

## PENGUJIAN USABILITY UI/UX WEBSITE TOUR DAN TRAVEL ABAS TOURINDO MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Ilham Pebrianto Eko Saputra<sup>1</sup>, Yusuf Kurniawan<sup>2</sup>, Dewi Oktaviani<sup>3</sup>

Stmik Amikom Surakarta Sukoharjo Indonesia <sup>1,2,3</sup>

Email: [ilham.10378@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:ilham.10378@mhs.amikomsolo.ac.id)<sup>1</sup>, [yusuf.10350@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:yusuf.10350@mhs.amikomsolo.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dewioktafiani@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:dewioktafiani@dosen.amikomsolo.ac.id)<sup>3</sup>

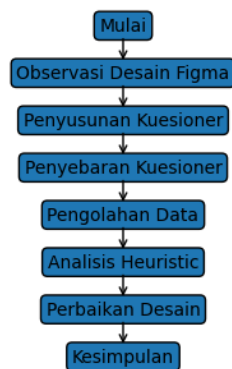
Informasi	Abstract
Volume : 3 Nomor : 2 Bulan : Februari Tahun : 2026 E-ISSN : 3062-9624	<p><i>Penelitian ini bertujuan mengevaluasi usability desain antarmuka website Abas Tourindo serta melakukan perbaikan berdasarkan penilaian pengguna. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang menilai aspek tampilan visual, navigasi, interaksi, dan kejelasan informasi. Nilai rata-rata tiap indikator dihitung dan dianalisis menggunakan pendekatan Heuristic Evaluation. Hasil menunjukkan skor berada pada rentang 3,47–4,07 yang mengindikasikan tingkat usability tergolong baik. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kekurangan seperti visibilitas tombol, petunjuk pengisian form, keterbacaan informasi, dan indikator navigasi. Perbaikan dilakukan melalui penyesuaian ukuran tombol, penambahan panduan input, peningkatan kontras teks, serta perubahan indikator navigasi. Evaluasi ini membantu mengidentifikasi kelemahan desain dan memberikan dasar perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.</i></p> <p><b>Keyword:</b> <i>usability, heuristic evaluation, antarmuka pengguna, evaluasi desain</i></p>

### A. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kehadiran sebuah situs web yang responsif dan mudah digunakan menjadi krusial bagi keberhasilan suatu bisnis, termasuk di sektor pariwisata seperti Abas Tourindo. Situs web yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai etalase digital, tetapi juga sebagai platform interaktif yang memfasilitasi pengguna untuk mengakses informasi, melakukan pemesanan, dan berinteraksi dengan layanan secara efisien [1]. Oleh karena itu, evaluasi mendalam terhadap aspek antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna menjadi esensial untuk memastikan situs web memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan memberikan kepuasan optimal bagi pengunjung[1]. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi permasalahan pada antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) situs web Abas Tourindo menggunakan kuesioner berbasis Heuristic Evaluation [2]. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengidentifikasi masalah kegunaan secara sistematis berdasarkan seperangkat prinsip heuristik yang telah terbukti efektif dalam praktik evaluasi UI/UX [1]. Meskipun banyak

penelitian sebelumnya telah membahas evaluasi UI/UX, sebagian besar penelitian tersebut cenderung fokus pada penilaian umum kegunaan tanpa menganalisis kontribusi spesifik dari setiap aspek, seperti learnability, efficiency, memorability, serta tampilan dan fitur, terhadap persepsi pengguna [3]. Penelitian ini akan mengatasi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi secara terperinci bagaimana masing-masing prinsip heuristik memengaruhi pengalaman pengguna situs web Abas Tourindo [4]. Penelitian ini akan mengaplikasikan kerangka evaluasi heuristik untuk secara sistematis menilai antarmuka dan pengalaman pengguna situs web Abas Tourindo, yang secara hakikatnya menampilkan gambaran umum mengenai sistem dan komposisi navigasi situs tersebut [5]. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan mengidentifikasi masalah, tetapi juga akan memberikan rekomendasi perbaikan yang akurat untuk meningkatkan kualitas desain UI/UX Abas Tourindo [6]. Metode evaluasi heuristik dipilih karena efektivitasnya dalam menilai kenyamanan pengguna dalam interaksi manusia-komputer dan kemampuannya untuk mengidentifikasi masalah pada desain antarmuka berdasarkan sepuluh prinsip evaluasi standar [2]. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada evaluasi desain UI/UX website Abas Tourindo dengan tujuan menilai tingkat usability, mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki, serta menghasilkan rekomendasi perbaikan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## B. METODE PENELITIAN



