

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS *USER INTERFACE* APLIKASI PARKEE OS DI PT.
CENTREPARK CITRA CORPORA PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
*EVALUATION***



**Diajukan oleh:
HENDRI AGUSTIAN
021160041**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS *USER INTERFACE* APLIKASI PARKEE OS DI PT.
CENTREPARK CITRA CORPORA PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
*EVALUATION***



**Diajukan oleh:
HENDRI AGUSTIAN
021169041**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : HENDRI AGUSTIAN
NOMOR POKOK : 021160041
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : ANALISIS *USER INTERFACE* APLIKASI
PARKEE OS DI PT. CENTREPARK CITRA
CORPORA PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
EVALUATION

Tanggal : 27 Juli 2022

Pembimbing,

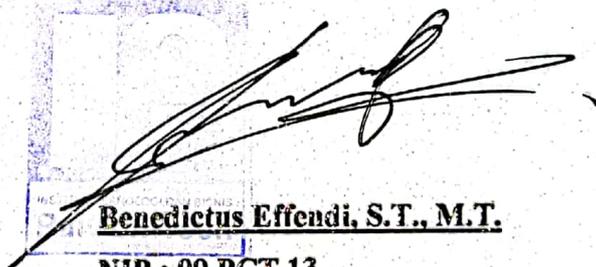


Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0216098801

Mengetahui,

Rektor,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : HENDRI AGUSTIAN
NOMOR POKOK : 021160041
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : ANALISIS *USER INTERFACE* APLIKASI
PARKEE OS DI PT. CENTREPARK CITRA
CORPORA PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
EVALUATION

Tanggal : 19 Agustus 2022

Penguji 1

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0207028501

Tanggal : 11 Agustus 2022

Penguji 2

Yesi Sriveni, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0218038904

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ *“Boleh jadi keterlambatanmu dalam perjalanan adalah keselamatanmu, boleh jadi tertundanya mimpimu adalah suatu jalan yang terbaik untukmu.”*
- ❖ *“Berdoalah! Desak Tuhan sesukamu. Jika doa itu tersulam dengan bahan yang halus. Jangankan sepotong hati manusia. Konon surgapun bisa ditukar.”*

Kupersembahkan Kepada:

- ♥ *Allah SWT.*
- ♥ *Kedua orang tua, adik dan orang terdekat saya.*
- ♥ *Dosen Pembimbing Andri Saputra, S.Kom., M.Kom*
- ♥ *Ketua Sistem Informasi Program Sarjana Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom. M.Kom*
- ♥ *Teman – teman ISC'19*
- ♥ *PT. CentrePark Citra Corpora Palembang*

KATA PENGANTAR

Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang sedemikian cepatnya sehingga memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap kegiatan. Oleh sebab itu sudah selayaknya apabila operasional suatu organisasi atau perusahaan yang dilakukan dalam menentukan standarnya sudah secara komputerisasi. Dalam kesempatan ini penulis melakukan penelitian dengan judul “Analisis User Interface Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang menggunakan metode Heuristic Evaluation.

Dalam proses penulisan laporan ini, penulis dengan penuh menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam penyampaian dan penulisan. Maka dari itu penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak diantaranya pihak akademik, keluarga, dan sahabat serta rekan – rekan di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang. Penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan menjadikan kekuatan dan berkah yang melimpah.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membimbing penulisan ini yaitu kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Wakil Rektor I, Ibu Adelin, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Sistem Informasi, Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Penguji 1 Ibu Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Penguji 2 Ibu Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom., kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan. Segala kebaikan dan jasa dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, semoga diberikan balasan dan kemurahan dari Allah SWT dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan Skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan

kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 2022

Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.5.2. Manfaat Bagi Akademik.....	5
1.5.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian	6
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1. Profil Perusahaan.....	7
2.1.1. Sejarah Perusahaan.....	7
2.1.2. Visi dan Misi.....	10
2.1.2.1. Visi.....	10
2.1.2.2. Misi	10

2.1.3. Struktur Organisasi.....	10
2.1.4. Tugas dan Wewenang	11

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung	19
3.1.1. <i>Heuristic Evaluation</i>	19
3.1.2. <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	20
3.1.3. <i>User Interface</i>	21
3.1.4. <i>Usability</i>	21
3.2. Hasil Penelitian Terdahulu.....	22
3.3. Alur Penelitian	26

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
4.1.1. Lokasi	28
4.1.2. Waktu Penelitian.....	28
4.2. Teknik Pengumpulan Data.....	29
4.2.1. Observasi	29
4.2.2. Wawancara	29
4.2.3. Kuesioner.....	30
4.2.4. Studi Pustaka	30
4.2.5. Dokumentasi	31
4.3. Teknik Penarikan Sampel	31
4.3.1. Populasi	31
4.3.2. Sampel.....	31
4.4. Variabel Penelitian	32
4.5. Instrumen Penelitian.....	36

