menggambarkan sebuah penguraian dari suatu persoalan dari berbagai bagiannya dan penelaahan bagian tersendiri serta menjalankan antar bagian agar memperoleh pengertian yang cocok dan penjelasan secara keseluruhan. Analisis diyakini sebuah aktivitas yang dapat memuat sebagian kegiatan semacam mengurai, membedakan, memilah sesuatu buat digolongkan dan dikelompokkan kembali untuk kriteria tertentu kemudian barulah dicari kaitannya dan ditaksir hasil dari sebuah evaluasi [15].



Gambar 1. Antarmuka Aplikasi Diary Sumsel

## 2.4 Heuristic Evaluation

Penilaian Heuristik merupakan tipe riset antarmuka pengguna di mana seseorang orang, ataupun regu dari sebagian orang, mengevaluasi spesifikasi, prototipioe, ataupun mengacu pada prinsip- prinsip heuristik, Sebagian orang evaluator direkomendasikan buat penilaian heuristik, sebab orang yang berbeda dikala mengevaluasi UI yang sama kerap mengenali permasalahan yang sangat berbeda serta pula sangat bermacam- macam dalam peringkat mereka pada memperhitungkan keparahan permasalahan yang identik. Heuristic Evaluation merupakan sistem penilaian membuat aplikasi berbasis pengguna. Sistem tersebut mengaitkan evaluator agat membagikan saran dan masukan yang setelah itu dikategorikan dalam prinsip- prinsip heuristik. HE merupakan metode evaluasi yang terpercaya di dunia dikala ini. Heuristic Evaluation( HE) merupakan tata cara yang dipakai buat memperoleh titik kasus terdapat usability dalam sesuatu desain antarmuka. HE sendiri ditingkatkan agar memperhitungkan sesuatu sistem aplikasi atau berbasis website.

## 2.5 Severity Retings

Rekomendasi terbuat sehabis sesi analisis informasi berakhir. Hasil penilaian diklasifikasikan bersumber pada tiap- tiap 10 Prinsip Penilaian Heuristik serta tingkatan keparahan( Severity Ratings). Hasil penilaian bisa digunakan selaku masukan buat saran pengembangan aplikasi Diary Sumsel. Severity ratings merupakan nilai tersebut digunakan agar bawah tingkatan kerusakan dari kasus yang ditemui pengguna kala memakai keparahan ini mempengaruhi buat jadi bahan saran revisi dari permasalahan yang terdapat uraian menimpa tiap nilai severity ratings.

Tabel 1. Savarity Ratings

Severity Rating	Penjelasan
0	<i>I don't agree</i> : Wujud kegagalan yang tidak mempunyai pengaruh
1	<i>Cosmetic problem only</i> : Kala pengembang mempunyai bonus waktu proyek baru diperbaiki
2	<i>Minor usability problem</i> : Prioritas rendah walaupun butuh diperbaiki
3	<i>Major usability problem</i> : Pengguna kesusahan serta perlu diperbaiki
4	<i>Usability catastrophe</i> : Lelas diperbaiki sebab pengguna tidak dapat menggunakan

Severity ratings mempunyai 5 tahapan tingkatan. Buat mengenali tingkatan keparahan permasalahan khasiat dikenal dari severity ratings yang dikenal pada angka 0 hingga dengan 4. Tahapan ini merupakan buat mengukur tingkatan kesusahan dari permasalahan usability telah ditemui bersumber pada penilaian yang telah dicoba. Masing-masing dapat ditingkatkan melalui skala tersebut yang di presentasikan nilai dari kasus itu sendiri.