Alur Penelitian

Pada Flowchart diatas ditampilkan menggambarkan urutan tahapan penelitian yang dilakukan dalam mengevaluasi desain antarmuka pengguna pada website Abas Tourindo. Proses dimulai dari pengamatan terhadap prototipe desain yang dibuat pada Figma untuk memahami struktur halaman, navigasi, serta elemen interaksi yang tersedia. Setelah memperoleh gambaran awal, dilakukan penyusunan instrumen kuesioner yang memuat pernyataan terkait tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta kenyamanan interaksi

pengguna. Kuesioner tersebut kemudian disebarakan kepada responden melalui Google Form agar mereka dapat memberikan penilaian berdasarkan desain yang telah diamati. Data hasil tanggapan selanjutnya dikumpulkan dan diolah dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap indikator untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap desain yang diuji. Hasil perhitungan tersebut dianalisis lebih lanjut dengan mengacu pada prinsip evaluasi usability untuk mengidentifikasi bagian yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan temuan tersebut dilakukan penyesuaian dan penyempurnaan desain pada prototipe sebagai upaya meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Tahap akhir penelitian berupa penarikan kesimpulan yang merangkum keseluruhan proses evaluasi dan perbaikan yang telah dilakukan sehingga menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai kualitas desain yang dikembangkan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian hasil dan pembahasan ini menguraikan temuan evaluasi usability terhadap desain website Abas Tourindo berdasarkan data kuesioner yang diperoleh dari responden. Penilaian dilakukan terhadap beberapa aspek utama seperti tampilan visual, navigasi, interaksi pengguna, dan kenyamanan penggunaan. Data hasil responden diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata setiap indikator, kemudian dianalisis dengan pendekatan Heuristic Evaluation untuk melihat sejauh mana desain telah memenuhi prinsip usability. Pembahasan pada bagian ini juga digunakan untuk mengidentifikasi bagian desain yang masih memerlukan penyempurnaan sebelum dilakukan revisi prototipe.

#### **3.1. Hasil Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden menggunakan media Google Form. Responden diminta untuk mengamati prototipe desain website Abas Tourindo yang ditampilkan dalam bentuk gambar sebelum memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan yang tersedia. Evaluasi difokuskan pada beberapa halaman utama, yaitu halaman beranda, daftar paket wisata, login, testimoni, proses pembayaran, serta halaman konfirmasi transaksi. Instrumen kuesioner disusun menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap aspek tampilan visual, kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan kenyamanan interaksi pengguna. Data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis usability terhadap desain antarmuka yang dikembangkan.

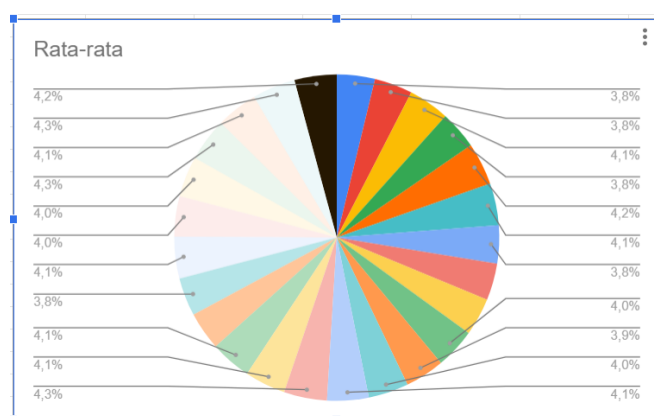
#### **3.2. Hasil Perhitungan Kuesioner**

