

Analisis Usability Aplikasi Hr-Zero Menggunakan Metode WEBUSE dan Heuristic Evaluation

Laelatul Badriah¹, Lusa Indah Prahartiwi²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

¹e-mail: laelatulbadriah25@gmail.com

^{2*}e-mail: lusa.lip@nusamandiri.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
12-11-2023	20-11-2023	05-12-2023

Abstrak - Dengan berkembangnya jaman, peran teknologi informasi sangatlah penting, di mana kita sebagai pengguna dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk memudahkan dalam berbagai kegiatan. Salah satunya adalah bidang manufaktur sebagai bidang yang sangat potensial dalam pemanfaatan teknologi demi memudahkan dan mengoptimalkan pekerjaannya. Perwujudannya berupa konsep HR_Zero yang saat ini sedang menjadi tren dan diupayakan oleh bidang manufaktur untuk memudahkan dalam manajemen data-data karyawan. Permasalahan dari sistem ini belum adanya tingkat *usability* pada sistem HR Zero sehingga belum ada tolak ukur apakah sistem ini layak atau tidak untuk dipergunakan oleh karyawan yang ada di perusahaan dan belum adanya tingkat presentase kelayakan pada sistem HR Zero sehingga belum ada data akurat yang menunjang tingkat *usability* pada sistem HR Zero. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa tingkat *usability* pada sistem HR Zero dan menghitung tingkat presentase kelayakan pada sistem HR Zero dengan menggunakan metode *WEBUSE* dan *Heuristic Evaluation*. Hasil pengujian *WEBUSE* pada sistem HR Zero didapatkan level *usability* "GOOD", dengan kategori *Context, Organisation & Readability* sebesar 0,77, kategori *Navigation and Links* sebesar 0,67, kategori *Desain Userinterface* sebesar 0,61, dan kategori *Performance dan Effectiveness* sebesar 0,69, namun terdapat nilai yang paling rendah dari semua kategori yaitu pada kategori *Desain Userinterface* yang memerlukan perbaikan sehingga tampilan desain akan lebih menarik bagi para pengguna. Pada hasil evaluasi heuristik didapatkan pelanggaran pada keenam prinsip heuristik pada sistem HR Zero dengan masalah teridentifikasi terbanyak ditemukan pada *Consistency and standards, Match between system and the real world, dan Flexibility and efficiency of use*. Untuk itu, diperlukan perbaikan terhadap pelanggaran tersebut.

Kata Kunci: Analisis Usability, WEBUSE, Heuristic Evaluation

Abstract - With the development of the era, the role of information technology is very important, where we as users can take advantage of information technology to facilitate various activities. One of them is the manufacturing sector as a field that has great potential in utilizing technology to facilitate and optimize work. Its embodiment is in the form of the HR_Zero concept which is currently becoming a trend and is being pursued by the manufacturing sector to make it easier to manage employee data. The problem with this system is that there is no usability level in the HR Zero system so there is no benchmark for whether this system is feasible or not for use by employees in the company and there is no level of feasibility percentage in the HR Zero system so there is no accurate data that supports usability level. on the HR Zero system. The purpose of this study is to analyze the usability level of the HR Zero system and calculate the feasibility percentage of the HR Zero system using the WEBUSE and Heuristic Evaluation methods. WEBUSE test results on the HR Zero system obtained the usability level "GOOD", with the Context, Organization & Readability category of 0.77, the Navigation and Links category of 0.67, the User Interface Design category of 0.61, and the Performance and Effectiveness category of 0.69, however there is the lowest score of all categories, namely in the User Interface Design category which requires improvement so that the appearance of the design will be more attractive to users. The results of the heuristic evaluation found violations of the six heuristic principles in the HR Zero system with the most identified problems found in *Consistency and standards, Match between system and the real world, and Flexibility and efficiency of use*. For this reason, it is necessary to correct the violation..

