



User Interface Analysis on Irase Website UIN Suska Riau Using Heuristic Evaluation Method

Analisis User Interface pada Website Irase UIN Suska Riau dengan Metode Evaluasi Heuristik

**Danil Risaldi¹, Nurmaini Dalimunthe², Febiola Siska Butar Butar³,
Jeki Harya Permana⁴, Novita Sari⁵, Syahrul Aenaeni Hanas⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

E-mail: danilrisaldi477@gmail.com¹, nurmainidalimunthe@uin-suska.ac.id²,
febiolasiska13@gmail.com³, jekiharya1@gmail.com⁴, nsar1481@gmail.com⁵,
syahrulhanas25@gmail.com⁶

Corresponding Author: Danil Risaldi

Abstract

Iraise Uin Suska Riau is a web-based system located at the Riau Academic Information Center, Sultan Syarif Qasim State Islamic University. This system has been operating for approximately 1 year. However, there are some obstacles in its use, such as error messages explaining that the system is not the one who made the user error, then often fails to save when completing KRS, and many features in Iraise Uin Suska Riau that can confuse users. The purpose of this study was to evaluate its use at Iraise Uin Suska Riau and provide suggestions for system maintenance and to analyze the user interface on the Iraise Uin Suska Riau website with heuristic evaluation. The method is asking respondents to fill out a questionnaire, which includes questions about the interface of the 10 principles of the heuristic method to reach a conclusion at the end of the paper. This study involved 250 students from 35 people. The sampling method was obtained by the Slovin method. Calculate the average number of respondents using the SPSS method, which obtained an average score of 1.4 in this study. The results of the validity and reliability tests concluded that the evaluation of each system had been carried out with flexibility and efficiency of use with an overall score of 1.8. Therefore, the website included in the Iraise UIN Suska Riau has a problem which means that when filling in the credit card, it often fails to save so that it can cause confusion for users.

Keywords: Heuristic Evaluation, Iraise UIN SUSKA Riau, Questionnaire, SPSS, Usability.

Abstrak

Iraise Uin Suska Riau merupakan sistem berbasis web yang berlokasi di Pusat Informasi Akademik Riau Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Qasim. Sistem ini telah beroperasi selama kurang lebih 1 tahun. Namun terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya, seperti pesan error yang menjelaskan bahwa sistem bukanlah yang melakukan kesalahan pengguna, kemudian sering gagal menyimpan saat menyelesaikan KRS, dan banyak fitur di Iraise Uin Suska Riau sehingga dapat membingungkan pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaannya di Iraise Uin Suska Riau dan menyampaikan saran kepada pemeliharaan sistem dan untuk menganalisis user interface pada website Iraise Uin Suska Riau dengan evaluasi heuristik. Metodenya merupakan meminta responden untuk mengisi kuesioner, yang meliputi pertanyaan tentang antarmuka 10 prinsip dari metode heuristik untuk mencapai kesimpulan di akhir makalah. Penelitian ini melibatkan 250 siswa dari 35 orang. Metode pengambilan sampel diperoleh dengan metode Slovin. Hitung rata-rata jumlah responden dengan menggunakan metode SPSS, yang diperoleh skor rata-rata 1,4 dalam penelitian ini. Hasil uji coba validitas dan reliabilitas disimpulkan bahwa evaluasi dari setiap sistem telah dilakukan flexibility and efficiency of use dengan score keseluruhan 1.8. karena itu, website termasuk dalam Iraise UIN Suska Riau tersebut memiliki permasalahan yang berarti pada saat pengisian krs sering terjadi gagal simpan sehingga dapat menimbulkan kebingungan pada pengguna.

Kata Kunci : Evaluasi Heuristik, Iraise UIN SUSKA Riau, Kuisisioner, SPSS, Usability.