Hasil perhitungan kuesioner pada penelitian ini diperoleh dari pengolahan data tanggapan responden yang telah menilai desain prototipe website Abas Tourindo melalui Google Form. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5 untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aspek tampilan visual, navigasi, interaksi, serta kejelasan informasi yang disajikan pada desain. Data yang terkumpul kemudian diolah dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap indikator pertanyaan guna memperoleh gambaran tingkat usability dari desain yang dievaluasi. Nilai rata-rata yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi kecenderungan penilaian responden terhadap kualitas antarmuka pengguna. Penyajian hasil perhitungan ditampilkan dalam bentuk tabel nilai rata-rata serta diagram visual di bawah ini.

Tabel. 1 Rata-Rata

Pertanyaan	Rata-rata
Q1	3,6
Q2	3,6
Q3	3,87
Q4	3,6
Q5	4
Q6	3,93
Q7	3,6
Q8	3,47
Q9	3,53
Q10	3,8
Q11	3,71
Q12	3,8
Q13	3,93
Q14	4,07
Q15	3,87
Q16	3,87
Q17	3,6
Q18	3,6
Q19	3,93
Q20	3,8
Q21	3,8
Q22	4,07
Q23	3,93
Q24	4,07
Q25	4

Berdasarkan Tabel hasil perhitungan nilai rata-rata pada setiap pertanyaan, dapat dilihat bahwa sebagian besar indikator memperoleh nilai di atas 3,5 yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian cukup baik terhadap desain prototipe website Abas Tourindo. Beberapa indikator bahkan mencapai nilai di atas 4, yang menandakan bahwa tampilan visual, penyajian informasi, serta kemudahan interaksi pada bagian tertentu sudah dianggap jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa indikator dengan nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, sehingga menunjukkan adanya bagian desain yang masih dapat ditingkatkan, terutama pada aspek struktur tampilan dan kejelasan elemen informasi. Secara umum, hasil ini menggambarkan bahwa desain yang dikembangkan telah cukup memenuhi kebutuhan usability pengguna, namun tetap memerlukan penyempurnaan.



Gambar 1. Diagram Rata-Rata

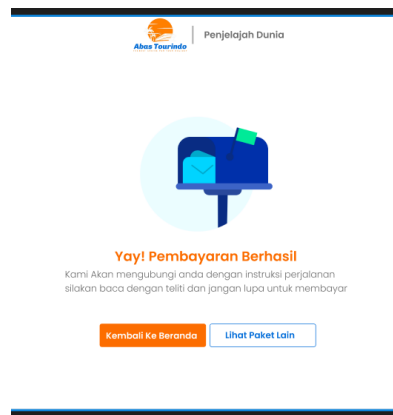
Diagram tersebut menampilkan hasil rata-rata penilaian dari kuesioner yang telah diisi responden. Setiap bagian pada diagram lingkaran merepresentasikan nilai rata-rata dari masing-masing item pertanyaan. Berdasarkan visualisasi, terlihat bahwa persentase nilai berada pada kisaran sekitar 3,8% hingga 4,3%, yang menunjukkan bahwa penilaian responden cenderung stabil dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh antar indikator. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan yang cukup positif terhadap aspek yang dinilai. Tidak adanya nilai yang terlalu rendah menunjukkan bahwa sistem atau layanan yang dievaluasi sudah berjalan dengan cukup baik, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan pada beberapa bagian yang memperoleh persentase lebih kecil dibandingkan lainnya. Secara keseluruhan, diagram ini membantu memvisualisasikan distribusi rata-rata penilaian sehingga memudahkan dalam melihat kecenderungan respon pengguna terhadap kuesioner yang diberikan.

