

Usability Testing Menggunakan Metode Heuristik dan End User Computing Satisfaction Pada Website Ikan Hias Menteng

Mauludani Muhammad, Agung Triayudi*, Agus Iskandar

Fakultas Teknologi dan Informatika, Program Studi Informatika, Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia

Email: ¹mauludani11@gmail.com, ^{2*}agungtriayudi@civitas.unas.ac.id, ³novidian@civitas.unas.ac.id

Email Penulis Korespondensi: agungtriayudi@civitas.unas.ac.id

Abstrak—Ikan Hias Menteng merupakan situs website yang memberikan Layanan Informasi yang terletak di Sumenep Menteng. Dengan adanya website Ikan Hias menteng penunjang website dapat mendapatkan informasi ikan hias yang mereka cari untuk dikunjungi dengan informasi serta rekomendasi dan harga ikan hias. Dalam ulasan kali ini, penulis membedah tingkat kepuasan penggunaan situs website ikan hias menteng dengan perbandingan dari metode Evaluasi Heuristik dan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) untuk mencari tingkat usability website ikan hias menteng. Dimana dalam metode Evaluasi Heuristik mendapatkan score sebanyak 9,118 sedangkan metode End User Computing Satisfaction mendapatkan score sebanyak 9,292. Dari analisis perbandingan tingkat usability, penulis mendapatkan rekomendasi dalam upaya perbaikan situs website. Yang perlu diperhatikan antara lain pada variabel Design Estetika dan minimalis, variabel Membantu pengguna dan variabel Ketepatan waktu.

Kata Kunci: Ikan Hias Menteng; Evaluasi Heuristik; End User Computing Satisfaction (EUCS); Pengguna

Abstract—Ornamental Fish Menteng is a website that provides information services located in Sumenep Menteng. With the Menteng Ornamental Fish website, website visitors can get information on the ornamental fish they are looking for to visit, with information and recommendations and prices for ornamental fish. In this review, the authors dissect the satisfaction level of using the ornamental fish menteng website with a comparison of the Heuristic Evaluation method and the End User Computing Satisfaction (EUCS) method to find the usability level of the ornamental fish menteng website. Where in the Heuristic Evaluation method a score of **9.118** is obtained while the End User Computing Satisfaction method obtains a score of **9.292**. From a comparative analysis of usability levels, the authors get recommendations in an effort to improve websites. What needs to be considered, among others, are the Aesthetic and Minimalist Design variables, the Helping users variable and the Timeliness variable.

Keywords: Ornamental Fish; Heuristic evaluation method; End User Computing Satisfaction (EUCS) method; User

1. PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang dibutuhkan untuk menghubungkan kita dengan dunia digital adalah internet. Banyak hal yang bisa kita lakukan di dunia digital, seperti mencari informasi, statistik vital, dan hal-hal lain yang dapat meningkatkan taraf hidup kita. Tentunya kita harus bisa memanfaatkan teknologi dan internet secara maksimal[1]–[3].

Misalnya kita harus bisa mencari apa yang kita butuhkan dan menjual produk kita di dunia digital dengan menggunakan internet dan alat bernama website. Website berfungsi sebagai clearing house untuk data dari berbagai bidang yang saling terhubung satu sama lain. Website ini dapat dimanfaatkan oleh media untuk menyebarkan informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja[4]. Secara alami, pengguna situs web akan berkomunikasi satu sama lain. Dalam situasi ini, sebuah website atau aplikasi harus menyertakan fitur usability untuk menjaga kenyamanan user atau pengguna agar terus menggunakan dan kembali menggunakan aplikasi tersebut [5]–[7].

Tentu saja, ada sejumlah masalah kegunaan dalam program yang dapat menghambat pengguna aplikasi. Namun, kegunaan bukan hanya pertanyaan tentang bagaimana tampilan atau desain aplikasi; itu juga masalah bagaimana aplikasi berinteraksi dengan pengguna dan bagaimana pengguna menggunakan aplikasi tersebut[8]–[10]. Sebuah aplikasi berbasis website bernama “Aplikasi Informasi Ikan Hias” bertujuan untuk membantu pengguna menemukan informasi tentang ikan hias yang dapat dijual atau dipelihara sebagai hewan peliharaan untuk memudahkan masyarakat memilih dan mencari ikan hias yang mereka butuhkan.