Keywords: Usability Analysis, WEBUSE, Heuristic Evaluation, HR-Zero System



PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya jaman sekarang ini peran teknologi informasi sangatlah penting, di mana kita sebagai pengguna dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan hanya sekali klik. Informasi yang diolah tidak hanya teks, gambar, video namun bisa berbentuk multimedia, kita dapat memanfaatkan komputer dengan berbagai cara, mulai menulis, menggambar, edit foto, memutar video atau lagu sampai dengan menganalisis data penelitian maupun mengatasi masalah-masalah lainnya. Contoh penerapan teknologi informasi di bidang masyarakat, bidang industri, pendidikan dan pelatihan, manajemen dan bisnis, kepolisian dan *government* (pemerintahan) (Sutarman, 2019). Salah satunya adalah bidang manufaktur sebagai bidang yang sangat potensial dalam pemanfaatan teknologi demi memudahkan dan mengoptimalkan pekerjaannya. Perwujudannya berupa konsep HR_Zero yang saat ini sedang menjadi tren dan diupayakan oleh bidang manufaktur untuk memudahkan dalam manajemen data-data karyawan.

Sistem HR Zero merupakan sistem yang dirancang untuk memberikan informasi mengenai data masing-masing karyawan. Tujuannya untuk memudahkan karyawan dalam memonitoring data-data karyawan seperti absen *in* dan *out*, pengajuan cuti, kalkulasi *overtime*, dan lain sebagainya. Dengan adanya sistem ini para karyawan dapat melihat *finger in* dan *out*. Selain itu juga proses pengajuan cuti tidak lagi menggunakan *paper based* melainkan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Namun kegunaan aplikasi ini belum terukur dari segi kemudahan dalam menjalankan sistem HR Zero tersebut. Agar sebuah aplikasi berbasis *mobile* dapat digunakan dan diterima para karyawan dengan baik, pertama-tama haruslah memiliki tingkat *usability* yang baik. Evaluasi *usability* dilakukan untuk memastikan produk mudah dipelajari, efektif digunakan, dan menyenangkan pengguna (Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., 2021).

PT. XYZ adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang manufaktur otomotif asal Jepang yang memproduksi *spare part* untuk industri otomotif dengan proses *stamping* dan perakitan *welding*. Lokasi PT XYZ berada di Karawang. Dalam manajemen presensi kehadiran, PT XYZ menyediakan sistem yang dipergunakan para karyawan untuk memonitoring setiap karyawan melakukan *finger in* ataupun *out*. Dengan adanya sistem yang bernama HR Zero tersebut dapat memudahkan para karyawan dalam memonitoring data absensi. Masalah yang terjadi pada PT XYZ yakni belum adanya tingkat *usability* pada sistem HR Zero sehingga belum ada tolak ukur apakah sistem ini layak atau tidak untuk dipergunakan oleh semua karyawan yang ada di perusahaan. Selain itu juga, belum adanya tingkat presentase kelayakan pada sistem HR Zero sehingga belum ada data akurat yang menunjang tingkat *usability* pada sistem HR Zero. Dengan dilakukannya proses *usability* pada sistem HR Zero

tidak menutup kemungkinan adanya masalah yang terjadi pada proses *usability* tersebut. Maka dari itu untuk menganalisa masalah yang terjadi pada proses *usability*, penulis mengacu pada 10 prinsip *heuristic* sehingga terwujud perbaikan yang diharapkan.

Pada penelitian (Rachman et al., 2022) yang berjudul: “*Usability Evaluation Simak Siliwangi University Using Heuristic Evaluation And Webuse Approach*”. Pengalaman pengguna dalam menggunakan dan mengoperasikannya dapat menjadi tolak ukur penerimaan terhadap SIMAK. Berdasarkan penelitian terdahulu dinyatakan bahwa SIMAK masih belum memenuhi harapan dari pengguna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan evaluasi *usability* berdasarkan pendekatan *Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation (WEBUSE)*.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah *Heuristic Evaluation* atau metode Evaluasi *Heuristic* dan metode *Webuse*. Metode *Heuristic Evaluation* ini digunakan untuk dapat menemukan masalah *usability* yang ada pada sistem HR Zero, dengan mengacu pada 10 prinsip *heuristic* sehingga dapat dihasilkan perbaikan yang dibutuhkan (Putra et al., 2020). *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* merupakan sebuah metode evaluasi *usability* metode evaluasi yang berupa sebuah kuesioner evaluasi berbasis web yang memungkinkan pengguna dapat menilai kegunaan dari situs web yang akan dievaluasi (Fahri et al., 2021). Pada penelitian ini, *Webuse* dilakukan bersamaan dengan penggunaan metode Evaluasi *Heuristic*.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* pada sistem HR Zero dengan menggunakan metode *Webuse* sebagai *user based method* untuk mengevaluasi penilaian pengguna terhadap aplikasi HR Zero dan untuk menunjang hasil *usability* yang ingin didapatkan akan digunakan *Heuristic Evaluation* sebagai *expert based method*. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengevaluasi tingkat *usability* pada sistem HR Zero dan dapat diterima baik oleh semua pihak.