### 3.3. Pembahasan Berdasarkan Heuristic Evaluation

Hasil pengolahan kuesioner terhadap beberapa halaman sistem (Home, Paket Travel, Login/Register, Testimoni, Pembayaran, dan Konfirmasi Sukses), diperoleh nilai rata-rata yang berada pada rentang 3,47 hingga 4,07. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat usability sistem secara umum berada pada kategori baik. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif, hasil tersebut dianalisis dengan pendekatan 10 prinsip heuristic Nielsen sebagai berikut:

### 3.3.1. Visibility of System Status

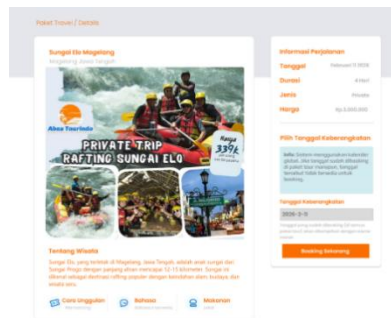
Desain telah mampu memberikan umpan balik yang cukup jelas kepada pengguna, terutama pada halaman konfirmasi transaksi yang memperoleh nilai rata-rata relatif tinggi. menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami status proses yang telah dilakukan, sehingga mengurangi ketidakpastian selama penggunaan sistem. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. sukses pembayaran.

### 3.3.2. Match Between System and Real World

Penggunaan bahasa dan penyajian informasi pada halaman utama maupun paket wisata dinilai cukup sesuai dengan pemahaman pengguna. Meskipun demikian, nilai rata-rata yang belum maksimal menunjukkan masih terdapat peluang penyederhanaan istilah agar lebih komunikatif penyajian informasi perjalanan menggunakan istilah yang umum dipahami pengguna seperti tanggal keberangkatan, durasi perjalanan, dan harga. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks dunia nyata membantu pengguna memahami informasi



Gambar 3. Detail paket Pengguna

### 3.3.3. User Control and Freedom

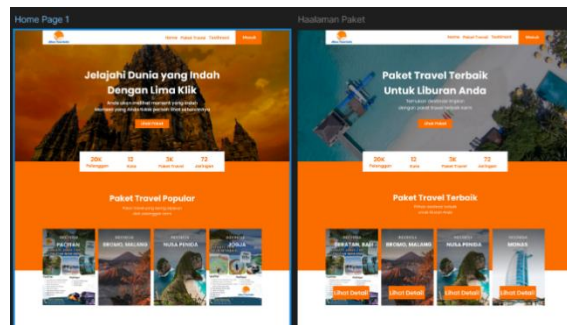
Kemudahan navigasi melalui tombol seperti Lihat Paket dan Lihat Detail mencerminkan bahwa pengguna memiliki kontrol yang cukup baik terhadap alur penggunaan sistem. keberadaan elemen navigasi yang memungkinkan pengguna berpindah antar halaman secara bebas. Menu navigasi yang tersedia memberikan kendali kepada pengguna dalam menentukan alur interaksi tanpa terikat pada satu proses tertentu, sehingga mendukung penerapan prinsip user control and freedom dalam desain antarmuka sistem.



Gambar 4. Tombol Navbar Navigasi

### 3.3.4. Consistency and Standards

Nilai pada hampir seluruh indikator mengindikasikan bahwa desain antarmuka telah menerapkan konsistensi yang cukup baik, baik dari segi tata letak, istilah, maupun pola interaksi. Hal ini membantu pengguna beradaptasi lebih cepat saat berpindah antar halaman. pada gambar dibawah menunjukkan perbandingan tampilan halaman utama dan halaman paket travel yang menerapkan konsistensi desain antarmuka. Kesamaan penggunaan warna tema, struktur navigasi, tata letak konten, serta gaya elemen interaktif menunjukkan bahwa sistem mengikuti standar desain yang seragam. Konsistensi ini membantu pengguna beradaptasi dengan cepat saat berpindah halaman dan meningkatkan kenyamanan penggunaan sistem.



