

Analisis *Usability* Aplikasi *Mobile* Kampung Merah Putih Menggunakan Metode *Heuristics Evaluation*

Gilang Kalingga Cahya Sumirat¹, Ibnu Rusdi*²

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi

²Informatika, Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

E-mail: ¹gilang.unm@gmail.com, *²ibnu.ibr@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Aplikasi mobile Kampung Merah Putih adalah salah satu karya anak bangsa yang patut dihargai. Untuk sebagian negara maju, smart application mungkin sudah tidak asing namun untuk orang Indonesia yang cenderung menginginkan kepraktisan dalam segala hal, itu adalah hal yang sangat menarik. Aplikasi Kampung Merah Putih adalah aplikasi yang dibuat dengan tujuan mempermudah kepengurusan lingkungan. Kepuasan pengguna aplikasi Kampung Merah Putih perlu dilakukan evaluasi menggunakan metode Heuristic Evaluation dengan harapan pengguna aplikasi dapat selalu puas dengan fitur-fiturnya. Data akan dianalisis menggunakan metode kuantitatif dengan statistik deskriptif dan statistika inferensia. Pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner secara online dengan sampel yang digunakan adalah pengguna aktif minimal satu bulan penggunaan. Hasilnya, menunjukkan kecenderungan responden untuk menjawab setuju terhadap item yang ditanyakan pada Heuristic Evaluation sebanyak >80% dari total jawaban. Namun Hasil pemodelan regresi pada uji T ada beberapa yang perlu mendapatkan perhatian untuk dievaluasi lebih lanjut yaitu adalah dimensi Visibility of System Status, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Recognition Rather Than Recall dan Help and Documentation.

Kata Kunci—Kampung Merah Putih, Heuristic Evaluation, Aplikasi Mobile

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang termasuk negara pengguna aktif internet. Menurut data dari [5], Dari hasil pendataan Survei Susenas 2021, 62,10 populasi Indonesia telah mengakses internet di tahun 2021. Tingginya penggunaan internet ini mencerminkan iklim keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan perubahan menuju masyarakat informasi. Pada tahun 2021 tercatat 90,54 persen rumah tangga di Indonesia telah menguasai/memiliki minimal satu nomor telepon seluler. Angka ini meningkat jika dibandingkan dengan kondisi tahun 2018 yang mencapai 88,46 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan masyarakat Indonesia akan semakin tergantung pada penggunaan teknologi informasi.. Seperti di awal tahun 2020, berita tentang Covid 19 cepat menyebar ke seluruh pelosok dunia layaknya virus tersebut. Ketika pemerintah menetapkan PPKM 1-4, masyarakat harus terbiasa menjalani aktivitas sehari-hari tanpa bersosialisasi dengan orang lain, bahkan sekolah dan bekerja juga dilakukan online tanpa tatap muka, penggunaan teknologi informasi amat sangat dibutuhkan. Akan tetapi walau terkesan penggunaan digital maksimal dan sudah merata ke semua aspek, sebenarnya masih ada beberapa hal yang luput dari teknologi. Salah satunya adalah kepengurusan lingkungan warga di sebuah RT atau RW. Padahal tidak jarang di sebagian masyarakat, penarikan uang iuran masih manual (pengurus berkeliling ke rumah warga) dapat terjadi salah pencatatan. Sehingga mengakibatkan keterlambatan pembayaran upah kepada petugas kebersihan dan petugas keamanan lingkungan. Kampung Merah Putih hadir sebagai

solusi untuk masyarakat, merupakan aplikasi yang membantu memudahkan pengelolaan dan penataan suatu lingkungan di Indonesia.

Kampung Merah Putih hadir sebagai solusi untuk masyarakat, merupakan aplikasi yang membantu memudahkan pengelolaan dan penataan suatu lingkungan di Indonesia. Menurut [12] pada dasarnya terdapat beberapa pemanfaatan program yang terkomputerisasi dapat dicapai jika perusahaan mempersiapkan program tersebut dengan baik, menyeluruh dan didukung oleh perencanaan yang matang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan mengkaji lebih dalam mengenai kepuasan pengguna aplikasi Kampung Merah Putih menggunakan metode Heuristic Evaluation. Heuristic Evaluation atau HE adalah metode yang digunakan untuk melakukan penilaian dari suatu produk sehingga masalah yang terjadi dapat terdeteksi. Terdapat 10 prinsip metode yang ditemukan oleh [4], yaitu : Visibility of system status, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standards, Error prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, Help user recognize, diagnose and recover from errors, Help and documentation.