METODE PENELITIAN

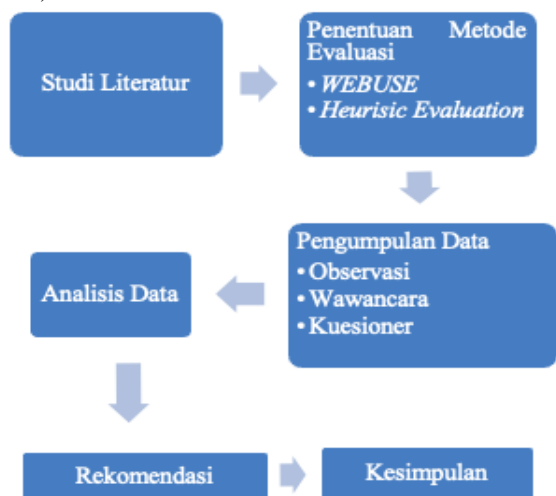
1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini memerlukan beberapa langkah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun langkah-langkah penyusunan skripsi yang dilakukan ditunjukkan pada Gambar 1.

a. Studi Literatur

Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi sumber-sumber literatur yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan penelitian, atau dokumen-dokumen teknis terkait penelitian menentukan tingkat *usability* pada sistem informasi menggunakan metode WEBUSE dan metode *Heuristic Evaluation*. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi

yang relevan dengan perumusan masalah (PILENDIA, 2020).



Sumber: Hasil Penelitian(2023)
Gambar 1. Tahapan Penelitian

b. Penentuan Metode Evaluasi

Pada tahap ini penulis menggunakan metode *WEBUSE* dan metode *Heuristic Evaluation* dalam melakukan penelitian pada sistem HR Zero. Metode *WEBUSE* digunakan untuk mengumpulkan tanggapan responden dari kuesioner penelitian berbasis web sehingga akan menemukan kelebihan dan kekurangan dari sistem HR Zero. Sedangkan metode *Heuristic Evaluation* digunakan untuk menemukan masalah *usability* dalam desain *user interface* berdasarkan hasil pemeriksaan dan penilaian terhadap kepatuhan dengan prinsip *usability* yang diakui.

c. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data pada objek penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1) Observasi

Proses ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana sistem HR Zero beroperasi, proses penginputan data karyawan, kebijakan yang ditetapkan, dan penggunaan yang dilakukan oleh para karyawan.

2) Wawancara

Wawancara disini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari pihak terkait mengenai penggunaan sistem HR Zero, proses penginputan data karyawan, kebijakan yang ditetapkan serta memahami pandangan para karyawan terhadap kelayakan dari sistem HR Zero yang akan diteliti.

3) Kuesioner

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data secara sistematis dan mendapatkan tanggapan dari responden terkait penggunaan sistem HR Zero, kebijakan yang ditetapkan, dan tanggapan para karyawan terhadap sistem yang akan diteliti. Untuk itu penulis melakukan pengumpulan kuesioner dan menentukan bobot nilai pada setiap pertanyaan yang

akan digunakan untuk menentukan level pada setiap aspek yang akan diukur. Dari data yang telah didapatkan, jumlah populasi sebanyak 314 orang maka jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut:

Rumus *Slovin* (Erika et al., 2021):

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

n : ukuran sampel/jumlah responden

N : ukuran populasi

e : presentasi kelonggaran ketelitian pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir, e=0,1

$$n = \frac{314}{1 + 314(0,1)^2}$$

$$= \frac{314}{1 + 3,15}$$

$$= 75,9 \text{ (dibulatkan 100)}$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan jumlah sampel sebanyak 100 responden yang akan mengisi kuesioner.