Gambar 5. Antar Halaman

### 3.3.5. Error Prevention

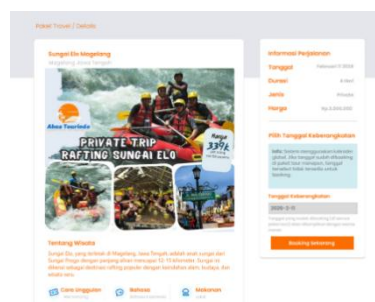
Pada halaman login dan registrasi, kejelasan label serta struktur form menunjukkan upaya sistem dalam meminimalkan potensi kesalahan input pengguna. Walaupun demikian, peningkatan pada mekanisme validasi atau notifikasi kesalahan dapat semakin memperkuat prinsip ini.



Gambar 6. Form Login

### 3.3.6. Recognition Rather Than Recal

Penggunaan elemen visual seperti gambar destinasi dan paket perjalanan membantu pengguna mengenali informasi tanpa harus mengingat detail sebelumnya. Namun, skor yang sedikit lebih rendah pada beberapa indikator menunjukkan perlunya peningkatan kualitas penyajian visual agar lebih informatif. Pada gambar dibawah menunjukkan tampilan detail paket wisata yang menyajikan informasi melalui kombinasi elemen visual, label, dan teks yang jelas. Penyajian gambar destinasi serta informasi perjalanan memungkinkan pengguna mengenali konten yang dibutuhkan tanpa harus mengingat data sebelumnya

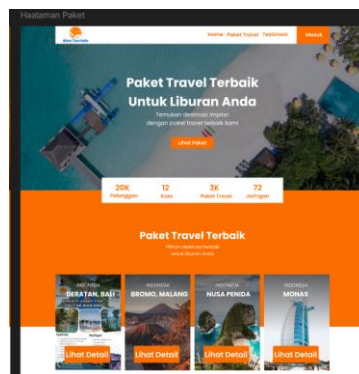




## Gambar 7. Elemen Visual

**3.3.7. Flexibility and Efficiency of Use**

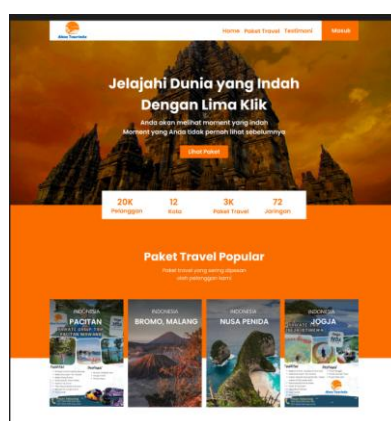
Proses checkout yang dinilai cukup mudah dipahami mencerminkan efisiensi alur sistem bagi pengguna. Hal ini menandakan bahwa sistem telah mendukung penyelesaian tugas secara efektif tanpa langkah yang berbelit pengguna bisa langsung memilih paket tanpa langkah panjang pada gambar dibawah ini.



Gambar 8. Lihat Paket detail checkout

**3.3.8. Aesthetic and Minimalist Design**

Penilaian terhadap kerapian tata letak dan tampilan form menunjukkan bahwa desain antarmuka telah cukup estetik dan tidak berlebihan. Seperti gambar dibawah ini menunjukkan tampilan antarmuka halaman utama yang dirancang dengan tata letak sederhana dan terstruktur. Penggunaan elemen visual yang tidak berlebihan serta fokus pada informasi utama mendukung prinsip aesthetic and minimalist design dalam meningkatkan kenyamanan pengguna.