Penulis mengidentifikasi beberapa masalah yaitu : tata kelola lingkungan di suatu lingkup warga kampung Indonesia yang masih manual dan tingkat kepuasan pengguna aplikasi terhadap fitur-fitur di dalamnya. Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan metode Heuristic Evaluation untuk mengetahui seberapa efektifnya aplikasi Kampung Merah Putih dalam pengelolaan lingkungan. menerapkan metode Heuristic Evaluation untuk mengetahui bagaimana aplikasi Kampung Merah Putih memberikan User Experience kepada pengguna. Tujuan dalam penulisan ini yaitu mengevaluasi usability aplikasi Kampung Merah Putih sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan selanjutnya serta memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam lingkungan kampung di Indonesia.

Penelitian ini dilakukan dengan studi kasus, data diambil dengan memberikan kuisioner kepada subjek pengguna aplikasi Kampung Merah Putih dengan minimal satu bulan penggunaan, baik itu pengurus, petugas atau warga. Kuisioner ini berisi tentang user experience ketika menggunakan aplikasi Kampung Merah Putih serta user experience setelah menggunakan aplikasi khusus warga. Aplikasi khusus warga ini dapat diakses oleh pengurus, petugas dan warga.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi mempunyai peran penting dalam menetapkan penelitian yang akurat, sangat penting bagi peneliti untuk memilih pendekatan dengan sangat hati-hati. Peneliti akan menganalisis data numerik dengan statistik deskriptif dan inferensial. Penyebaran kuesioner secara online digunakan untuk pengumpulan data. Menurut [9-] kuesioner adalah jenis survei di mana responden menjawab serangkaian pertanyaan atau memberikan beberapa bentuk umpan balik tertulis tentang topik yang diminati. Ada dua kategori pertanyaan dalam survei: terbuka dan tertutup. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan statistika inferensia. Metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner secara online.

Tahapan alur penelitian dalam analisis heuristic evaluation aplikasi mobile kampung merah putih ini dimulai dengan pencarian data ilmiah yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Data-data tersebut berupa penelitian terdahulu serta teori-teori dasar yang dapat mendukung penelitian. Dalam tahap selanjutnya, peneliti merumuskan masalah mengenai permasalahan yang akan dibahas, kemudian tujuan dari penelitian ini, serta batasan masalah supaya pembahasan dapat lebih fokus pada ruang lingkup penelitian. Pengumpulan data dengan melakukan wawancara terhadap narasumber yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Pada

penelitian ini, wawancara dilakukan dengan pekerja yang mengerti dan bertanggung jawab atas kelancaran aplikasi Kampung Merah Putih. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan mengunduh aplikasi di Google Playstore dan menjadi pengguna aplikasi Kampung Merah Putih baik itu aplikasi khusus untuk Pengurus, Petugas dan Warga. Peneliti menggunakan akses free trial yang diberikan oleh admin aplikasi Kampung Merah Putih dikarenakan aplikasi ini mengharuskan pengguna melakukan pendaftaran terlebih dahulu serta melakukan pembayaran langganan apabila ingin menggunakan fasilitas yang ada di aplikasi KMP. Dalam tahap ini peneliti melakukan survey dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna acak melalui whatsapp group dan facebook group. Setelah mendapatkan hasil kuesioner, peneliti mengolah data menggunakan aplikasi SPSS dengan beberapa metode pengujian yaitu : uji validitas, uji reliabilitas, uji F dan uji T.

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh [6] membahas tentang Evaluasi Kepuasan Pengguna pada Website SMK Wira Harapan Menggunakan System Usability Scale ini meninjau tingkat kepuasan pengguna website sebelum melakukan evaluasi lanjutan. Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang terdapat 10 butir pernyataan yang mengandung aspek positif dan negatif dalam menilai website dengan respondennya adalah 10 orang peserta didik dan 10 orang tenaga pendidik. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa responden peserta didik menghasilkan nilai kepuasan sebesar 55,5 dan responden tenaga pendidik/kependidikan sebesar 74,25. Dapat dilihat bahwa responden peserta didik masih belum puas dalam menggunakan website dengan nilai yang dihasilkan berada di bawah 68 yang merupakan standar nilai SUS. Sehingga perlu dilakukan evaluasi lanjutan dengan prioritas pada responden peserta didik.