### 2.6 Penyusunan Instrument Penelitian

Analisis informasi dalam riset ini memakai tipe informasi deskriptif kuantitatif, yang bertujuan agar memperoleh rata-rata dari masing-masing kuesioner. Item dalam kuesioner didapatkan melalui pengembangan 10 variabel tata cara Heuristic Evaluation. Rata-rata setiap item digunakan agar memastikan severity ratings ataupun tingkatan keparahan buat masing-masing aspek tersebut. Severity ratings digunakan buat memastikan prioritas permasalahan yang ditemui pengguna. Tingkatan prioritas permasalahan yang ditemui pengaruhi seberapa banyak revisi yang dibutuhkan. Hasil dari tingkatan severity ratings tersebut yang hendak dijadikan buat memastikan saran revisi. Berikut perhitungan dengan dengan metode heuristic evaluation :

$$SR = \frac{0(X_1)+1(X_2)+2(X_3)+3(X_4)+4(X_5)}{N}$$

Keterangan :

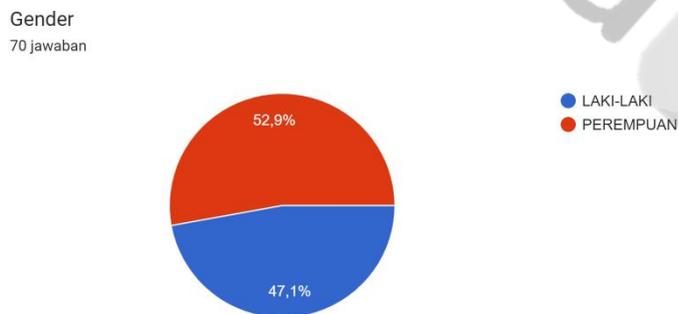
- SR = Rata-Rata Item
- X1 = Frekuensi Skala 0
- X2 = Frekuensi Skala 1
- X3 = Frekuensi Skala 2
- X4 = Frekuensi Skala 3
- X5 = Frekuensi Skala 4
- N = Total Responden

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

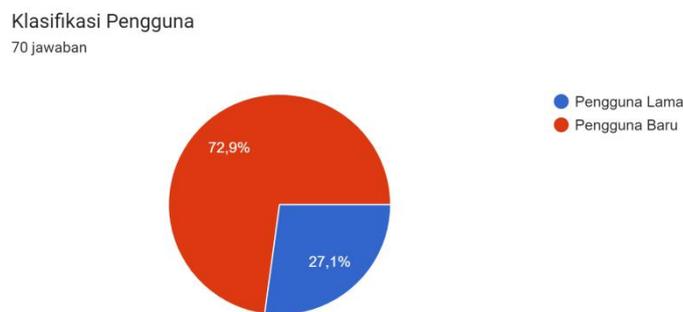
Penelitian ini menghasilkan sebuah hasil analisis tingkat perbaikan rendah setelah di telusuri menurut evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian User Experience (UX) dari hasil analisis tersebut sudah lebih dari cukup membuat user merasa kenyamanan untuk menjadi sebuah keanggotaan atau daftar user dari Aplikasi Diary Sumsel dalam beberapa fitur yang dapat di manfaatkan didalamnya. Analisis tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

#### 3.1 Karakteristik dan Rekapitulasi Responden

Dalam riset ini memakai analisis kuantitatif yang digunakan buat memandang ciri responden. Berikut foto ciri responden.



Gambar 2. Jenis Kelamin Pengguna Aplikasi Diary Sumsel



Gambar 3. Klasifikasi Pengguna Aplikasi Diary Sumsel

Berdasarkan 2 gambar di atas di ketahui bahwasanya responden melalui penelitian ini sebagian besar adalah perempuan (52,9%), sedangkan sisanya yaitu (47,1%) laki-laki, sedangkan untuk klasifikasi pengguna terdapat sebanyak (72,9%) pengguna baru dan sisanya (27,1%) pengguna lama.

Rekapitulasi Kuesioner yang di sebarakan ke pengguna dan masyarakat terhadap pengalaman penggunaan aplikasi Diary Sumsel berdasarkan instrument Heuristic Evaluation dengan 10 variabel dan masing-masing variabel di berikan 2 pernyataan sebagai berikut :

Kuesioner yang disebarakan merupakan kuesioner Heuristic Evaluation melalui google form kepada pengguna aplikasi Diary Sumsel.