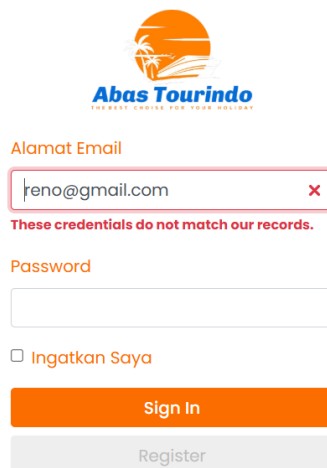


Gambar 9. informasi utama

**3.3.9. Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors**

Antarmuka sistem telah menyediakan mekanisme penanganan kesalahan dasar seperti pemberitahuan ketika terjadi kesalahan input pada form. Pesan kesalahan ini membantu

pengguna menyadari adanya kesalahan serta memberikan arahan untuk melakukan perbaikan. seperti gambar dibawah ini.



The image shows the login interface for 'Abas Tourindo'. At the top is the company logo. Below it, the 'Alamat Email' field contains 'feno@gmail.com' and has a red error message: 'These credentials do not match our records.' The 'Password' field is empty. There is a checkbox for 'Ingatkan Saya' and two buttons: 'Sign In' (orange) and 'Register' (grey).

Gambar 10. Form Kesalahan

### 3.3.10. Help and Documentation

Informasi tambahan seperti testimoni dan konfirmasi transaksi memberikan dukungan tidak langsung terhadap kebutuhan pengguna akan referensi dan kepercayaan sistem. Gambar dibawah menunjukkan bagian footer sistem yang menyediakan informasi kontak, navigasi fitur, serta akses media sosial sebagai sarana bantuan bagi pengguna. Keberadaan informasi tersebut mendukung pengguna dalam memperoleh dukungan ketika mengalami kendala selama menggunakan system.



Gambar 11. Footer Sebagai Informasi

## 3.4. Identifikasi Permasalahan Desain

Berdasarkan masukan yang diperoleh dari responden melalui pertanyaan terbuka pada kuesioner, ditemukan beberapa aspek antarmuka sistem yang masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Identifikasi ini dilakukan dengan mengelompokkan saran pengguna ke dalam beberapa kategori permasalahan desain.

### 3.4.1. Perbaikan Tombol

Dilakukan pada elemen interaktif berupa tombol Lihat Detail dengan meningkatkan ukuran tombol serta memperkuat kontras warna agar lebih mudah terlihat oleh pengguna. Perubahan ini dilakukan berdasarkan masukan responden yang menyatakan bahwa tombol

sebelumnya kurang menonjol. Setelah dilakukan penyesuaian, tombol menjadi lebih mudah ditemukan dibawah ini



Gambar 12. sesudah

Gambar 13. sebelum

### 3.4.2. Penambahan Petunjuk pada Form Testimoni

Gambar di bawah ini menunjukkan penambahan teks petunjuk pada kolom pengisian testimoni yang bertujuan membantu pengguna memahami informasi yang perlu diinputkan. Penambahan panduan ini dilakukan untuk meningkatkan kejelasan proses pengisian data serta mengurangi potensi kesalahan pengguna saat berinteraksi dengan sistem nantinya.

Gambar 14. sebelum

Gambar 14. sesudah

### 3.4.3. Peningkatan Keterbacaan Teks Pada Informasi Detail Paket

Perbaikan desain juga dilakukan pada aspek keterbacaan teks dengan menyesuaikan warna informasi harga menjadi lebih kontras menggunakan warna merah marun. Perubahan ini bertujuan memberikan penekanan visual pada informasi yang dianggap penting bagi pengguna, sehingga memudahkan dalam mengidentifikasi detail biaya perjalanan. Penyesuaian tersebut diharapkan dapat meningkatkan kejelasan penyampaian informasi.