2.2. Usability

Usability adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau system seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna [3].

Menurut [3] didefinisikan oleh 5 komponen yaitu : *Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*. Menurut [4], terdapat 10 prinsip *Heuristic Evaluation*, yaitu : *Visibility of system status, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standards, Error Prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, Help users recognize, diagnose, and recover from errors, Help and documentation*.

Tujuan adalah menetapkan apakah pertanyaan-pertanyaan pada daftar (konstruk) yang diberikan cukup untuk mendefinisikan variabel yang dimaksud. Istilah "validitas" mengacu pada seberapa baik perangkat pengukuran tertentu melakukan tugas yang ditentukan. [8]. Apabila pertanyaan pada kuesioner dapat memberikan gambaran tentang variabel yang dinilai, maka kuesioner tersebut dapat dianggap sah. [2]

Menurut [9] mengedepankan definisi ketergantungan sebagai sejauh mana langkah-langkah yang identik menghasilkan temuan yang identik ketika dilakukan dua kali. Pengujian reliabilitas bertujuan untuk menentukan apakah suatu alat pengukur dapat diandalkan atau tidak untuk menghasilkan hasil yang sama berulang kali. Semakin kredibel suatu penelitian, semakin baik nilai reliabilitasnya. Untuk semua angket atau pertanyaan, uji reliabilitas dapat dilakukan secara paralel [11].

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* :

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

2.3. Uji F

Untuk itu, uji F mencari bukti pengaruh simultan dari variabel independen dan dependen (simultan). Uji-F menjelaskan pengaruh total terhadap variabel dependen yang dimiliki oleh masing-masing variabel independen. Ujian F tunduk pada ketentuan berikut [2] :

1. Jika $F < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya semua variabel bebas/bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat/tergantung.
2. Jika nilai signifikan $F > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, semua variabel bebas/bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat/tergantung.

2.4. Uji T

Menurut hipotesis nol, tidak ada perbedaan yang terlihat antara dua rata-rata yang dipilih secara acak dari populasi yang sama. Uji statistik yang disebut uji t dilakukan untuk menentukan apakah ini benar atau tidak [1]. Parameter statistik uji-T [2] :

1. Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

2.5. Sampel dan Populasi

Menurut [10] Populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari : subjek/objek yang memiliki sifat tertentu yang ditentukan oleh peneliti lalu diambil garis besarnya dan sampel populasi adalah subset yang mencerminkan populasi secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Karakteristik menunjukkan bagaimana karakteristik responden jika dilihat dari demografi seperti jenis kelamin, kelompok umur, domisili dan pekerjaan. Dengan mengetahui demografi responden maka kita akan mendapatkan gambaran sebaran responden yang digunakan dalam analisis di penelitian ini. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrument (Sumber: Data primer (2022))

Variabel	Kode	Statistik Hitung		Signifikansi two tailed		Kesimpulan
		R-Hitung	R-Tabel	sig (r-hitung)	alpha	
Visibility of System Status	X1.1	0,355	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X1.2	0,405	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X1.3	0,290	0,1966	0,003	0,05	Valid
Match Between System and the Real World	X2.1	0,400	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X2.2	0,388	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X2.3	0,277	0,1966	0,005	0,05	Valid
User Control and Freedom	X3.1	0,491	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X3.2	0,318	0,1966	0,001	0,05	Valid
	X3.3	0,32	0,1966	0,001	0,05	Valid
Consistency and Standards	X4.1	0,259	0,1966	0,009	0,05	Valid
	X4.2	0,315	0,1966	0,001	0,05	Valid