Dalam penelitian ini, kami akan menilai analisis kegunaan aplikasi ikan hias. Dalam penelitian ini, dua metodologi—kepuasan komputasi pengguna akhir dan metode evaluasi heuristik—akan diterapkan. Kedua pendekatan ini bertanggung jawab untuk mengevaluasi kegunaan situs web ikan hias untuk memastikan tingkat kepuasan pengguna. Kita dapat menilai analisis kegunaan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan website ikan hias. Sehingga kekurangan – kekurangan tersebut dapat diketahui dan menjadi dasar rekomendasi perbaikan website tersebut untuk diperbaiki dikemudian hari.

Ikan hias adalah spesies ikan air tawar atau laut yang dibudidayakan untuk tujuan estetika bukan untuk makanan manusia. Orang menghabiskan banyak waktu untuk menyelam dan kemudian menikmati keindahan dunia bawah laut karena sering dianggap mempesona. Kehadiran ikan hias ini mungkin bisa menjadi salah satu alternatif hiburan di tengah padatnya jadwal saat ini seiring dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan masyarakat untuk menikmati panorama air di suatu ruang[11], [12].

Ikan hias ini dipelihara sebagai hobi atau untuk kesenangan mengagumi bentuk, warna, dan coraknya. Setidaknya 363 jenis ikan hias air tawar dari Indonesia telah diangkut ke berbagai negara di seluruh dunia, sekitar 75% dari pasokan dunia[13]. Ikan yang dipelihara untuk hiburan biasanya disimpan di akuarium, sedangkan ikan yang dipelihara untuk keperluan budidaya biasanya disimpan di kolam. Jenis ikan yang dipelihara untuk tujuan komersial biasanya bergantung pada preferensi dan biaya pasar [14], [15].

Sumenep adalah tempat penjualan ikan hias terlengkap di daerah menteng jakarta pusat, Banyaknya jenis ikan hias disini membuat para pecinta ikan hias rela rebutan dengan para pecinta lainnya juga. Berbagai jenis ikan hias dijual di sumenep dengan harga yang murah, makanya para pecinta ikan hias sangat senang belanja ikan di daerah sumenep ini, selain bisa ditawar disini juga bisa mendapatkan ilmu dari para ahli ikan hias yang sudah berpengalaman puluhan tahun dibidangnya. Dikarenakan ada beberapa jenis ikan hias yang sangat sulit untuk dipelihara dirumah bagi para pemula pecinta ikan hias. Dari uraian diatas maka penulis ingin membuat suatu website yang mencakup informasi-informasi tentang merawat ikan hias, jenis jenis ikan hias, dan harga pasaran ikan hias.

Pada penelitian sejenis, penelitian ini membuat analisis sentimen menggunakan website Evaluasi tahap 2 untuk menemukan masalah pada prototypeperbaikan yang dibangun berdasarkan solusi atas masalah yang ditemukan pada evaluasi tahap 1 dan Persona. Hasil pada evaluasi tahap 1, prinsip heuristic yang banyak ditemukan masalah yaitu pada prinsip H4 -Consistency and Standards, dan pada H8 -Aesthetic and Minimalist Design.Sedangkan pada evaluasi tahap 2 ditemukan masalah pada prinsip H4 -Consistency and Standards, dan H7 -Flexibility and Efficiency of use. Perbaikan yang dilakukan berpengaruh pada menurunnya jumlah temuan masalah serta nilai severity ratingsdiantara kedua tahap evaluasi [16].

Pada Penelitian yang lain, Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 100 responden yang diambil dari populasi mahasiswa aktif Universitas Amikom Purwokerto. Dalam pengumpulan data kuesioner, peneliti menggunakan link *google form* untuk dibagikan ke responden. Hasil dari uji hipotesis yang diajukan terdapat 1 variabel yang menunjukkan hipotesis diterima dan mempunyai pengaruh yang signifikan, yaitu variabel *content*, kemudahan penggunaan. Variabel *accuracy*, variabel format, variabel *ease of use* dan variabel *timeliness* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*)[17].

Pada Penelitian yang lain, Hasil dari Analisis Heuristic Evaluation menunjukkan bahwa sistem ini memperoleh persentase nilai sebesar 75%, yang menunjukkan tingkat kebaikan yang cukup bagi penggunaanya. Namun, terdapat total 25% di mana ditemukan ketidakbaikan dalam sistem, hal itu menunjukkan bahwa sistem ini kurang baik bagi penggunaanya. Kemudian, melalui analisis Think Aloud, ditemukan hingga 23 saran perbaikan untuk sistem yang dievaluasi. Penelitian selanjutnya dapat mengevaluasi lanjutan dariimplementasi rekomendasi perbaikan tersebut[18].