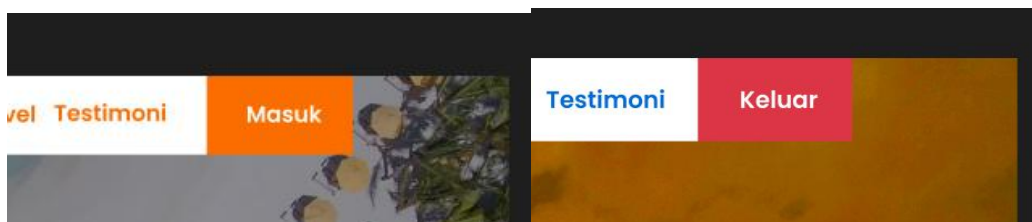


Gambar 15. Sebelum

Gambar 15. Sesudah

#### 3.4.4. Peningkatan Navigasi Visual

Perbaikan desain dilakukan pada aspek navigasi visual dengan menambahkan indikator perubahan warna pada menu navbar ketika halaman aktif. Penyesuaian ini bertujuan membantu pengguna mengenali posisi navigasi saat ini sehingga meningkatkan orientasi selama menggunakan sistem, dilakukan penyesuaian warna pada tombol autentikasi untuk membedakan status pengguna. Ketika pengguna belum masuk ke sistem, tombol ditampilkan dengan warna oranye sebagai aksi login, sedangkan setelah berhasil masuk tombol berubah menjadi logout dengan warna merah sebagai indikator tindakan keluar.

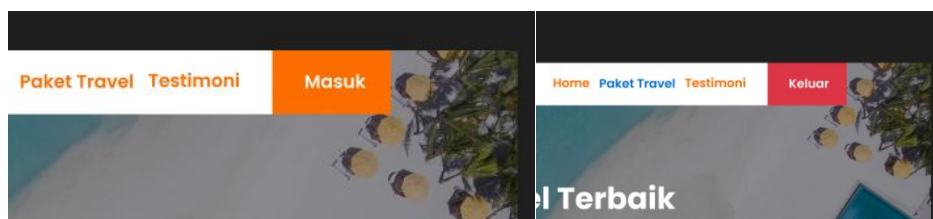


Gambar 16. Sebelum

Gambar 16. Sesudah

#### 3.4.5. Peningkatan Navigasi Halaman Aktif

Perbaikan dengan menambahkan perubahan warna pada menu navbar ketika pengguna berpindah halaman. Penyesuaian ini bertujuan memberikan umpan balik visual yang jelas sehingga pengguna dapat dengan mudah mengenali halaman yang sedang diakses. Implementasi ini diharapkan meningkatkan orientasi navigasi serta kenyamanan interaksi pengguna



Gambar 17. Sebelum

Gambar 17. Sesudah

Gambar menunjukkan perubahan warna pada menu navigasi sebagai indikator halaman aktif yang membantu pengguna mengenali posisi navigasi dalam sistem.

### 3.5. Implementasi Perbaikan Desain

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan desain yang telah diuraikan pada subbab sebelumnya, dilakukan rangkuman terhadap temuan serta implementasi perbaikan yang telah diterapkan pada antarmuka sistem. Rangkuman ini disusun untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai hubungan antara permasalahan yang ditemukan, tindakan perbaikan yang dilakukan, serta visualisasi perubahan yang ditampilkan melalui perbandingan sebelum dan sesudah implementasi. Tabel berikut menyajikan ringkasan perbaikan desain yang dilakukan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas usability dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

Tabel 2 Ringkasan Identifikasi Permasalahan dan Perbaikan Desain

No	Jenis Perbaikan	Deskripsi Permasalahan	Implementasi Perbaikan	Visualisasi
1	Perbaikan Tombol "Lihat Detail"	Tombol kurang menonjol sehingga sulit ditemukan oleh pengguna berdasarkan masukan responden.	Ukuran tombol diperbesar dan kontras warna diperkuat agar lebih terlihat dan mudah diakses.	Perbandingan gambar sebelum dan sesudah ditampilkan pada Subbab 3.4.1
2	Penambahan Petunjuk Form Testimoni	Pengguna mengalami kebingungan dalam mengisi kolom testimoni karena tidak terdapat panduan pengisian.	Ditambahkan teks petunjuk pada kolom input untuk membantu pengguna memahami data yang perlu diisi.	Perbandingan gambar sebelum dan sesudah ditampilkan pada Subbab 3.4.2