	X4.3	0,297	0,1966	0,003	0,05	Valid
Error Prevention	X5.1	0,343	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X5.2	0,37	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X5.3	0,498	0,1966	0,000	0,05	Valid
Recognition Rather Than Recall	X6.1	0,288	0,1966	0,004	0,05	Valid
	X6.2	0,393	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X6.3	0,471	0,1966	0,000	0,05	Valid
Flexibility and Efficient of Use	X7.1	0,438	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X7.2	-0,217	0,1966	0,030	0,05	Valid
	X7.3	-0,21	0,1966	0,036	0,05	Valid
Aesthetic and Minimalist Design	X8.1	0,417	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X8.2	0,364	0,1966	0,000	0,05	Valid
	X8.3	0,496	0,1966	0,000	0,05	Valid
Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors	X9.1	-0,203	0,1966	0,042	0,05	Valid
	X9.2	0,204	0,1966	0,041	0,05	Valid
	X9.3	0,278	0,1966	0,005	0,05	Valid
Help and Documentation	X10.1	-0,212	0,1966	0,034	0,05	Valid
	X10.2	0,209	0,1966	0,037	0,05	Valid
	X10.3	0,33	0,1966	0,001	0,05	Valid
Usability	Y.1	0,454	0,1966	0,000	0,05	Valid
	Y.2	0,391	0,1966	0,000	0,05	Valid
	Y.3	0,512	0,1966	0,000	0,05	Valid

Dari tabel 1 menggambarkan bahwa mayoritas indikator yang menyusun masing-masing variabel memiliki R hitung > R tabel (atau nilai sig. < alpha), yang artinya secara mayoritas item pertanyaan telah valid dan dapat digunakan untuk tahapan analisis selanjutnya.

3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas kuesioner digunakan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan secara berulang-ulang. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas untuk ketiga variabel pada penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrument (Sumber: Data primer (2022))

Variabel	Kode	Cronbach Alpha		Keterangan
		Hasil hitung	Standar	
Visibility of System Status	X1	0,720	0,1966	Reliabel
Match Between System and the Real World	X2	0,653	0,1966	Reliabel
User Control and Freedom	X3	0,765	0,1966	Reliabel
Consistency and Standards	X4	0,614	0,1966	Reliabel
Error Prevention	X5	0,660	0,1966	Reliabel
Recognition Rather Than Recall	X6	0,664	0,1966	Reliabel
Flexibility and Efficient of Use	X7	0,676	0,1966	Reliabel
Aesthetic and Minimalist Design	X8	0,678	0,1966	Reliabel
Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors	X9	0,601	0,1966	Reliabel
Help and Documentation	X10	0,602	0,1966	Reliabel
Usability	Y	0,623	0,1966	Reliabel

Tabel 2 menunjukkan hasil uji reliabilitas terhadap instrument penelitian. Dapat dilihat bahwasanya dari 10 variabel yang diteliti dalam penelitian ini, cenerung memiliki reliabilitas > 0,6 yang artinya semua indikator telah reliabel dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

3.3. Interpretasi hasil pengukuran Heuristic Evaluation

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap setiap pernyataan menggunakan kuesioner yang dirancang dengan skala likert dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode Heuristic Evaluation. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan pengguna yaitu : 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Ragu-ragu), 2 (Tidak setuju) dan 1 (Sangat Tidak Setuju).

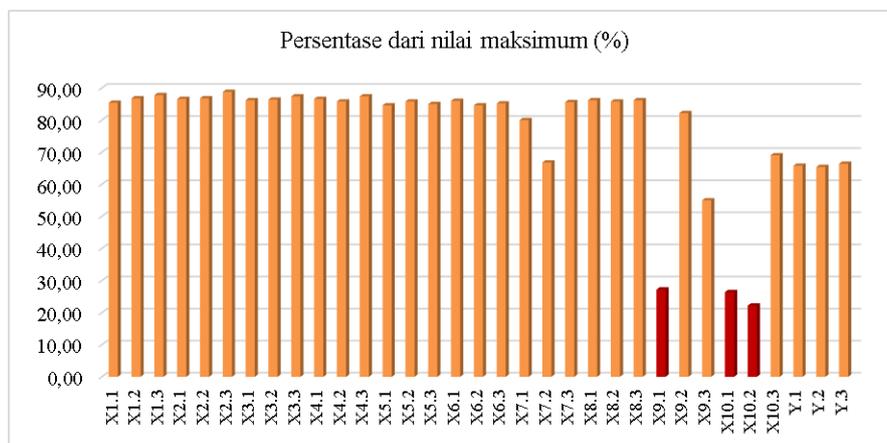
Interprestasi hasil menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Skala nilai interpretasi[7]