Pada penelitian yang lainnya, dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa website info bengkel dinyatakan puas oleh para pengguna. dimana pada metode End User Computing Satisfaction mendapatkan nilai sebesar 7,326 atau 73,26 % sedangkan untuk metode Heuristic Evaluation mendapatkan nilai sebesar 7,204 atau 72,04% [19]. Pada penelitian yang lainnya, penilaian dilakukan dengan menggunakan sepuluh heuristik atau pedoman desain Jakob Nielsen. Tujuannya adalah untuk bandingkan aplikasi dengan mengukur kegunaannya terhadap heuristik standar [20].

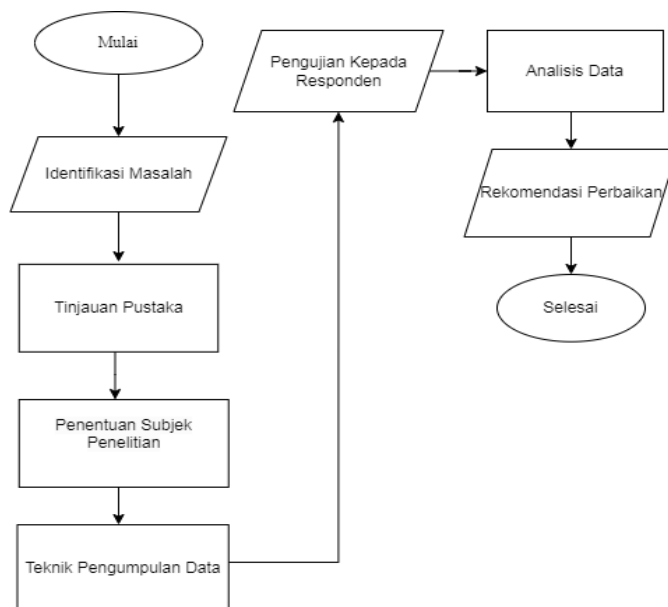
Dari Identifikasi masalah yang ada yaitu : Kurang nya promosi dan informasi mendalam tentang ikan hias yang ada dimenteng Jakarta Pusat, dan juga Masalah kemudahan usability yang dapat menghambat user pada website ikan hias menteng.

Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk memberikan informasi mengenai berbagai jenis ikan hias agar para pengguna dapat mengetahui apa yang akan dicari melalui website ikan hias menteng, dan juga Memberikan rekomendasi pada administrator serta developer untuk perbaikan dalam meningkatkan situs Ikan Hias Menteng menggunakan dua metode. Dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan berdasarkan batasan masalah dalam penulisan ini adalah: Mengevaluasi website ikan hias menteng berdasarkan kriteria *Usability*. Dan pada analisis perbandingan hasil metode digunakan untuk menyusun data dengan cara menyebarkan kuisisioner ke responden dianalisis dengan masing masing metode evaluasi Heuristik dan End User Computing Satisfaction.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Design Penelitian

Skema Alur Design Penelitian ini dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Skema Alur Penelitian

Gambar 1 di atas menunjukkan langkah-langkah yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini. Skema alur penelitian tersebut meliputi beberapa langkah, **Langkah Pertama** dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang diidentifikasi yaitu Kurangnya promosi dan informasi mendalam tentang ikan hias yang ada di Menteng Jakarta Pusat, dan juga masalah kemudahan usability yang dapat menghambat user pada website ikan hias menteng. **Langkah Kedua** yaitu melakukan tinjauan pustaka yaitu melalui jurnal yang saya ambil dari beberapa sumber yang relevan. **Langkah Ketiga** melakukan penentuan subjek penelitian yaitu menentukan responden penelitian yang menyukai ikan hias lalu ada pengumpulan data responden melalui kuisioner untuk menghitung tingkat validasi, lalu ada investigasi yaitu mengunjungi lokasi yang sudah di tentukan untuk subjek penelitian ini yaitu di sumenep menteng Jakarta pusat. **Langkah Keempat** melakukan Teknik pengumpulan data yang akan diuji kepada partisipan responden yaitu menggunakan metode heuristik dan EUCS. **Langkah Kelima** Melakukan analisis data yang sudah diterima dari responden terkait usability dengan menggunakan dua metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Heuristik dan EUCS. **Langkah Keenam** adalah mengevaluasi jawaban responden bila ada rekomendasi perbaikn tentang usability agar developer bisa mengembangkan website yang lebih baik dan lebih akurat lagi kedepannya.