1. PENDAHULUAN

Teknologi masa ini berkembang dengan sangat maju. Hampir setiap bidang kehidupan membutuhkan teknologi agar bisa berfungsi pada setiap bidangnya. Tidak diragukan lagi, teknologi ialah fondasi besar yang sangat membutuhkan internet. Internet artinya salah satu teknologi yang diperlukan untuk menghubungkan kita dengan digital global. Di dunia digital, luas hal yang mampu kita lakukan seperti mencari informasi, data yang diperlukan, serta isu lain yang mungkin bermanfaat buat kita. Tentu saja, Anda perlu bisa memanfaatkan teknologi serta Internet sebaik mungkin. Situs web ini merupakan wadah pengumpulan informasi dari banyak sekali area yang saling berafiliasi. Website ini bisa dipergunakan sebagai media penyebaran informasi yang bisa diakses bagi siapa saja, kapan saja, dimana saja. Situs web berinteraksi secara alami dengan pengguna. Pada hal ini website atau perangkat lunak membutuhkan aspek usability supaya pengguna bisa nyaman buat tinggal serta mengakses perangkat lunak setiap waktu. Tentu saja, perangkat lunak mempunyai banyak sekali persoalan usability yang bisa menghambat pengguna perangkat lunak. Tetapi, kegunaan tidak hanya mengacu pada tampilan serta desain perangkat lunak, namun pula hubungan antara perangkat lunak dengan pengguna, serta pengalaman pengguna ketika memakai perangkat lunak [1].

Sistem Informasi Pendidikan Terpadu (Iraise) Uin Suska merupakan sistem informasi pendidikan di Riau, dimana Iraise berperan penting dalam menunjang kegiatan pendidikan yang dapat mempengaruhi efektifitas pengajaran [2]. Integrated Academic Information System (iRaise) juga merupakan sebuah sistem informasi yang berfungsi sebagai integrator informasi akademik yang ada di berbagai unit akademik (program studi/ fakultas) sekaligus sebagai sarana komunikasi antar civitas akademika kampus. Sistem iRaise yang ada pada UIN Suska Riau memungkinkan mahasiswa untuk melihat dan mengolah data-data perkuliahan mereka. Data-data tersebut antara lain berupa biodata mahasiswa, daftar mata kuliah, jadwal kuliah, informasi transkrip nilai, informasi KHS (Kartu Hasil Studi), download tugas, informasi pengisian KRS (Kartu Rencana Studi) [3]. Iraise sendiri bekerja sebagai penghubung yang tepat segala macam aktivitas akademik kampus [4]. Beraneka ragam unit akademik bisa mengakses Iraise Uin Suska Riau bertepatan menjadi media komunikasi mengiringi kegiatan akademik di Uin Suska Riau. Iraise sendiri memiliki beberapa persoalan seperti tampilan notifikasi kesalahan yang timbul menyebutkan bahwa seorang telah melakukan kesalahan pada sistem, bukan pengguna, lalu saat pengisian KRS sering terjadi gagal simpan, dengan banyaknya fitur-fitur pada Iraise UIN Suska Riau sehingga dapat membingungkan pengguna. Berdasarkan perseteruan tersebut maka dilakukan analisa yang sesuai persepsi pengguna menggunakan metode evaluasi heuristik. Metode pengumpulan data yang diperlukan adalah metode kuantitatif untuk menetapkan studi pendahuluan, kuisisioner, observasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, evaluasi dan teknik sampling menggunakan metode slovin [5].

Keliru pertama nilai penunjang pada membentuk sistem informasi artinya berlepasan oleh penyusunan gambaran dapat digunakan untuk memudahkan pengguna. Meningkatkan Pentingnya desain pengguna dalam sistem, semakin banyak pengguna akan mendapatkan keuntungan dari sistem. penerimaan dan kualitas suatu produk tergantung pada daya tariknya, karena konsumen sangat memperhatikan penggunaan produk tersebut. Ini benar-benar ada hubungannya dengan mengambil keuntungan dari tingkat penggunaan sistem yang baik [6]. Usability adalah istilah yang mengacu pada interaksi pengguna dengan sistem. Hal ini sering diukur dalam hal seberapa mudah untuk mempelajari dan menggunakan sistem, dan apakah pengguna puas dengan sistem atau tidak. Kegunaan didefinisikan paling umum belum sampai ke titik dalam standar ISO yang mana dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisien, serta kemudahan interaktif bagi pengguna [7]. Untuk menemukan masalah terhadap usability maka digunakan metode Evaluasi Heuristik [8].