Interpretasi	Keterangan
0%-20%	Sangat Lemah
20%-40%	Lemah
40%-60%	Cukup
60%-80%	Kuat
80%-100%	Sangat Kuat

Secara umum interpretasi dari hasil pengukuran ini akan bermanfaat dalam penentuan kelebihan dan kekurangan aplikasi KMP menurut pengguna saat ini. Indikator yang memiliki nilai katgeori kuat hingga sangat kuat merupakan sisi positif yang harus dipertahankan oleh aplikasi KMP. Sedangkan indikator yang bernilai cukup hingga sangat lemah berpotensi menjadi kelemahan aplikasi yang perlu untuk dikaji lebih lanjut dan dikembangkan oleh pengembang KMP kedepannya.

Nilai interpretasi dapat dilihat juga dalam bentuk grafik seperti gambar berikut



Gambar 1. Grafik interpretasi hasil pernyataan kuesioner (Sumber: Hasil pengolahan data, 2022)

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwasanya indikator yang berwarna hijau merupakan indikator yang menunjang dan menjadi aspek positif yang saat ini terdapat di aplikasi KMP. Sedangkan indikator yang berwarna merah merupakan titik kelemahan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan aplikasi ini kedepan. Secara umum titik yang perlu menjadi fokus

adalah belum adanya menu help (bantuan) yang terdapat dalam aplikasi ini. Selain itu dari evaluasi ini diperlukan juga suatu notifikasi ketika terdapat kesalahan input/process pada aplikasi.

3.4. Uji Simultan F (Uji-F)

Uji simultan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen

Hipotesis:

H0 : Variabel bebas dalam model tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel dependen

H1 : Variabel bebas dalam model berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel dependen

Tabel 4. Hasil Uji Simultan (Uji F) (Sumber: Data primer (2022))

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	48.921	10	4.892	8.432	.000 ^b
	Residual	51.639	89	.580		
	Total	100.560	99			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X10, X7, X2, X1, X9, X4, X6, X3, X5, X8						

Dengan data empiris (hasil lapangan) didapatkan bahwa pada nilai F-hitung adalah sebesar 8,432 dan p-value sebesar 0,000. Jika nilai p-value < alpha (5%) maka kesimpulan uji hipotesis yang diambil adalah tolak H0. Pada rentang kepercayaan sebesar 95% didapatkan kesimpulan bahwa terdapat cukup bukti untuk mengatakan bahwa variabel bebas dalam model berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel dependen.

3.5. Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H0 : Variabel bebas (X) tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel teikat (Y).

H1 : Variabel bebas (X) berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel teikat (Y)

Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi < 0,05, H0 ditolak dan H1 diterima, Jika signifikansi > 0,05, H0 diterima dan H1 ditolak.

Tabel 4. Hasil Uji Parsial (Uji T) Sumber: Data primer (2022))

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-3.172	2.207		-1.437	.154
	X1	.217	.073	.252	2.978	.004
	X2	.167	.087	.170	1.929	.057
	X3	.168	.075	.196	2.238	.028
	X4	.209	.092	.199	2.271	.026
	X5	.133	.076	.160	1.752	.083

	X6	.182	.075	.214	2.435	.017
	X7	.115	.086	.110	1.334	.186
	X8	-.054	.076	-.066	-.718	.475
	X9	.081	.104	.064	.782	.436
	X10	.157	.075	.168	2.084	.040
a. Dependent Variable: Y						

Berdasarkan tabel 4 hasil uji T diketahui :

1. Variabel (X1) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,004 dimana nilai sig. $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Visibility of System Status secara parsial terhadap usability.
2. Variabel (X2) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,057 dimana nilai sig. $0,057 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Gagal Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Match Between System and the Real World secara parsial terhadap usability.
3. Variabel (X3) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,026 dimana nilai sig. $0,028 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh signifikan variabel bebas User Control and Freedom secara parsial terhadap usability.
4. Variabel (X4) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,026 dimana nilai sig. $0,026 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Consistency and Standard secara parsial terhadap usability.
5. Variabel (X5) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,083 dimana nilai sig. $0,083 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Gagal Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Error Prevention secara parsial terhadap usability.
6. Variabel (X6) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,017 dimana nilai sig. $0,017 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Recognition Rather Than Recall secara parsial terhadap usability.
7. Variabel (X7) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,186 dimana nilai sig. $0,186 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Gagal Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Flexibility and Efficient of Use secara parsial terhadap usability.
8. Variabel (X8) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,475 dimana nilai sig. $0,475 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Gagal Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Aesthetic and Minimalist Design secara parsial terhadap usability.
9. Variabel (X9) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,436 dimana nilai sig. $0,436 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Gagal Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers From Errors secara parsial terhadap usability.
10. Variabel (X10) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,040 dimana nilai sig. $0,040 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Tolak H_0 yang berarti bahwa pada tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh signifikan variabel bebas Help and Documentation secara parsial terhadap usability.