2.2 Website

Pada website ikan hias menteng berisi tentang berbagai macam informasi seperti jenis ikan hias, harga ikan hias, cara merawat berbagai jenis ikan dan cara mengontrol kualitas air. Ada juga beberapa tips cara merawat air aquarium agar tetap bersih dan juga tetap menjaga kesehatan ikan hias yang di pelihara.

2.2.1 Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu Mengunjungi beberapa pasar ikan hias yang ada di Jakarta untuk mengenali jenis jenis ikan apa saja yang ada di Indonesia dan juga mengetahui harga pasaran ikan tersebut. Dan juga mencari tau asal ikan hias yang ada dan apa saja yang harus dilakukan ketika merawat ikan tersebut dari telur sampai dewasa.

2.2.2 Kuisioner

Kuisioner yang dibuat yaitu memiliki 22 pertanyaan yang terdiri dari 10 variabel, 5 variabel dari metode Heuristik dan 5 Variabel pada metode EUCS. Pada variabel Heuristik terdapat 12 pertanyaan sesuai variabel yang ada. Sedangkan variabel EUCS memiliki 10 pertanyaan sesuai dengan variabel yang ada.

2.2.3 Fokus Penelitian

Fokus Penelitian ini adalah untuk menganalisis perbandingan tingkat usability website agar factor ketidakpuasan dapat diklarifikasikan sebagai pertimbangan bagi developer dan memberi referensi bagaimana mengatasi masalah tersebut.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

2.3.1 Satisfaction Level Responden

Menganalisis hasil metode yang pakai setelah pengumpulan data dan penyebaran level kuesioner kepada responden. Setelah perolehan informasi – informasi dari survei tersebut akan dirinci melanjuti dengan teknik masing – masing pertanyaan tersebut. Selanjutnya untuk mendapatkan hasil dari setiap teknik Level Kepuasan Responden dengan metode Evaluasi Heuristik dan End User Computing Satisfaction (EUCS), ditindak lanjuti pengukuran hasil satisfaction level

responden menggunakan skala pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Satisfaction Level Responden

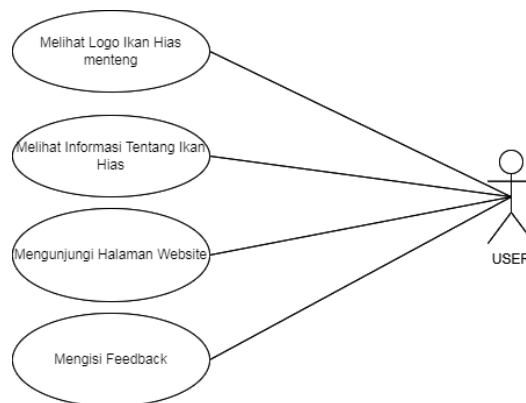
Kriteria	Satisfaction Level	Score
9 - 10	Sangat Puas	A
7 - 8	Puas	B
5 - 6	Cukup Puas	C
3 - 4	Kurang Puas	D
1 - 2	Tidak Puas	E

Pada Tabel 1 terdapat standar untuk memperoleh kriteria. Setiap poin jawaban memiliki *score* yang berbeda, yakni dikarenakan jawaban A memiliki *score* 9 - 10, jawaban B memiliki *score* 7-8, jawaban C *score* 5 - 6, jawaban D *score* 3 - 4 dan Tanggapan E memiliki *score* 1-2.

2.3.2 Uji Reabilitas

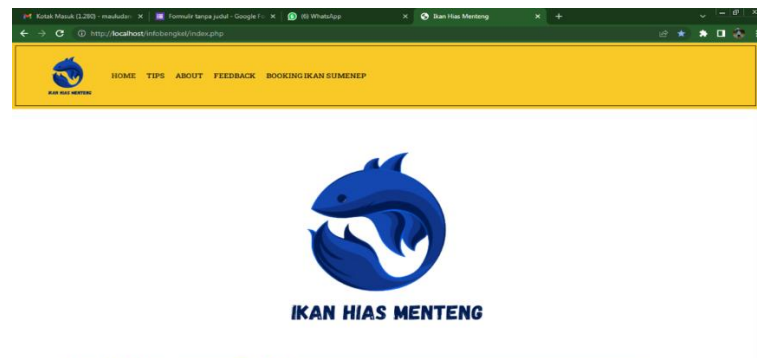
Uji Reabilitas merupakan salah satu uji untuk pengukuran tingkat konsisten polling hasil responden. Sebuah kuisioner akan dianggap dapat dipercaya atau *reliable* jika partisipan responden secara andal menanggapi pertanyaan-pertanyaan terhadap penelitian ini waktu ke waktu. Data yang digunakan untuk uji reabilitas diambil dari kuisioner yang diberikan oleh para partisipan responden. Penelitian bisa dinyatakan dapat dipercaya (*reliable*) jika responden menjawab konsisten dari pernyataan dalam kuisioner. Nilai *score* dasar dari tes yang *reliable* seharusnya dapat dipercaya jika melampaui nilai *Cronbach's Alpha* sebanyak $> 0,6$. Jadi dalam jajak pendapat eksplorasi ini harus mempunyai *Score Cronbach's Alpha* di atas nilai rata-rata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