Tabel 1. Bobot Kuesioner

No	Skala Kuesioner	Nilai
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

Sumber:(Riyadi, 2019)

d. Analisis Data

Pada proses ini penulis melakukan analisis data dan penelitian pada sistem HR Zero. Berdasarkan data yang terkumpul, penulis melakukan perhitungan tingkat level *usability* pada sistem HR Zero dengan menggunakan metode *WEBUSE* dan metode *Heuristic Evaluation*. Analisis Data bertujuan untuk menata secara sistematis hasil temuan di lapangan (Rijali, 2019).

e. Rekomendasi

Pada tahap ini penulis memberikan rekomendasi perbaikan atas apa yang telah diteliti berdasarkan hasil penelitian sehingga terwujudnya perbaikan yang akan memberikan dampak positif pada penggunaan sistem HR Zero.

f. Kesimpulan

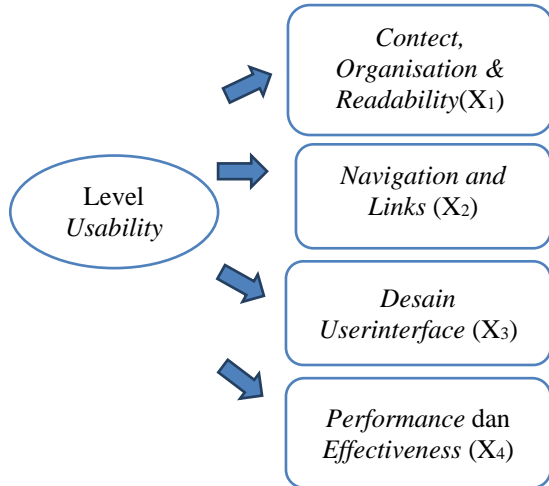
Selanjutnya akan dihasilkan kesimpulan dari penelitian mengenai evaluasi *usability* ini. Kesimpulan berisi tingkat *usability* dari sistem HR Zero, masalah-masalah apa yang ditemukan berkaitan dengan *usability* sistem tersebut beserta rekomendasinya untuk meningkatkan *usability* sistem.

2. Metode Penelitian

a. Pengumpulan Data Evaluasi *WEBUSE*

Pengujian skenario dan pengisian kuesioner pada responden akan dilakukan di tahap ini. Responden

dipilih dengan metode *purposive random sampling* dan ukuran sampel ditentukan dengan rumus *slovin* dimana responden untuk evaluasi sistem merupakan hasil perhitungan sampel sedangkan kuesioner dibuat dengan standar metode WEBUSE dengan menggunakan 4 variabel.



Sumber: (Dewi et al., 2018)

Gambar 2. Hubungan Variabel

Setelah mendapatkan jawaban dari responden, maka hasil dari bobot jawaban akan diubah ke dalam perhitungan merit.

Tabel 2. Kesesuaian Merit dengan Pilihan Jawaban Kuesioner

Pilihan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Merit	0	0,25	0,5	0,75	1

Sumber: (Fuad et al., 2018)

Selanjutnya menentukan point *usability* berdasarkan hasil pengumpulan data kuesioner dengan rumus:

$$\text{Point Usability} = \frac{\sum \text{Merit untuk setiap pertanyaan kategori}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \dots (2)$$

Sumber: (Setyaningsih & Rahmayuda, 2019)

Hasil dari point *usability* adalah nilai rata-rata dari keempat kategori yang selanjutnya akan disimpulkan menjadi level *usability*.