Evaluasi heuristik merupakan metode untuk mendeteksi pertanyaan dalam kegunaan desain antarmuka pengguna dengan meminta sekelompok kecil evaluator menyelidiki antarmuka serta menilai kepatuhannya dengan prinsip kegunaan yang diakui [9]. Evaluasi heuristik juga merupakan suatu cara pemeriksaan usability untuk perangkat lunak komputer yang membantu mengenali masalah-masalah usability pada rancangan antarmuka (Jacob, dkk, 1994), salah satu metode yang paling banyak digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna dalam hal interaksi manusia dan komputer (IMK). Tujuan utama evaluasi heuristik adalah untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan rancangan antarmuka [10]. Evaluasi heuristik pertama kali diperkenalkan oleh Nielsen dan Molich dan kemudian direvisi oleh Nielsen [11]. Penggunaan heuristik mendukung distribusi yang lebih merata dari aspek yang ditemukan di berbagai kategori [12]. Evaluasi heuristik adalah sebuah metode untuk meningkatkan desain secara efektif. Penilaian evaluasi terhadap kinerja melalui serangkaian dengan desain dan lihat kesesuaiannya dengan kriteria masing-masing tingkatan. Apabila kesalahan terdeteksi maka desain dapat diperhatikan untuk memperbaiki persoalan ini sebelum level implementasi [13].

Metode heuristik meliputi 10 prinsip yang berguna meminta responden untuk menentukan kualitas sistem iraise uin suska riau dengan mengisi pertanyaan terhadap kuesioner. Kuesioner merupakan suatu alat ukur yang dipergunakan untuk mengukur suatu kejadian yang digunakan oleh peneliti. Kuesioner dapat disebut sebagai kumpulan- kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh sebuah

informasi dari seseorang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan (Sugiyono, 2013). Kuesioner memiliki peran penting untuk menentukan kebenaran data yang didapatkan pada setiap penelitian, kebenaran data yang didapatkan sangat ditentukan oleh kualitas instrumen yang digunakan (Nuryani, 2019). Kuesioner terdiri dari beberapa item pertanyaan yang disusun dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan, sehingga responden terpilih dapat memberikan jawaban sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya (Widi, 2011)[14].

Berdasarkan dari hasil tanggapan responden ditentukan dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode SPSS. SPSS merupakan program untuk olah data statistik yang paling populer dan paling banyak pemakaiannya diseluruh dunia dan banyak digunakan oleh para peneliti untuk berbagai keperluan seperti riset pasar, untuk menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya. SPSS pertama kali dibuat pada tahun 1968 oleh tiga orang mahasiswa dari Stanford University. SPSS merupakan kependekkan dari Statistical Package for The Social Sciences karena program ini mula-mula dipakai untuk meneliti ilmu-ilmu social, namun seiring perkembangannya dari waktu ke waktu SPSS penggunaannya semakin luas untuk berbagai bidang ilmu seperti bisnis, pertanian, industry, ekonomi, psikologi dan lain-lain sehingga sampai sekarang kepanjangan SPSS adalah Statistical Product and Service Solution[15].

2. METODELOGI PENELITIAN



Gambar 1. Metodologi Penelitian

1.1 Tahap Perencanaan

1.1.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai sumber informasi memproleh gambaran umum tentang masalah yang dibahas dan dianalisis. Ada berbagai jenis sumber yang digunakan baik artikel-artikel, paper, dan e-book yang berhubungan dengan Usability dan valuasi Heuristik.

1.1.2. Kuisisioner

Kuisisioner akan dilakukan untuk memperoleh informasi awal dengan menggunakan Google formulir, yaitu dibuat berupa beberapa pertanyaan yang diajukan kepada mahasiswa berdasarkan 10 prinsip Heuristic evaluation yang ditujukan untuk Mahasiswa information system angkatan 2020. Pada saat melakukan peninjauan iraise bahwa difokuskan menuju desain interface yang terkait dengan penggunaan sistem usability.