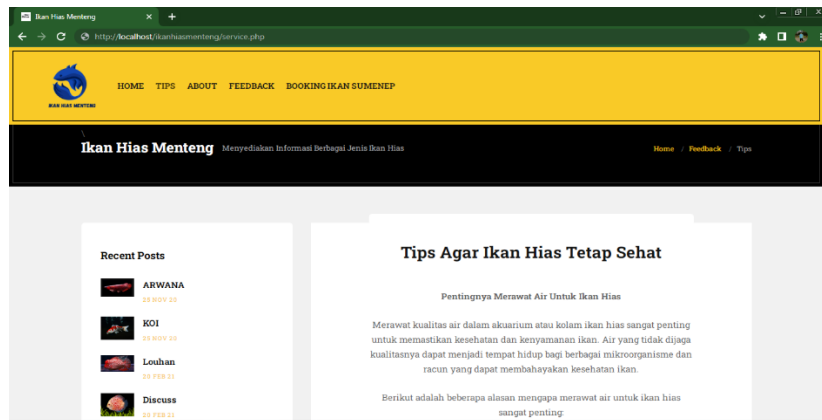
Gambar 1. Use Case Diagram

Pada Gambar 1 diatas adalah user *Use Case Diagram*. Pada diagram tersebut faktor pertama adalah menunjukan kepada user agar dapat melihat menu Home yaitu berisi tentang logo website ikan hias. Lalu faktor kedua adalah user akan melihat informasi informasi tentang ikan hias yang terkait pada website, seperti cara merawat, asal usul ikan tersebut, dan cara mengembangkannya. Lalu pada faktor ketiga user dapat melihat halaman tentang informasi website ikan hias dengan berbagai jenis ikan hias yang ada. Lalu pada faktor keempat yaitu user dapat mengunjungi halaman website tentang bagaimana untuk mengisi kritik serta *feedback* apabila dari user ada ide perbaikan atau kekeliruan terhadap informasi bisa langsung mengisi di tempat yang sudah disediakan.



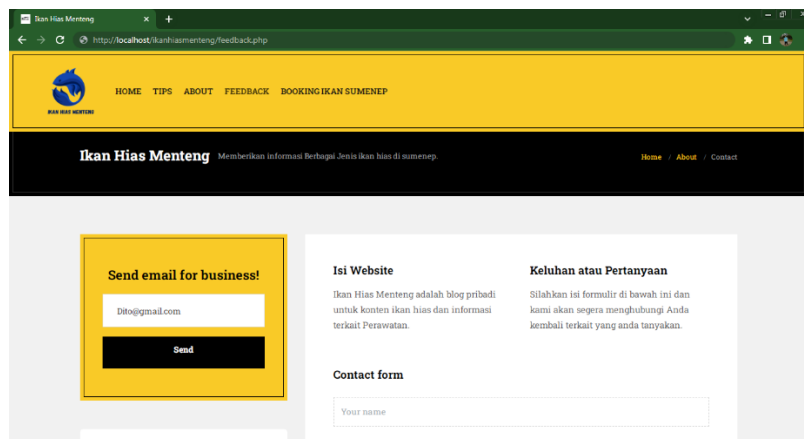
Gambar 2. Halaman Home

Gambar 2 ini menunjukkan menu halaman home. Halaman home ini berisi hubungan mendasar yang menyoroti halaman tertentu di situs ini. Ada navbar, yaitu bekerja sebagai navigasi di website ikan hias menteng, pada halaman tersebut. Selain itu tersedia dibawah logo tentang informasi ikan hias.