1. Hasil rekapitulasi kuisoner ini berdasarkan suara dari responden dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini

Tabel 3. Rekapitulasi Kuesioner

R	H1		H2		H3		H4		H5		H6		H7		H8		H9		H10	
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	N	S	S	S	S	SS	S	S
2	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S
3	N	S	S	S	SS	SS	S	N	S	S	S	S	SS	N	N	S	S	S	S	SS
4	SS	SS	S	S	SS	SS	S	S	S	TS	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS
5	N	S	SS	S	S	SS	S	N	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	SS
6	S	S	S	S	SS	SS	SS	N	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	N	S	S	S
7	S	S	S	N	SS	SS	S	SS	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	SS
8	S	S	S	N	SS	SS	S	N	N	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S
9	SS	N	S	S	SS	S	N	N	S	N	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S	S
10	S	S	N	N	S	SS	S	S	N	N	S	SS	N	S	S	SS	S	S	S	S
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
80	N	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	N	N	N	S	S	S	SS

2. Kemudian untuk hasil rekapitulasi kuisoner berdasarkan pertanyaan dan masing-masing penilaian dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Rekapitulasi Kuesioner

No	PERNYATAAN KUESIONER	SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Setiap menu serta tampilan aplikasi mempunyai judul cocok serta menggambarkan isi halaman	19	43	7	1	0
2	Aplikasi menjawab apa yang dicoba pengguna( diseleksi, ditekan, dll)	14	49	6	1	
3	Text yang dituliskan di dalam menu dapat dengan mudah dipahami	13	50	7		
4	Penempatan konten berbentuk foto serta isi tertata apik pada aplikasi	16	35	19		
5	Pengguna dapat dengan mudah keluar sistem aplikasi Diary Sumsel	20	44	6		
6	Jika sistem mempunyai tingkatan halaman /menu, user bisa dengan gampang kembali ke halaman /menu lebih dahulu .	23	40	7		
7	Tampilan tiap menu pada aplikasi Diary Sumsel mempunyai judul yang gampang dipahami	15	46	9		

8	Standar penyusunan tidak berubah- ubah pada masing- masing halaman yang diakses	13	38	19		
9	Pengguna bisa menanggulangi kesalahan yang dilakukan	15	46	9		
10	Teks pada intruksi telah jelas serta tidak memunculkan pertanyaan	15	46	7		2
11	Menu ataupun tampilan pada aplikasi gampang diingat dikala mengarah ke halaman tertentu	21	46	3		
12	Saat kembali memakai aplikasi Diary Sumsel pengguna bisa dengan gampang mengidentifikasi tampilan, menu serta guna yang terdapat pada aplikasi. v.	21	46	3		
13	Pilihan menu serta data dikelompokan dengan baik	21	42	7		
14	Semua fitur yang terdapat bisa diakses dengan cepat	23	35	11		1
15	Pencarian menu gampang digunakan paling utama buat pengguna yang baru	11	40	18		1
16	Keterangan data tiap ikon ialah perihal yang diperlukan	14	28	28		
17	Masukan yang diberikan pada Diary Sumsel sangat bermanfaat untuk pengguna	15	49	6		
18	Pesan kesalahan setiap menu aplikasi Diary Sumsel, bermanfaat pengguna	20	45	5		
19	Terdapat fitur pengaduan yang ada dari aplikasi buat mempermudah pengguna yang mau bertanya tentang pemakaian aplikasi	18	42	10		
20	Diwajibkan fitur komunikasi atau live chat untuk pengguna yang mau bertanya langsung menimpa pemakaian aplikasi	22	34	14		
<b>TOTAL</b>		<b>349</b>	<b>844</b>	<b>201</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Pada Tabel 4 di atas dipaparkan bahwa hasil sebanyak 349 pada opsi sangat setuju(5), ditemukan sebanyak 844 pada opsi setuju(4), ditemukan hasil sebanyak 201 pada opsi netral( 3), ditemukan sebanyak 2 pada opsi tidak setuju(2), serta ditemukan sebanyak 4 pada opsi sangat tidak setuju( 1).