3.6. Interpretasi hasil Pengukuran Heuristic Evaluation

Kuesioner berdasarkan metode Heuristic Evaluation digunakan untuk mengevaluasi setiap pernyataan dan memberikan interpretasi hasil menggunakan skala Likert dengan instrumen atau dimensi. Kepuasan pengguna dinilai dengan skala dari 5 (Sangat Setuju) hingga 4 (Setuju) hingga 3 (Netral) hingga 2 (Tidak Setuju) hingga 1 (Sangat Tidak Setuju).

Tabel ini menampilkan hasil survei skala Likert sebagai berikut:

Tabel 5. Skala Nilai Interpretasi [22]

Interpretasi	Keterangan
0% -20%	Sangat Lemah
20% -40%	Lemah
40% -60%	Cukup
60% -80%	Kuat
80% -100%	Sangat Kuat

Secara umum interpretasi dari hasil pengukuran ini akan bermanfaat dalam penentuan kelebihan dan kekurangan aplikasi KMP menurut pengguna saat ini. Indikator yang memiliki nilai katgeori kuat hingga sangat kuat merupakan sisi positif yang harus dipertahankan oleh aplikasi KMP. Sedangkan indikator yang bernilai cukup hingga sangat lemah berpotensi menjadi kelemahan aplikasi yang perlu untuk dikaji lebih lanjut dan dikembangkan oleh pengembang KMP kedepannya.

Tabel 6. Interpretasi Hasil Kuesioner (Sumber: Data primer (2022))

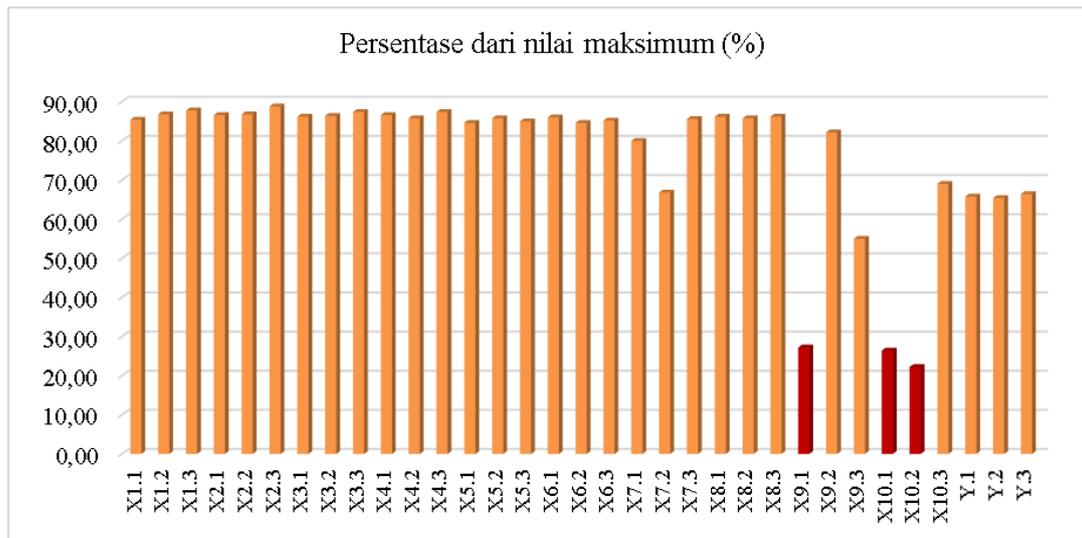
No	Pernyataan	Nilai Rata-rata skala likert	Persentase nilai maksimum (%)	Interpretasi
1. Visibility of System Status				
X1.1	Apakah ada judul deskriptif untuk setiap halaman di aplikasi KMP?	4,27	85,40	Sangat Kuat
X1.2	Apakah anda mengetahui apa saja yang dapat dilakukan ketika menggunakan aplikasi KMP?	4,34	86,80	Sangat Kuat
X1.3	Apakah anda mendapatkan umpan balik (feedback) setiap kali menjalankan suatu perintah?	4,39	87,80	Sangat Kuat
2. Match Between System and the Real World				
X2.1	Apakah semua orang tahu apa arti setiap ikon?	4,33	86,60	Sangat Kuat
X2.2	Apakah petunjuk aplikasi KMP masuk akal bagi pengguna?	4,34	86,80	Sangat Kuat
X2.3	Apakah penggunaan bahasa dapat mudah dipahami pengguna?	4,44	88,80	Sangat Kuat