Tabel 3. Hubungan Poin Usability dengan Level Usability

No	Poin, x	Keterangan
1	$X \geq 0$ $X \leq 0,2$	BAD
2	$X \geq 0,2$ $X \leq 0,4$	POOR
3	$X \geq 0,4$ $X \leq 0,6$	MODERATE
4	$X \geq 0,6$ $X \leq 0,8$	GOOD
5	$X \geq 0,8$ $X \leq 1,0$	EXCELLENT

Sumber: (Karaman, 2020)

b. Pengumpulan Data Evaluasi Heuristic Evaluation

Penelitian akan menggunakan 3 *evaluator* dengan *expertise: usability, user experience, dan user interface* untuk mengisi borang evaluasi yang di dalamnya terdapat skenario heuristik fungsi aplikasi bagi pengguna dimana skenario harus diselesaikan oleh *evaluator* sebelum *evaluator* melakukan analisis permasalahan heuristik pada aplikasi.

3. Analisa Data

a. Analisa Data Evaluasi WEBUSE

Perhitungan dilakukan dengan mengubah menjadi merit menurut standar kesesuaian merit seperti pada Tabel 2. Analisis dilakukan pada setiap pernyataan berdasarkan nilai merit yang didapat. Lalu dari hasil perhitungan merit setiap responden diubah menjadi rata-rata (*mean value*) setiap responden. Selanjutnya melakukan perhitungan rata-rata semua responden untuk mendapatkan *mean value* variabel. *Mean value* yang didapat akan menjadi poin *usability* variabel yang akan digunakan untuk mendapatkan level *usability*.

b. Analisa Data Evaluasi Heuristic Evaluation

Analisis data dilakukan dengan metode pengelompokan data. Hasil evaluasi kesalahan atau masalah yang telah ditemukan oleh *evaluator* akan dikelompokkan sesuai masalah heuristik yang diberi kode yang bersangkutan dengan kesalahan atau masalah tersebut seperti pada Tabel 3. Hasilnya akan dikelola dengan menggunakan pendekatan analisis statistik menggunakan persentase, sehingga ditemukan persentase poin heuristik dari permasalahan terbesar/tertinggi. Kemudian melakukan analisis lebih lanjut pada poin-poin tersebut dengan tujuan mencari sumber masalah dan memberikan saran atas kesalahan atau masalah yang ada.

Tabel 4. Kode Heuristik

Kode	Poin Heuristik
H1	Visibility Of System Status
H2	Match between system and the real world
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

Sumber: (Oktafina et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Evaluasi WEBUSE

a. Kategori Contact, Organisation & Readability (X1)

Pada kategori *Contact, Organisation & Readability* terdapat 3 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin *usability* dan level *usability* pada kategori *Contact, Organisation & Readability*.

Hasil perhitungan pada kategori *Contact, Organisation & Readability* didapat poin *usability* sebesar 0,77

dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa konten sistem HR Zero sudah memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses sistem. Selain itu juga bahasa yang digunakan pada sistem mudah dipahami dan dibaca oleh pengguna.

b. Kategori Navigation and Links

Pada kategori *Navigation and Links* terdapat 2 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin *usability* dan level *usability* pada kategori *Navigation and Links*.

Hasil perhitungan pada kategori *Navigation and Links* didapat poin *usability* sebesar 0,67 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa navigasi dan tombol penghubung pada sistem HR Zero dapat digunakan dengan baik.

c. Kategori Desain Userinterface

Pada kategori *Desain Userinterface* terdapat 2 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin *usability* dan level *usability* pada kategori *Desain Userinterface*.

Hasil perhitun gan pada kategori *Desain Userinterface* didapat poin *usability* sebesar 0,61 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa desain antar muka pengguna cukup dibilang baik karena masih berada pada level “GOOD”. Akan tetapi pada kategori *Desain Userinterface* memiliki nilai yang paling rendah diantara kategori lainnya. Hali ini menunjukkan adanya masalah *usability* pada *Desain Userinterface* yang perlu diperbaiki sehingga sistem dapat memiliki tingkat *usability* yang baik.

d. Kategori Performance dan Effectiveness

Pada kategori *Performance* dan *Effectiveness* terdapat 10 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin *usability* dan level *usability* pada kategori *Performance* dan *Effectiveness*.

Hasil perhitungan pada kategori *Performance* dan *Effectiveness* didapat poin *usability* sebesar 0,69 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kinerja dan efektivitas dari sistem HR Zero telah terorganisis cukup baik.