### 3.2 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

Aspek	keterangan	Pearson Correlation	rtabel(n-2)	Hasil Validitasi
Visibility Of System Status	H1	0,650	0,235	Valid
	H2	0,802	0,235	Valid
Match Between System and The Real World	H1	0,741	0,235	Valid
	H2	0,708	0,235	Valid
User Control and Freedom	H1	0,499	0,235	Valid
	H2	0,672	0,235	Valid
Consistency and Standards	H1	0,660	0,235	Valid
	H2	0,665	0,235	Valid
Error Prevention	H1	0,707	0,235	Valid
	H2	0,541	0,235	Valid
Recognition rather than retail	H1	0,745	0,235	Valid
	H2	0,709	0,235	Valid
Flexibility and efficiency of use	H1	0,601	0,235	Valid
	H2	0,693	0,235	Valid
Aesthetic and minimalist design	H1	0,623	0,235	Valid
	H2	0,645	0,235	Valid
Help users recognize, diagnose and recovers from errors	H1	0,747	0,235	Valid
	H2	0,766	0,235	Valid
Help and documentation	H1	0,700	0,235	Valid
	H2	0,702	0,235	Valid

Bersumber pada Tabel 5 diatas bisa dipaparkan kalau hasil uji validitas memperlihatkan nilai rhitung meliputi variabel H1(visibility of system status), H2(offer real word objects), H3(user control and

freedom), H4( consistency and standards), H5(error prevention), H6(recognition rather than recall), H7(flexibility and efficiency of use), H8(aesthetic and minimalist design), H9(help users recognize, diagnose, and recover from errors), H10(help and documentation). Dengan demikian seluruh kuesioner yang digunakan oleh tiap- tiap variabel dinyatakan valid.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	70	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	70	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,936	20

Gambar 4. Cronbach's Alpha

Tabel 6. Total Statistics Item

V	zScale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
H1A	77,80	64,075	0,602	0,934
H1B	77,86	63,168	0,775	0,931
H2A	77,86	64,356	0,710	0,932
H2B	77,99	62,739	0,661	0,932
H4B	78,03	63,593	0,617	0,933
H3A	77,74	66,165	0,444	0,936
H3B	77,71	64,091	0,629	0,933
H4A	77,86	64,559	0,618	0,933
H5A	77,86	64,095	0,670	0,932
H5B	77,89	65,146	0,482	0,936
H6A	77,69	64,335	0,715	0,932
H6B	77,69	64,653	0,676	0,932
H7A	77,74	64,947	0,552	0,934
H7B	77,80	62,742	0,643	0,933
H8A	78,07	64,038	0,570	0,934
H8B	78,14	63,081	0,588	0,934
H9A	77,81	64,240	0,717	0,932
H9B	77,73	63,766	0,737	0,931
H10A	77,83	63,709	0,659	0,933
H10B	77,83	62,782	0,655	0,933

Sebuah kuesioner dijelaskan bahwa reliable ataupun profesional jika jawaban seseorang terhadap persoalan merupakan tidak berubah-ubah ataupun secara normal dari waktu ke waktu. Penanda agar uji reliabilitas dapat dilaksanakan merupakan Cronbach Alpha, apabila nilai Cronbach Alpha > 0.6 membuktikan langkah yang digunakan reliable. Nilai alpha sebesar 0,60, bersumber pada uji reliabilitas pada tabel 4 seluruh statment mempunyai cronbach's Alpha dari nilai yang melebihi standar reliabilitas ialah 0.60. Hingga seluruh statment tersebut dikatakan reliable.