3. User Control and Freedom				
X3.1	Dapatkah pengguna dengan cepat mendeteksi dan memperbaiki kesalahan mereka sendiri?	4,31	86,20	Sangat Kuat
X3.2	Dapatkah pengguna membatalkan proses saat sistem berjalan?	4,32	86,40	Sangat Kuat
X3.3	Dapatkah pengguna melakukan perintah copy-paste?	4,37	87,40	Sangat Kuat
4. Consistency and Standards				
X4.1	Apakah setiap halaman diberi judul ?	4,33	86,60	Sangat Kuat
X4.2	Apakah tampilan aplikasi KMP di setiap halaman memiliki bentuk dan bahan yang sama dan konsisten?	4,29	85,80	Sangat Kuat
X4.3	Apakah aplikasi KMP menampilkan keterangan sesuai untuk setiap tombol yang dipilih?	4,37	87,40	Sangat Kuat
5. Error Prevention				
X5.1	Apakah terdapat pesan yang mengingatkan pengguna?	4,23	84,60	Sangat Kuat
X5.2	Apakah pengguna memahami pesan peringatan yang dihasilkan oleh system?	4,29	85,80	Sangat Kuat
X5.3	Apakah ini menawarkan saran otomatis untuk memperbaiki kesalahan ejaan dan tata bahasa di kotak telusur? (Word suggest)	4,25	85,00	Sangat Kuat
6. Recognition Rather Than Recall				
X6.1	Apakah tampilan teks mudah dibaca?	4,30	86,00	Sangat Kuat
X6.2	Apakah ada perubahan warna yang menunjukkan item tersebut telah dipilih (tombol yang tidak dipilih menjadi redup)?	4,23	84,60	Sangat Kuat
X6.3	Apakah saat menggunakannya untuk kedua kalinya, pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi KMP?	4,26	85,20	Sangat Kuat
7. Flexibility and Efficient of Use				
X7.1	Bisakah orang menyelesaikan lebih banyak dalam waktu lebih singkat dengan menu ini daripada sebelumnya?	4,00	80,00	Sangat Kuat
X7.2	Apakah ada cara bagi pengguna untuk menekan banyak tombol sekaligus untuk menyelesaikan tugas?	3,34	66,80	Kuat
X7.3	Apakah ada navigasi yang bisa membantu di setiap halaman?	4,28	85,60	Sangat Kuat

8. Aesthetic and Minimalist Design				
X8.1	Apakah hanya informasi penting saja yang ditampilkan di layar?	4,31	86,20	Sangat Kuat
X8.2	Apakah aplikasi KMP didesain dengan tampilan minimalis?	4,29	85,80	Sangat Kuat
X8.3	Apakah tataletak dan tatawarna telah mencerminkan keselarasan desain ?	4,31	86,20	Sangat Kuat
9. Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors				
X9.1	Apakah sistem memiliki suara peringatan yang ditampilkan (mis : beep) apabila terdapat kesalahan?	1,36	27,20	Lemah
X9.2	Apakah terlihat jelas bahwa pengguna melakukan kesalahan dalam situasi tertentu? Untuk membantu pengguna mencari tahu di mana kesalahan mereka?	4,11	82,20	Sangat Kuat
X9.3	Apakah pesan kesalahan memberikan panduan kepada pengguna?	2,75	55,00	Cukup
10. Help and Documentation				
X10.1	Apakah program menyertakan opsi HELP yang mudah digunakan?	1,32	26,40	Lemah
X10.2	Apakah pengguna dapat pindah dari halaman HELP dan melanjutkan pekerjaannya?	1,11	22,20	Lemah
X10.3	Apakah mudah mengakses menu?	3,45	69,03	Kuat
11. Usability				
Y.1	Antarmuka pengguna aplikasi ini lugas dan mudah dipahami.	3,29	65,80	Kuat
Y.2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan	3,27	65,40	Kuat
Y.3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	3,32	66,40	Kuat