Berikut adalah tabel perbandingan dari setiap kategori:

Tabel 5. Tabel Hasil Evaluasi WEBUSE

No	Kategori WEBUSE	Rata-Rata Merit/Poin Usability	Level Usability
1	Contect, Organisation & Readability (X ₁)	0.77	Good
2	Navigation and Links (X ₂)	0.67	Good
3	Desain Userinterface (X ₃)	0.61	Good
4	Performance dan Effectiveness (X ₄)	0.69	Good

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

2. Hasil Evaluasi Heuristic Evaluation

Evaluasi Heuristik dilakukan dengan menggunakan 3 *evaluator* yang telah dipilih seperti pada Tabel 5.

untuk mengevaluasi masalah *usability* pada sistem HR Zero.

Tabel 6. Profile Evaluator

Evaluator	Umur	Graduate	Bidang Pengalaman	Lama Pengalaman
1	30	S1 Komputer	User Interface	3 Tahun
2	38	S1 Komputer	Usability	5 Tahun
3	26	S1 Arsitek	User Experience and Design	2 Tahun

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

3. Identifikasi Masalah Heuristic

Dari hasil pengujian evaluasi *heuristic* didapat 9 masalah yang ditemukan pada sistem HR Zero. Data hasil evaluasi kesalahan atau masalah ini kemudian dikelompokkan dan diidentifikasi dengan kode heuristik. Berikut ini tabel identifikasi masalah yang telah ditemukan.

Tabel 7. Identifikasi Masalah Heuristik

Kode	Masalah heuristic	Deskripsi Masalah	Saverity Rating
H4	Consistency and standards	1. Bahasaaa yang digunakan pada halaman login tidak konsisten,dimana pada button "SIGN IN " dan "Lupa Kata Sandi" memakai dua bahasa	2
		2. Pada menu navigator,simbol Profile saya dan Layanan Mandiri mempunyai simbol yang sama	1
H2	Match between system and the real world	1. Pemilihan warna pada kata "Waktu Check-in" tidak sesuai karena warna merah identik dengan pesan kesalahan	2
		2. Tidak adanya keterangan yang jelas pada isi menu profie	3
H10	Help and document ation	Tidak adanya fitur help yang dapat membantu user dalam menggunakan sistem	1
		1. Pada menu profile, fitur untuk melihat dokumen belum berfungsi	3
H7	Flexibility and efficiency of use	2. Belum ada fitur untuk mengedit profile pada menu profile	4

Kode	Masalah	Deskripsi Masalah	Saverity
H5	<i>Error prevention</i>	Belum adanya batas maksimal jumlah karakter yang bisa diinputkan oleh user pada kolom username dan password	3
H1	<i>Visibility Of System Status</i>	Fitur pencarian belum berfungsi optimal, tidak ada notifikasi pencarian tidak ditemukan jika tidak ada hasil pencarian yang sesuai dengan keywords yang diinputkan oleh user	2

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Tabel 8. Skala *Saverity Rating*

Tingkat	Deskripsi	Keterangan
1	<i>Insignificant</i>	Tidak ada masalah pada usability
2	<i>Cosmetic problem</i>	Tidak perlu diperbaiki kecuali ada waktu tersisa dalam waktu pengerjaan proyek
3	<i>Minor problem</i>	Perbaikan masalah dinilai berprioritas rendah
4	<i>Major problem</i>	Perbaikan masalah dinilai berprioritas tinggi
5	<i>Catastrophe</i>	Masalah dinilai harus diperbaiki sebelum produk diluncurkan

Sumber: (Aziza, 2019)

Dari hasil evaluasi heuristik menunjukkan bahwa yang memiliki nilai *severity rating* bernilai 4 (*Flexibility and efficiency of use*) menunjukkan bahwa masalah dinilai harus diperbaiki sebelum sistem diluncurkan. Oleh karena itu perlu adanya rekomendasi-rekomendasi yang menunjang perbaikan dalam sistem HR Zero.

4. Pengelompokan Masalah

Hasil dari penelitian sistem HR Zero menggunakan metode *WEBUSE* dan *Heuristic Evaluation* dikelompokkan berdasarkan penemuan-penemuan masalah yang berkaitan dengan *usability*.