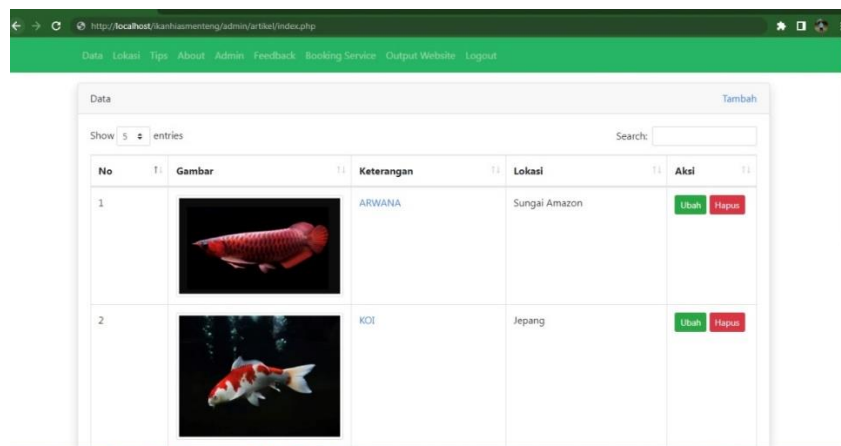
Gambar 3. Halaman Tips

Gambar 3 ini menunjukan bagaimana cara agar ikan hias tetap sehat dan juga memberikan informasi penting sebelum merawat ikan hias, dihalaman ini juga menunjukan cara menjaga kualitas air agar memiliki ikan hias yang sehat dan bagus.



Gambar 4. Halaman Feedback

Pada Gambar 4 di atas, halaman feedback di atas diperuntukan pada pengunjung website agar dapat berinteraksi dengan administrator jika ingin memberikan kritik serta *feedback*. Karena halaman feedback ini memudahkan pengunjung website untuk mendapatkan klarifikasi tentang masalah, memberikan analisis maupun pertanyaan.



Gambar 5. Halaman Administrasi

Selanjutnya pada Gambar 5 diatas, halaman dashboard halaman penting berupa notifikasi pembaruan ringkasan shortcut yang bisa mempermudah admin website bekerja. Berfungsi untuk menampilkan status serta informasi jika ingin melakukan update berita,

3.1 Implementasi Pengujian

3.1.1 Evaluasi Heuristik

Perhitungan yang dilakukan terhadap perbandingan setiap variabel-variabel yang ada didalam metode Evaluasi Heuristik telah berhasil dilakukan. Langkah selanjutnya penulis akan mengkalkulasikan serta mencari nilai rata-rata pada variabel-variabel tersebut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Hasil Mean Nilai Tiap Variabel}}{5} \quad (1)$$

$$\text{Nilai} = \frac{9,118}{5}$$

$$\text{Nilai} = 9,118$$

Setelah dikalkulasikan untuk menemukan nilai rata-rata tiap variabel Evaluasi Heuristik dengan nilai **9,118** maka situs pengunjung website ikan hias menteng dinyatakan **Sangat Puas**.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Hasil Rata-Rata Nilai Tiap Variabel}}{5} \quad (2)$$

$$\text{Nilai} = \frac{9,33+9,28+9,30+9,27+9,28}{5}$$

$$\text{Nilai} = 9,292$$

Setelah *Satisfaction* dengan nilai sebanyak **9,292** maka situs pengunjung website ikanhiasmenteng dinyatakan **Sangat Puas**. mengkalkulasikan untuk mendapatkan nilai rata-rata tiap indikator variabel *End User Computing*

3.1.2 End User Computing Satisfaction

Perhitungan yang dilakukan terhadap perbandingan setiap variabel-variabel yang ada didalam metode *End User Computing Satisfaction* telah berhasil dilakukan. Langkah selanjutnya penulis akan mengkalkulasikan serta mencari nilai rata-rata pada variabel-variabel tersebut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Hasil Rata-Rata Nilai Tiap Variabel}}{5} \quad (3)$$

$$\text{Nilai} = \frac{9,33+9,28+9,30+9,27+9,28}{5}$$

$$\text{Nilai} = 9,292$$

Setelah *Satisfaction* dengan nilai sebanyak **9,292** maka situs pengunjung website ikanhiasmenteng dinyatakan **Sangat Puas**. mengkalkulasikan untuk mendapatkan nilai rata-rata tiap indikator variabel *End User Computing*

3.2 Analisis Perbandingan Tingkat Kepuasan

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan pada teknik Evaluasi Heuristik dan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) untuk melihat dan melacak insentif terbaik pada tingkat pemenuhan pengunjung di situs website ikan hias menteng.