1.1.3. Identifikasi Masalah

Dalam Identifikasi pada titik ini masalah dilakukan dan diteliti. konflik yang ditemukan lalu dirumuskan persoalan. Perbaiki masalahnya yang terdapat pada penelitian ini merupakan bentuk pengukuran usability website Iraise UIN Suska Riau dengan menggunakan metode Evaluasi Heuristik.

1.1.4 Pengumpulan Data

Disini ada 3 keputusan adalah Penyebaran kuesioner, mendapatkan responden, serta mengelolah data. Pada penelitian ini adalah responden dari mahasiswa angkatan 2020 Uin Suska Riau yang diutamakan prodi information system. Populasi dalam penelitian ini sebesar 250 mahasiswa menggunakan jumlah sampel 35 orang. Metode pengumpulan sampel menggunakan memakai teknik slovin.

Kuisisioner pada penelitian ini didesain sesuai dengan 10 prinsip heuristic evaluation yaitu Visibilitas status sistem, Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata, Kontrol dan kebebasan pengguna, Konsistensi dan standar, Pencegahan kesalahan, Pengenalan daripada mengingat, Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, Desain estetika dan minimalis, Membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan, Bantuan dan dokumentasi menentukan kualitas sistem berdasarkan kenyamanan serta kemudahan bagi pengguna sistem pada penelitian ini menggunakan 5 penilaian skala likert melalui dimensi pengukuran yang berlaku seperti Sangat setuju, setuju, Netral, tidak setuju, dan Sangat tidak setuju.

1.1.5 Evaluasi dan Rekomendasi

Tingkatan ini akan melakukan 10 prinsip evaluasi heuristik sebagai alat perhitungan untuk memudahkan saat melakukan analisis prosedur dengan menggunakan kuesioner dan perhitungan data dilakukan manual dengan melakukan perhitungan excel serta teknik pengumpulan data menggunakan metode slovin. Setelah dikerjakan evaluasi, maka penelitian ini perlu mengerjakan pembuatan rekomendasi, dan tergantung dari hasil penelitian yang akan dianalisa untuk pihak kampus UIN SUSKA RIAU untuk melakukan perbaruan dan mengatasi yang tidak berfungsi menu halamannya dalam sistem.

1.1.6 Dokumentasi

Terakhir merupakan Dokumentasi dan persiapan untuk publikasi hasil yang diperoleh di bagian laporan sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kuisisioner Heuristik Evaluasi

Pada kuisisioner ini terdapat 10 prinsip heuristic evaluation terdiri dari Visibilitas status sistem, Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata, Kontrol dan kebebasan pengguna, Konsistensi dan standar, Pencegahan kesalahan, Pengenalan daripada mengingat, Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, Desain estetika dan minimalis, Membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan, bantuan dan dokumentasi. Pada tabel 1. menjelaskan perhitungan responden terhadap website Iraise UIN Suska Riau.

Tabel 1. Responden Kuisisioner

Pernyataan	Indikator Kuisisioner	Tanggapan Responden					Jumlah	Bobot	Kriteria
		ST	S	N	NS	TSS			
1	Instruksi, bantuan dan pesan kesalahan muncul di tempat dan waktu yang tepat?	2	4	18	1	0	43	1,229	Setuju
2	Warna yang dipilih sesuai dengan ekspektasi umum tentang kode warna?	4	23	8	0	0	39	1,114	Setuju
3	Ketika pengguna kembali ke menu sebelumnya, apakah pengguna dapat mengubah pilihan yang sudah dimasukkan?	2	12	18	2	1	58	1,657	Setuju
4	Standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman?	4	22	8	1	4	57	1,629	Setuju
5	Pesan kesalahan yang ditampilkan menjelaskan bahwa yang melakukan	6	8	17	4	0	54	1,543	Setuju