Tabel 9. Pengelompokan Masalah *Usability*

Kode Masalah	Deskripsi Masalah	Asal Analisis Terkait
M-01	Bahasa yang digunakan pada halaman login tidak konsisten, dimana pada button "SIGN IN" dan "Lupa Kata Sandi" memakai dua bahasa	Heuristik, WEBUSE
M-02	Pada menu navigator, simbol Profile saya dan Layanan Mandiri mempunyai simbol yang sama	Heuristik
M-03	Pemilihan warna pada kata "Waktu <i>Check-in</i> " tidak sesuai karena warna merah identik dengan pesan kesalahan	Heuristik, WEBUSE

Kode Masalah	Deskripsi Masalah	Asal Analisis Terkait
M-04	Tidak adanya keterangan yang jelas pada isi menu profile	Heuristik, WEBUSE
M-05	Tidak adanya fitur help yang dapat membantu user dalam menggunakan sistem	Heuristik, WEBUSE
M-06	Pada menu profile, fitur untuk melihat dokumen belum berfungsi	Heuristik
M-07	Belum ada fitur untuk mengedit profile pada menu profile	Heuristik
M-08	Belum adanya batas maksimal jumlah karakter yang bisa diinputkan oleh user pada kolom username dan password	Heuristik
M-09	Fitur pencarian belum berfungsi optimal, tidak ada notifikasi pencarian tidak ditemukan jika tidak ada hasil pencarian yang sesuai dengan keywords yang diinputkan oleh user	Heuristik, WEBUSE
M-10	Desain antarmuka kurang intuitif sehingga membingungkan pengguna	WEBUSE
M-11	Dalam mengakses sistem kadang kala sedang dalam peraian	WEBUSE
M-12	Belum ada panduan dalam menjalankan sistem	WEBUSE

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

5. Rekomendasi

Setelah mengetahui masalah-masalah *usability*, akan disusun rekomendasi yang mengacu pada sebuah perbaikan apa saja yang umum dan paling umum digunakan dan yang terbaik untuk mendesain sebuah *website*. Maka hasil rekomendasi untuk masalah yang ditemukan dapat dilihat pada tabel 9. berikut ini:

Tabel 10. Hasil Rekomendasi

Kode Masalah	Deskripsi Rekomendasi
M-01	Alangkah lebih baiknya bahasa yang digunakan tidak lebih dari satu bahasa dan menggunakan bahasa baku yang dimengerti user
M-02	Pada menu profile dan layanan mandiri sebaiknya menggunakan simbol yang berbeda sehingga tidak ada kesalahan pemahaman pada saat user menggunakan sistem
M-03	Pemilihan warna pada kata "Waktu <i>Check-in</i> " sebaiknya menggunakan warna selain merah karena warna merah identik dengan pesan kesalahan
M-04	Pada isi menu profile sebaiknya disertakan simbol sehingga memudahkan user mengingat halaman
M-05	Sebaiknya pada halaman dashboard ditambahkan fitur help untuk membantu user jika ada kendala dalam penggunaan sistem
M-06	Pada fitur dokumen sebaiknya ditambahkan

Kode Masalah	Deskripsi Rekomendasi
M-07	dokumen mengenai CV ataupun informasi penting personal sehingga fitur dokumen tersebut berfungsi dengan baik Sebaiknya pada menu profile dibuatkan button untuk mengedit profile sehingga pengguna bisa merubah data bilamana terjadi kesalahan ataupun menambahkan hal-hal penting lainnya
M-08	Pada penginputan username dan password sebaiknya ditentukan jumlah karakter yang dapat diinputkan dengan alasan mencegah pemberian username terlalu panjang
M-09	Sebaiknya pada halaman dashboard pada fitur pencarian, jika tidak ditwmukan keywords yang diinputkan diberi pesan singkat bahwa pencarian tidak tersedia
M-10	Pada desain antarmuka sebaiknya dirancang lebih menarik dan intuitif sehingga pengguna tidak akan bosan jikamasuk pada halaman sistem
M-11	Sebaiknya jika sedang proses pemeliharaan sistem alangkan baiknya ada konfirmasi terlebih dahulu kepada pengguna dengan menampilkan pesan singkat pada halaman sistem
M-12	Sebaiknya dibuatkan panduan dalam menjalankan sistem sehingga para pengguna akan lebih mudah dan paham mengenai sistem