Tabel 2 Hasil Perbandingan Evaluasi Heuristik dan EUCS

Metode	Score	Satisfaction Level
Evaluasi Heuristik	9,118	Sangat Puas
End User Computing Satisfasction	9,292	Sangat Puas

Dari tabel 2 diatas, menunjukkan bahwa perbandingan dari metode Evaluasi Heuristik mendapat score **9,118**. Dinyatakan bahwa tingkat kepuasan pengguna **Puas**. Lalu pada metode *End User Computing Satisfaction* mendapat score sebanyak **9,292**. Juga dinyatakan bahwa tingkat kepuasan pengguna **Puas**. Maka dari hasil perbandingan kedua metode tersebut dapat diberi kesimpulan bahwa metode Evaluasi Heuristik memiliki nilai lebih rendah pada tingkat perhitungan kepuasan pengguna dari pada metode *End User Computing Satisfaction*.

3.3 Analisis Pengujian Reabilitas

Kuesioner penelitian bisa dinyatakan dapat dipercaya (*reliable*) jika responden menjawab konsisten dari pernyataan dalam kuesioner. *Score* dasar untuk uji reliabilitas seharusnya dapat diandalkan jika melampaui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $\geq 0,60$.

Cronbach's Alpha	N of Items
.889	22

Gambar 6. Hasil Uji Reabilitas

Pada Gambar 6 di atas adalah hasil dari uji reabilitas. *Cronbach's Alpha* didapat dari hasil kuesioner mendapatkan nilai sebanyak 0.889. Terlihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada survei penelitian ini sudah memenuhi dan melampaui *score* dasar sebanyak 0,60. Maka dari itu pemeriksaan pengujian kualitas dinyatakan *reliable*.

3.4 Pembahasan

Rekomendasi perbaikan pada penelitian ini disarankan bahwa situs website ikan hias menteng harus diperbaiki dalam upaya meningkatkan kepuasan pengguna untuk penelitian selanjutnya. Berikut beberapa rekomendasi perbaikan dari hasil penelitian perbandingan tingkat *usability* menggunakan indikator variabel dari metode Evaluasi Heuristik dan metode *End User Computing Satisfaction* pada website ikan hias menteng dapat dipahami pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Rekomendasi Perbaikan

No	Code	Information
1	HE08	Dibutuhkan pemberitahuan ketika mengalami kesalahan dalam memasukan data dan terdapat solusinya
2	HE09	Dibutuhkan informasi bantuan serta panduan dalam fitur website ikan hias menteng
3	EUCS05	Dibutuhkan tim layanan website tepat waktu beserta informasi yang up-to-date

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini mendapatkan kesimpulan bahwa, situs website ikan hias menteng merupakan sebuah media informasi yang bermanfaat bagi pengunjung website untuk mencari referensi jenis ikan hias di Indonesia khususnya di Jakarta. Metode *Evaluasi Heuristik* mendapatkan *score* sebanyak **9,118** jadi tingkat kepuasan pengguna dinyatakan **Sangat Puas**. Lalu dalam metode *End User Computing Satisfaction* mendapatkan *score* **9,292** jadi tingkat kepuasan pengguna dinyatakan **Sangat Puas**. Rekomendasi perbaikan untuk situs website ikan hias menteng terdapat di HE08 dan EUCS03, dalam segi tampilan *user interface* website lalu HE10 merupakan informasi yang harus ditingkatkan terhadap fitur bantuan yang harus tersedia di website ikan hias menteng. Akhirnya peneliti mengambil kesimpulan pada website ikan hias menteng untuk memperbaiki, memperbarui dan mengembangkan website sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna mengacu pada hasil penelitian ini.