### 3.3 Hasil Perhitungan Data

Hasil dari rekapitulasi kuesioner menghasilkan sebuah data skala likert yang di konfigurasikan menjadi sebuah data severity ratings sebagai berikut:

Tabel 7. Data Severity Ratings

Aspek	Q	0	1	2	3	4	N	Skor	SR
<b>H1</b>	A	19	43	7	1	0	70	60	0,857143
	B	14	49	6	1		70	64	0,914286
	<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>92</b>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>140</b>	<b>124</b>	<b>0,885714</b>
<b>H2</b>	A	13	50	7	0	0	70	64	0,914286
	B	16	35	19	0	0	70	73	1,042857
	<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>85</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>140</b>	<b>137</b>	<b>0,978571</b>
<b>H3</b>	A	20	44	6	0	0	70	56	0,8
	B	23	40	7	0	0	70	54	0,771429
	<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>84</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>140</b>	<b>110</b>	<b>0,785714</b>
<b>H4</b>	A	15	46	9	0	0	70	64	0,914286
	B	13	38	19	0	0	70	76	1,085714
	<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>84</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>1</b>
<b>H5</b>	A	15	46	9	0	0	70	64	0,914286
	B	15	46	7	0	2	70	68	0,971429
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>92</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>140</b>	<b>132</b>	<b>0,942857</b>
<b>H6</b>	A	21	46	3	0	0	70	52	0,742857
	B	21	46	3	0	0	70	52	0,742857
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>92</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>140</b>	<b>104</b>	<b>0,742857</b>
<b>H7</b>	A	21	42	7	0	0	70	56	0,8
	B	23	35	11	0	1	70	61	0,871429
	<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>77</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>140</b>	<b>117</b>	<b>0,835714</b>
<b>H8</b>	A	11	40	18	0	1	70	80	1,142857
	B	14	28	28	0	0	70	84	1,2
	<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>68</b>	<b>46</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>140</b>	<b>164</b>	<b>1,171429</b>
<b>H9</b>	A	15	49	6	0	0	70	61	0,871429
	B	20	45	5	0	0	70	55	0,785714
	<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>94</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>140</b>	<b>116</b>	<b>0,828571</b>
<b>H10</b>	A	18	42	10	0	0	70	62	0,885714
	B	22	34	14	0	0	70	62	0,885714
	<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>76</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>140</b>	<b>124</b>	<b>0,885714</b>

Dari hasil yang telah di perhitungkan nilai daripada severity ratings yang dipaparkan pada Tabel 4 ialah tingkatan dari segala Prospek heuristic evaluation, dari 10 aspeknya menemukan nilai severity ratings 1 ialah cosmetic problem dimana permasalahan yang tidak sangat pengaruhi kenyamanan user serta revisi tidak sangat diperlukan.

Hasil dari perhitungan informasi memakai rumus Heuristic Evaluation yang menciptakan nilai severity ratings yang dipaparkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Severity Ratings

Aspek	Severity Ratings	Pembulatan
1	0,885714	1
2	0,978571	1
3	0,978571	1
4	1	1
5	0,942857	1
6	0,742857	1
7	0,835714	1
8	1,171429	1
9	0,828571	1
10	0,885714	1