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian WEBUSE pada sistem HR Zero didapatkan level *usability* "GOOD", dengan poin kategori *Contect, Organisation & Readability* sebesar 0,77, kategori *Navigation and Links* sebesar 0,67, kategori *Desain Userinterface* sebesar 0,61, dan kategori *Performance dan Effectiveness* sebesar 0,69, namun terdapat nilai yang paling rendah dari semua kategori yaitu pada kategori *Desain Userinterface* yang memerlukan perbaikan sehingga tampilan desain akan lebih menarik bagi para pengguna. Berdasarkan tingkat *Saverity Rating*, masalah teridentifikasi terbanyak ditemukan pada *Flexibility and efficiency of use* dengan tingkat *severity rating* sebanyak 7 poin. Sehingga memerlukan perbaikan terhadap pelanggaran tersebut. Pada sistem HR Zero ditemukan masalah seputar tombol dan navigasi, ketidakadaan pencegahan error dan tidak lengkapnya halaman bantuan dan dokumentasi sehingga perlu perbaikan desain tombol pada tombol yang membingungkan sehingga kurang intuitif, serta penyediaan informasi yang sesuai pada halaman dokumentasi.

REFERENSI

Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation.

- Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., Regasari, R., & Putri, M. (2018). Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2909–2918. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M. . (2021). *Mengukur Usability Pada Perangkat Lunak*.
- Erika, E., Yuniar, K., Devita, F., Tamara, I., & Herryanto, C. (2021). Pengaruh Disiplin Kerja, Kompensasi dan Kepemimpinan terhadap Kinerja Karyawan dalam PT. Sabas Indonesia. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 4(2), 905–914. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i2.465>
- Fahri, M., Ratmananda, D., Rizki Zulfikar, M., Putri, R. S., Natasia, S. R., Studi, P., Informasi, S., Matematika, J., Informasi, T., Kalimantan, T., Soekarno-Hatta, J., 15, K., Joang, K., Utara, K. B., Ba, K., & Timur, K. (2021). Analisis Aspek Usability pada Website PDAM XYZ Kota XYZ dengan Metode WEBUSE. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 358–367. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/10802>
- Fuad, H., Sutarman, & Yayah. (2018). Perancangan Sistem Infomasi Customer Relationship Management Pelayanan Berbasis Web di PT Sahabat Kreasi Muda. *Sisfotek Global*, 8(1), 1–6.
- Karaman, J. (2020). Usability Analysis of The Mobile-Based Cizgi Rent A Car Application Using The WEBUSE Method. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.25273/research.v3i2.7614>
- Oktafina, A., Jannah, F. A., Rizky, M. F., Ferly, M. V, Tangtobing, Y. B., & Natasia, S. R. (2021). Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ). *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 143–146.
- PILENDIA, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Putra, M. G. L., Sabilla, N. R., & Natasia, S. R. (2020). Evaluasi Usability Website Berita Online Prokal.Co Menggunakan Evaluasi Heuristic dan Webuse. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5), 911. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020753707>
- Rachman, A. N., Nur, E., Dewi, F., Akbar Maulana,

- R., & Nurdin, A. M. (2022). Usability Evaluation Simak Siliwangi University Using Heuristic Evaluation and Webuse Approach. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(4), 983–991.
<http://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal/article/view/218>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Riyadi, N. R. (2019). Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students. *Sistemasi*, 8(1), 226.
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.346>
- Setyaningsih, F. A., & Rahmayuda, S. (2019). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Sistem Informasi Evaluasi Kualitas Kinerja Dosen dalam Menentukan Key Performance Indicator Ilhamsyah #1 , Fatma Agus Setyaningsih #2 , Syahru Rahmayuda #3*. 5(2), 132–138.
- Sutarman. (2019). Pengantar teknologi informasi Sutarman. In *Balaiyanpus.Jogjaprov* (Vol. 43). <http://badanpenerbit.org/index.php/dpipress/article/view/18>