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 6 menjelaskan mengenai interpretasi kuesioner yang paling penting menunjukkan bahwa indikator “Apakah penggunaan bahasa mudah dipahami oleh pengguna?” pada variabel X2 memiliki nilai tertinggi sebesar 88,20%, sedangkan indikator X10.2 memiliki nilai terendah sebesar 22,20%.

Gunakan tabel di 6 untuk interpretasi data. Di bawah ini adalah representasi grafis dari informasi yang sama ini.



Gambar 2. Grafik Interpretasi Hasil Pernyataan Kuesioner
(Sumber: Data primer (2022))

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwasanya indikator yang berwarna hijau merupakan indikator yang menunjang dan menjadi aspek positif yang saat ini terdapat di aplikasi KMP. Sedangkan indikator yang berwarna merah merupakan titik kelemahan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan aplikasi ini kedepan. Secara umum titik yang perlu menjadi fokus adalah belum adanya menu help (bantuan) yang terdapat dalam aplikasi ini. Selain itu dari evaluasi ini diperlukan juga suatu notifikasi ketika terdapat kesalahan input/process pada aplikasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis Heuristic Evaluation terhadap aplikasi KMP, maka dapat ditarik beberapa butir kesimpulan sebagai berikut: Hasil evaluasi heuristik terhadap aplikasi Kampung Merah Putih (KMP) menunjukkan sembilan (9) dari sepuluh (10) dimensi yang diamati menunjukkan hasil yang positif dan memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan responden untuk menjawab setuju terhadap item yang ditanyakan pada dimensi tersebut sebanyak >80% dari total jawaban. Dimensi yang perlu mendapatkan perhatian untuk dievaluasi lebih lanjut adalah dimensi Help and Documentation dimana responden menemukan bahwa belum adanya menu help pada aplikasi ini, padahal menu tersebut penting untuk membantu pengguna jika menemukan kendala pada aplikasi KMP. Hasil pemodelan regresi pada uji F menunjukkan bahwa secara umum sepuluh dimensi yang membentuk kualitas aplikasi KMP dengan pengujian heuristic evaluation memiliki pengaruh simultan secara signifikan terhadap usability aplikasi. Hal ini menjadi petunjuk bahwasanya setiap pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dapat dijadikan panduan untuk pengembangan aplikasi ke depan. Hasil pemodelan regresi pada uji T menunjukkan dimensi yang memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan usability jika dilakukan pengembangan dan perbaikan kedepan adalah *Visibility of System Status, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Recognition Rather Than Recall dan Help and Documentation*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sudjiono, Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- [2] I. Ghozali, Aplikasi analisis multivariate: dengan program IBM SPSS 23, Cetakan ke. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016.
- [3] J. Nielsen, Usability 101: Introduction to Usability,”2012, [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- [4] J. Nielsen, Ten Usability Heuristics,”2020, [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- [5] M. Tri Sutarsih, Vera Citra Wulandari, Rima Untari, Adam Luthfi Kusumatriana, Atika Nashirah Hasyiyati, Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021. [Online]. Available: <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- [6] P. Studi, S. Informasi, U. Tabanan, P. Studi, and R. Perangkat, Evaluasi Kepuasan Pengguna pada Website SMK Wira Harapan Menggunakan System Usability Scale, pp. 607–614, 2022.
- [7] Putri Nandita Apsari & Swaditya Rizki, Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear, 2018.
- [8] S. Azwar, Reliabilitas dan Validitas, 4th ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012. [Online]. Available: pustakapelajar.co.id.
- [9] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- [10] Sugiyono, Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [11] V. W. Sujarweni, Metodologi Penelitian, 1st ed. Yogyakarta: Puskabarupress, 2014.
- [12] W. R. & Endang, Pengaruh Kepercayaan dan Umur terhadap Kinerja Individual dalam Penggunaan Teknologi Informasi, J. Ilm. Akunt. dan Bisnis, 2012.