Melalui 10 aspek HE ini terdapat 2 aspek yang paling tinggi ialah H4 serta H8 di mana variabel tersebut yang memegang severity ratings 1 dari yang lainnya. Dari 2 aspek tersebut hendak membagikan saran revisi.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari dilakukannya riset ini terdapat sebuah hasil melalui evaluasi UX yaitu menemukan sebuah Analisis User Experience pada Aplikasi Diary Sumsel sehingga mendapatkan nilai tingkat perbaikan rendah yaitu dari 10 variabel seluruhnya mendapatkan nilai 1 Cosmetic problem only : Ketika pengembang memiliki tambahan waktu proyek baru diperbaiki. Serta dengan hasil evaluasi pada aplikasi DiarySumsel yang saat ini sudah lebih dari cukup membuat pengguna nyaman khususnya yang ingin mendaftar menjadi anggota perpustakaan, membaca serta melakukan peminjaman buku. Evaluasi ini dapat digunakan sebagai panduan untuk perbaikan UX dalam aplikasi tersebut. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya memperhatikan prinsip-prinsip desain UX selama pengembangan aplikasi mobile, serta perluasan penelitian lebih lanjut untuk mengukur kepuasan pengguna setelah perbaikan UX diimplementasikan. User Experience sendiri merupakan peran terpenting dari kualitas antarmuka setiap sistem khususnya pada Aplikasi Diary Sumsel. Dengan adanya evaluasi ini dapat menguji seberapa jauh dan dapat digunakannya Aplikasi Diary Sumsel ini di kegiatan sehari-hari pada masyarakat Sumatera Selatan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Limbong and E. Mailoa, "Analisis User Experience Aplikasi Siasat Mobile dengan Metode Heuristic Evaluation".
- [2] H. Adilah, R. Kridalukmana, and I. P. Windasari, "Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Mobile Web-Based PT Subur Makmur Migas Pratama dengan Metode Design Thinking," *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 123–136, 2023, doi: 10.14710/jtk.v2i1.38089.
- [3] A. Putri and A. I. Dwi, "Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation," *Jeisbi*, vol. 03, no. 02, pp. 49–59, 2022, [Online].
- [4] R. Darmawan, *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Dalam Perspektif Suku Madura*. 2020.
- [5] R. Resa and K. R. N. Wardani, "User Interface Dan User Experience Website Bpkad Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 88–99, 2022, doi: 10.31849/zn.v4i2.10972.
- [6] M. Subhan and A. D. Indriyanti, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021.
- [7] H. Sulistiani, A. R. Isnain, I. Yasin, E. D. Mega, A. Virgilia, and A. Akbar, "Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin," *J. Widya Laksmi J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 82–87, 2022, doi: 10.59458/jwl.v2i2.38.
- [8] Y. T. Utami, A. Pramudani, A. R. Irawati, D. Kurniawan, P. Studi, and I. Komputer, "Implementasi Heuristic Evaluation Untuk Analisis User Experience (UX) Pada Virtual Class Universitas Lampung," *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 33–42, 2023, [Online].
- [9] A. M. Nur Fauzi, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 231–239, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i1.2452.
- [10] I. M. S. Mertha, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, "Analisa Usability Pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale," *J. Krisnadana*, vol. 1, no. 1, pp. 37–46, 2021, doi: 10.58982/krisnadana.v1i1.80.
- [11] H. A. Aritonang, R. S. Sianturi, and A. P. Kharisma, "Perancangan User Experience Aplikasi Jasa Foto Produk menggunakan Human Centered Design," vol. 7, no. 5, pp. 2152–2160, 2023.
- [12] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, "Analisis user experience dan user interface (ui/ux) pada website menggunakan metode google design sprint (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya)," *J. Teknol. dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021.
- [13] A. Ramadoni, A. Wijaya, and S. Sauda, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu Dengan Pendekatan User Centered Design (UCD) Designing User Interface and User Experience for the Quiz Application Seberapo Palembang Kamu Using a User Centered Design (UCD) Approach," vol. 8, no. July, 2023.
- [14] R. Ramila, B. D. Suharminto, M. S. Qadirah, and M. E. Adjie S., "Uji Kualitas Website

- Indonesiast Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 12–19, 2022, doi: 10.47111/jti.v16i1.3896.
- [15] A. Efendi, U. Ependi, and T. Aryadi, “Analisis perbandingan performaserver e-learning berbasis parallel processing dengan servere-learning berbasis tunggal,” pp. 235–243, 2019.