Pernyataan	Indikator Kusioner	Tanggapan Responden					Jumlah	Bobot	Kriteria
		ST	S	N	NS	TSS			
6	kesalahan ada sistem, bukan pengguna? Notifikasi pada menu ukt sesuai dengan waktu yang tepat?	4	14	14	2	1	52	1,486	Setuju
7	Saat pengisian KRS sering terjadi gagal simpan	2	12	12	9	0	63	1,800	Setuju
8	Banyaknya fitur fitur pada iraise uin suska riau sehingga dapat membingungkan pengguna	4	12	11	7	1	59	1,686	Setuju
9	Format dan ukuran penulisan pada menu iraise UIN suska riau sudah terlihat jelas bagi semua pengguna	4	21	10	0	0	41	1,171	Setuju
10	Dalam riwayat krs dan khs dapat diakses dengan konsisten bagi pengguna?	4	19	10	2	0	45	1,286	Setuju

Keterangan :

- ST : Sangat Setuju
- S : Setuju
- N : Netral
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

3.2 Skala Pengukuran

Bagaimana menetapkan nomor atau simbol lain Beberapa sifat material diukur. Pada tabel 2 menjelaskan skala likert terdapat lima, Apabila skala pengukuran ini digunakan pada kuesioner, hal ini bisa dilakukan menggunakan mengukur jawaban mahasiswa information system semester 4 sehubungan dengan pernyataan tentang sistem website Iraise UIN Suska Riau.

Tabel 2. Skala Pengukuran.

No	Skor	Penjelasan
1	0	Tidak ditemukan masalah
2	1	Tidak ada masalah sistem
3	2	Masalah usability minor
4	3	Masalah usability mayor
5	4	Tidak bisa digunakan

3.3 Hasil Penelitian

Pada tabel 3. Kita dapat menyimpulkan bahwa setiap evaluasi - evaluasi sistem terjadi website iraise uin suska riau dapat disimpulkan bahwa evaluasi dari setiap sistem telah dilakukan. flexibility and efficiency of use dengan score keseluruhan 1.8. karena itu, website termasuk dalam Iraise UIN Suska Riau tersebut memiliki permasalahan yang berarti pada saat pengisian krs sering terjadi gagal simpan sehingga dapat menimbulkan kebingungan pada pengguna.

Tabel 3. Hasil Penelitian

No	Indikator Variabel	Score
1	Visibility Of System Status (Feedback)	1.2
2	Macth Between System and the Real World (Metaphor)	1.1
3	User Control And Freedom (Navigation)	1.6
4	Consistency And Standars (Consistency)	1.6
5	Error Prevention (Prevention)	1.5
6	Recognition Rather than Recal (Memory)	1.4
7	Flexibility and Effieciency of Use (Effiiciency)	1.8

No	Indikator Variabel	Score
8	Aesthetic and Minimalist Design (Design)	1.6
9	Help Users Recognize, Diagnose and Recover from Errors (Recovery)	1.1
10	Help and Documentation (Help)	1.2

3.4 Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner untuk memperoleh informasi gambaran permasalahan yang ada pada iRaise. Terkait dengan usability dari sistem. Sedangkan menyebarkan kuesioner terkait dari responden hanya melibatkan mahasiswa prodi sistem informasi semester 4 saja. Seluruh sampel yang didapat yaitu 35 orang dari total populasi 250 siswa. Penyebaran kuesioner dilakukan oleh pembuat kuesioner menggunakan teknik acak sampling. Uji validitas dan reliabilitas dikerjakan untuk mengukur pertanyaan dalam angket digunakan dan tetap valid konsisten jika mengukur diulang atau tidak. Percobaan dilakukan dengan menggunakan correlations dan uji cronbach alpha dengan alat bantu spss pada seperti terlihat pada Tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Correlation