REFERENCES

- [1] M. Ayu and F. M. Sari, "Pelatihan siswa/i untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris dasar melalui website grammar," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, vol. 3, no. 1, hal. 132-137, 2022, <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1916>
- [2] M. Fernanda, "Pengaruh Promosi Penjualan, Daya Tarik Iklan Internet, Dan Kualitas Website Terhadap Pembelian Impulsif," *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 5, pp. 07-12, 2019. <https://doi.org/10.24912/jmbk.v3i5.6073>
- [3] W. Andriyan, S. S. Septiawan, dan A. Aulya, "Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, no. 2, hal. 79-88, 2020. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- [4] A. Oktafina, F. Arifatul Jannah, M. Fahrur Rizky, M. Verrel Ferly, Y. Dharma Tangtobing, and S. Rahayu Natasia, "EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION STUDI KASUS: (WEBSITE DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA XYZ)," *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 134-146, Aug. 2021, doi: 10.35457/antivirus.v15i2.1553.
- [5] N. Dalimunthe, F. Nazari, dan K. Purba, "Evaluasi website pemko pekanbaru menggunakan metode heuristic evaluation," *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, hal. 245-250, 2019. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v5i2.7538>.
- [6] B. Jordan, A. Triayudi, and B. Rahman, "Analisa Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan End User Computing Satisfaction pada Website Infobengkel," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 1, p. 608, Jan. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3534.
- [7] I. Kurniasih dan D. Pibriana, "Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 1, hal. 181-198, 2021, <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.787>.
- [8] Eliyah A M Sampetoding, R, L, Muhammad Al Fudhail, Aulia Adha Putri, Muchtar Adam Al-Hamid, Yulita Sirinti Pongtambing, Ruwaidah Ilyas, Esther Sanda Manapa, "Rancang Bangun Website Ukm Panahan Universitas Hasanuddin," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 4, no. 2, hal. 670-678, 2023, <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.221>.
- [9] G. E. Wijaya and C. Kuswoyo, "Pengaruh kemenarikan desain website dan kepercayaan konsumen terhadap keputusan pembelian konsumen Shopee," *J. Inspirasi Bisnis dan Manaj.*, vol. 6, no. 1, p. 115, 2022, doi: 10.33603/jibm.v6i1.6468.
- [10] H. S. Taram, R. Rahmawati, and S. Mardiah, "Jurnal of Community Development in Islamic Studies Fakultas Agama Islam – Universitas Islam 45 PELATIHAN BUDIDAYA IKAN HIAS DAN," pp. 8-13, 2022, <https://doi.org/10.33558/alihsan.v1i1.4590>.
- [11] J. P. Sembiring, A. Jayadi, Q. J. Adrian, N. U. Putri, and W. Sudana, "PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINISTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN," *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. 3, no. 1, pp. 70-78, 2022, <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1771>.
- [12] A. Cetageti, A. Surahman, dan A. Sucipto, "PENERAPAN TEKNOLOGI POINT OF SALES (POS) SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN IKAN HIAS BERBASIS WEB STUDI KASUS: KING KOI GROUB," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 2, hal. 33-39, 2022, <https://doi.org/10.31294/justika.v2i2.1645>.

- [13] G. A. Sutarjo dan H. Handajani, "PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PENERAPAN BUDIDAYA IKAN HIAS AIR TAWAR DI KARANG TARUNA SINGO JOYO KABUPATEN MALANG," *_Jurnal Abdi Insani_*, vol. 10, no. 2, hal. 1041-1049, 2023, <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i2.969>.
- [14] N. Dalimunthe, F. Nazari, K. Purba, and A. Adawiyah, "EVALUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 245–250, 2019, <https://doi.org/10.24014/rmsi.v5i2.7538>.
- [15] R. Ayuni, T. K. Ahsyar, and M. L. Hamzah, "Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Beasiswa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Think Aloud," vol. 3, no. 6, pp. 737–745, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.873.
- [16] R. K. Putra Asmara, "Rancang Bangun Alat Monitoring Dan Penanganan Kualitas Ait Pada Akuarium Ikan Hias Berbasis Internet Of Things (IOT)," *J. Tek. Elektro dan Komput. TRIAC*, vol. 7, no. 2, pp. 69–74, 2020, doi: 10.21107/triac.v7i2.8148.
- [17] N. Nursobah, S. Salmon, S. Lailiyah, dan S. W. Sari, "Prototype Sistem Telemetry Suhu Dan Ph Air Kolam Budidaya Ikan Air Tawar (Ikan Nila) Berbasis Internet Of Things (IOT)," *_Sebatik_*, vol. 26, no. 2, hal. 788-797, 2022, <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2053>.
- [18] V. Rao Naidu, S. Srinivas, M. Al Raisi, and V. Dattana, "Evaluation of Hypermedia Tools in Terms of Usability Heuristics for English Language Teaching," *Arab World English Journal*, no. 2, pp. 133–149, Jan. 2021, doi: 10.24093/awej/mec2.10.
- [19] Y. Andriani, A. P. Wulandari, R. I. Pratama, and I. Zidni, "Peningkatan Kualitas Ikan Koi (Cyprinus carpio) di Kelompok PBC Fish Farm di Kecamatan Cisaat, Sukabumi," *Agrokreatif J. Ilm. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 33–38, 2019, doi: 10.29244/agrokreatif.5.1.33-38.
- [20] Y. M. Geasela, P.- Ranting, and J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3741.