3	Peningkatan Keterbacaan Teks Informasi Harga	Informasi harga kurang menonjol dan sulit dikenali oleh pengguna.	Warna teks harga diubah menjadi merah marun untuk meningkatkan penekanan visual dan keterbacaan.	Perbandingan gambar sebelum dan sesudah ditampilkan pada Subbab 3.4.3
4	Peningkatan Navigasi Visual (Status Login/Logout)	Kurangnya kejelasan status pengguna saat sudah masuk atau keluar dari sistem.	Penyesuaian warna tombol login (oranye) dan logout (merah) untuk membedakan status interaksi pengguna.	Perbandingan gambar sebelum dan sesudah ditampilkan pada Subbab 3.4.4
5	Indikator Halaman Aktif pada Navbar	Tidak adanya indikator visual yang menunjukkan halaman aktif sehingga pengguna kesulitan mengetahui posisi navigasi.	Ditambahkan perubahan warna pada menu navbar saat berpindah halaman untuk memberikan umpan balik visual.	Perbandingan gambar sebelum dan sesudah ditampilkan pada Subbab 3.4.5

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi usability terhadap desain antarmuka website Abas Tourindo melalui kuesioner dan analisis menggunakan pendekatan Heuristic Evaluation, dapat disimpulkan bahwa secara umum desain yang dikembangkan telah memenuhi aspek

kemudahan penggunaan dengan cukup baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata penilaian responden yang berada di atas angka 3,5, yang menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, serta interaksi sistem sudah dapat dipahami oleh pengguna. Namun demikian, masih ditemukan beberapa bagian yang perlu ditingkatkan, seperti visibilitas tombol, kejelasan petunjuk pengisian form, keterbacaan informasi penting, serta indikator navigasi halaman. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan desain yang meliputi penyesuaian ukuran dan warna elemen interaktif, penambahan panduan input, serta peningkatan indikator navigasi. Secara keseluruhan, proses evaluasi ini membantu mengidentifikasi kekurangan desain dan memberikan arah perbaikan yang lebih terstruktur, sehingga diharapkan kualitas pengalaman pengguna pada sistem dapat menjadi lebih optimal.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- [1] S. Setiyanto and I. F. Yasin, "Analisis User Interface pada Website E-Learning dengan Metode Evaluasi Heuristik," *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, vol. 1, no. 3, pp. 327–332, Dec. 2023, doi: 10.31004/ijmst.v1i3.293.
- [2] A. N. Shafitri, M. Sanglise, and C. D. Suhendra, "DESAIN DAN EVALUASI UI/UX MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION: STUDI KASUS RUMKITAL DR. AZHAR ZAHIR MANOKWARI," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 10, no. 4, pp. 2953–2962, Nov. 2025, doi: 10.29100/jipi.v10i4.6663.
- [3] A. Sifa Nabila and R. Setyaningrum, "EVALUASI USABILITY WEBSITE PRODUK ORGANIK DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *Pendrikan Kidul, Kec. Semarang Tengah*, 2025.
- [4] R. Amalia, "Analisis Antarmuka dan Pengalaman Pengguna (UI/UX) Website SI-MERI Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan menggunakan Metode Evaluasi Heuristik Analysis of the User Interface and User Experience (UI/UX) of the SI-MERI Website of the South Sumatra Province Inspectorate using the Heuristic Evaluation Method," 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess>
- [5] M. Mahendra, P. Praja, R. Nurmasari, D. Zhafira, and A. Ramadhani, "EVALUASI USABILITY WEBSITE TROBOS AQUA MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," vol. 14, no. 1, pp. 8–18, 2023, [Online]. Available: <http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP>
- [6] K. R. Raditia, I. G. A. A. D. Indradewi, and G. A. J. Saskara, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Magang Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal*

Pendidikan Sains dan Komputer, vol. 5, no. 02, pp. 319–332, Oct. 2025, doi:  
10.47709/jpsk.v5i02.7065.