		Correlations										
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total
X01	Pearson Correlation	1	.379*	.232	.062	.206	.315	-.020	.203	.211	.408*	.580**
	Sig. (2-tailed)		.025	.179	.725	.236	.065	.910	.241	.224	.015	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X02	Pearson Correlation	.379*	1	.023	.024	-.064	.117	-.011	.161	.516**	.394*	.442**
	Sig. (2-tailed)	.025		.894	.892	.713	.503	.949	.356	.002	.019	.008
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X03	Pearson Correlation	.232	.023	1	.003	-.059	.076	-.301	-.064	-.056	.168	.194
	Sig. (2-tailed)	.179	.894		.986	.735	.666	.079	.717	.750	.336	.263
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X04	Pearson Correlation	.062	.024	.003	1	.325	.154	.305	.125	-.002	.194	.448**
	Sig. (2-tailed)	.725	.892	.986		.056	.376	.075	.474	.991	.264	.007
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X05	Pearson Correlation	.206	-.064	-.059	.325	1	.353*	.313	.030	.090	.238	.538**
	Sig. (2-tailed)	.236	.713	.735	.056		.038	.067	.862	.606	.169	.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X06	Pearson Correlation	.315	.117	.076	.154	.353*	1	.199	.044	.434**	.492**	.661**
	Sig. (2-tailed)	.065	.503	.666	.376	.038		.252	.804	.009	.003	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X07	Pearson Correlation	-.020	-.011	-.301	.305	.313	.199	1	.345*	.011	-.087	.421*
	Sig. (2-tailed)	.910	.949	.079	.075	.067	.252		.042	.952	.619	.012
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X08	Pearson Correlation	.203	.161	-.064	.125	.030	.044	.345*	1	-.005	-.033	.430*
	Sig. (2-tailed)	.241	.356	.717	.474	.862	.804	.042		.976	.851	.010
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X09	Pearson Correlation	.211	.516**	-.056	-.002	.090	.434**	.011	-.005	1	.653**	.519**
	Sig. (2-tailed)	.224	.002	.750	.991	.606	.009	.952	.976		.000	.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X10	Pearson Correlation	.408*	.394*	.168	.194	.238	.492**	-.087	-.033	.653**	1	.647**
	Sig. (2-tailed)	.015	.019	.336	.264	.169	.003	.619	.851	.000		.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Total	Pearson Correlation	.580**	.442**	.194	.448**	.538**	.661**	.421*	.430*	.519**	.647**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.008	.263	.007	.001	.000	.012	.010	.001	.000	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

Tabel 4.1 Tabel Cronbach Alpha

Reliability

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

Cronbach's Alpha	N of Items
.627	10

Tabel Reliability Statistics

3.5 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pengukuran yang telah dilakukan pada Tabel 1 untuk ke 3 indikator variabel (Error Prevention, Flexibility and Efficiency of use, Aesthetic and Minimalist Design), terdapat permasalahan yang berarti pada iRaise. Hal ini dibuktikan asal akibat pengukuran yang sudah diperoleh. Namun, permasalahan yang wajib Perbaikan diperlukan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan iRaise. Perbaikan ini disajikan pada Tabel 5, yang memberikan rekomendasi untuk masing-masing variabel yang diperlukan pemulihan.

Tabel 5. Tabel Rekomendasi

No	Indikator Variabel	Masalah	Rekomendasi
1	Error Prevention (Prevention)	Pesan kesalahan tampaknya disebabkan oleh sistem dan bukan oleh pengguna.	Perlunya Berhati-hatilah untuk menghindari kesalahan dalam prosesnya, terutama saat makan besar
2	Flexibility and Efficiency of Use (Efficiency)	Saat pengisian KRS sering terjadi gagal simpan	Perlunya pemeliharaan dalam beberapa menu krs kedepannya, agar lebih fleksibilitas dan efisiensi bagi pengguna
3	Aesthetic And Minimalist Design (Design)	Banyaknya fitur-fitur pada website iraise uin suska riau sehingga dapat membingungkan pengguna	Perlunya pemilihan desain fitur-fitur pada website iraise uin suska riau yang minimalis sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan analisis data, maka dapat dinyatakan hasil website iraise uin suska riau memenuhi kriteria untuk digunakan, seperti kenyamanan dan efisiensi, serta kepuasan pengguna saat menggunakan situs website tersebut. Selanjutnya rekomendasi yang ditemukan mengikuti hasil evaluasi usability, yaitu terkait menggunakan bahwa yang melakukan kesalahan ada disistem, bukan pengguna, lalu Saat pengisian KRS sering terjadi gagal simpan, dengan banyaknya fitur-fitur pada Iraise UIN Suska Riau sehingga dapat membingungkan pengguna dimana perlu dibuat balik supaya lebih memudahkan pengguna serta tidak menyebabkan kejenuhan selama menggunakan website Iraise UIN Suska Riau. Penelitian ini merekomendasikan penerimaan untuk kemudahan penggunaan, bahan masukan untuk pengembangan website Iraise UIN Suska Riau perlu lebih baik lagi dan berkualitas serta dapat dijadikan dasar pengembangan website media pembelajaran di UIN Suska Riau. Selain itu, penelitian lebih lanjut direkomendasikan buat mengetahui efek dan efektivitas pengguna website tadi terhadap akibat belajar mahasiswa.

REFERENSI

- [1] B. Jordan, A. Triayudi, and B. Rahman, "Analisa Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan End User Computing Satisfaction pada Website Infobengkel," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 608, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3534.
- [2] T. K. Ahsyar, Hasanah, and Syaifullah, "Analisis Usability Integrated Academic Information System Menggunakan Metode Use Questionnaire," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 49–54, 2019.
- [3] F. Fatmawati and M. Affandes, "Klasifikasi Keluhan Menggunakan Metode Support Vector Machine (SVM) Pada Akun Facebook Group iRaise Helpdesk," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 24, 2018, doi: 10.24014/coreit.v3i1.3552.
- [4] P. N. Lhokseumawe, K. Pengantar, rahayu deny danar dan alvi furwanti Alwie, A. B. Prasetyo, and R. Andespa, "Analisis Kualitas Website Iraise Uin Suska Riau Menggunakan Metode Webqual 4.0," *J. Ekon. Vol. 18, Nomor 1 Maret 201*, vol. 2, no. 1, pp. 41–49, 2010.
- [5] M. Megawati and E. Setianingsih, "Evaluasi Pengukuran Sumber Daya Manusia It Terhadap Pengelolaan IRAISE Berdasarkan COBIT 5," *J. Sains, Teknol. dan Ind.*, vol. 18, no. 1, p. 134, 2020, doi: 10.24014/sitekin.v18i1.10875.
- [6] T. K. Ahsyar, Husna, and Syaifullah, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, vol. 11, no. November, pp. 163–170, 2019.
- [7] K. M. Qureshi and M. Irfan, "Usability evaluation of e-learning applications, A case study of It 's Learning from a student 's perspective," *Computer (Long. Beach. Calif.)*, vol. 109, no. 35, pp. 16891–900, 2009, doi: 10.1021/jp052773l.
- [8] T. K. Ahsyar and D. Afani, "Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 34–41, 2019.
- [9] J. Nielsen, "Finding usability problems through heuristic evaluation," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, pp. 373–380, 1992, doi: 10.1145/142750.142834.

- [10] A. Ali, E. Pramana, and S. Tjandra, "Evaluasi Heuristik Pada Web Based Learning Untuk Meningkatkan Aspek Usability Sistem," *J. Insa. Comtech*, vol. 1, no. 1, pp. 17–25, 2016.
- [11] A. Abulfaraj and A. Steele, "Coherent heuristic evaluation (CoHE): toward increasing the effectiveness of heuristic evaluation for novice evaluators," in *International Conference on Human-Computer Interaction*, 2020, pp. 3–20.
- [12] F. Thewes, T. Herrmann, and A. Kluge, "Validating a Heuristic Evaluation Method An Application Test," in *Proceedings of Mensch Und Computer 2019*, 2019, pp. 593–597.
- [13] P. Savitri and M. Ispani, "Review Desain Interface Aplikasi Soppapos Menggunakan Evaluasi Heuristik (Review of Soppapos Application Interface Design Using Heuristic Evaluation)," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 95, 2015.
- [14] S. K. Dewi and A. Sudaryanto, "Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah," *Semin. Nas. Keperawatan Univ. Muhammadiyah Surakarta 2020*, pp. 73–79, 2020.
- [15] R. Oktofiyani and W. Anggraeni, "Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)Study Kasus Siswa/I Kelas X Di SMU Negeri 92 Jakarta," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 46, no. 1, pp. 46–53, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/258>