4.6. Uji Instrumen	38
4.6.1. Uji <i>Validitas</i>	38
4.6.2. Uji <i>Reliabilitas</i>	38
4.6.3. Evaluasi <i>Heuristic</i>	38
4.6.4. <i>Severity Rating</i>	39
 BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1. Hasil.....	41
5.1.1. Responden	41
5.1.2. Deskripsi Responden.....	41
5.1.3. Hasil Responden	43
5.2. Pembahasan.....	50
5.2.1. Uji <i>Validitas</i>	50
5.2.2. Uji Reliabilitas	53
5.2.3. Analisis Data.....	57
 BAB VI PENUTUP	
6.1. Kesimpulan	68
6.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	lxx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Halaman <i>Login</i> Aplikasi Parkee Os	2
Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. CentrePark Citra Corpora Palembang	11
Gambar 3.1. Alur Penelitian	26
Gambar 5.1. Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Jabatan	42
Gambar 5.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Gambar 5.3. Rekomendasi Aspek <i>User Control and Freedom</i>	65
Gambar 5.4. Rekomendasi Aspek <i>Consistency and Standards</i>	66
Gambar 5.5. Rekomendasi Aspek <i>Recognition Rather than Recall</i>	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu	22
Tabel 4.1. Waktu Penelitian	28
Tabel 4.2. Sampel Responden Penelitian	32
Tabel 4.3. Variabel dan Indikator Penelitian	33
Tabel 4.4. Skala Nilai <i>Severity Rating</i>	39
Tabel 5.1. Sampel dan Jumlah Responden	41
Tabel 5.2. Distribusi Jawaban Responden	43
Tabel 5.3. Tabel rHitung dan tTabel.....	51
Tabel 5.4. Rangkuman Uji <i>Validitas</i>	51
Tabel 5.5. Hasil Pengujian <i>Reliabilitas</i>	54
Tabel 5.6. Kriteria Hasil Uji <i>Reliabilitas</i>	54
Tabel 5.7. Hasil Uji <i>Reliabilitas</i>	55
Tabel 5.8. Interval Nilai <i>Severity Rating</i>	57
Tabel 5.9. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Visibility of System Status</i>	58
Tabel 5.10. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Match Between System and The Real Word</i>	58
Tabel 5.11. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>User Control and Freedom</i>	59
Tabel 5.12. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Consistency and Standard</i>	60
Tabel 5.13. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Error Prevention</i>	60
Tabel 5.14. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i>	61
Tabel 5.15. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Flexibility and Efficient of Use</i>	62
Tabel 5.16. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	62

Tabel 5.17. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Error</i>	63
Tabel 5.18. Nilai <i>Severity Rating</i> Aspek <i>Help and Documentation</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (*Asli*)

ABSTRACT

HENDRI AGUSTIAN. *User Interface Analysis of Parkee OS Application at PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Using Heuristic Evaluation Method.*

PT. CenterPark Citra Corpora is one of the largest parking service management companies in Indonesia which has worked closely in various places and crowded centers. PT. CenterPark Palembang uses the Parkee OS Application which was just implemented in June 2021 which is already operating in various places or locations. Due to the new operation, an evaluation is needed to determine whether the usability of an application has been effectively and efficiently used.

Evaluation using the heuristic evaluation method aims to determine the efficiency and effectiveness of the interface based on the ten principles of heuristic usability initiated by Jacob Nielsen, namely visibility of system status, match with the world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition. than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help user recognize, and recover from errors, and help and documentation.

The results of the analysis can be concluded that the Parkee OS application still has several shortcomings with the category (cosmetic problem) not being a problem or not interfering with the work and running of the application when used. The severity rating value that is close to scale 1 is in the User Control and Freedom aspect with a value of 0.771, then in the Recognition Rather than Recall aspect with a value of 0.771 and the Consistency and Standards aspect with a value of 0.714.

Keywords: User Interface Design, Application, Heuristic Evaluation

ABSTRAK

HENDRI AGUSTIAN. Analisis *User Interface* Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*.

PT. CentrePark Citra Corpora merupakan salah satu perusahaan pengelola jasa parkir terbesar di Indonesia yang sudah banyak bekerja sama diberbagai macam tempat dan pusat keramaian. PT. CentrePark Palembang menggunakan Aplikasi Parkee OS yang baru diterapkan pada bulan Juni 2021 yang sudah beroperasi diberbagai tempat atau lokasi. Dikarenakan baru dioperasikan, maka dibutuhkan sebuah evaluasi untuk mengetahui apakah *usability* suatu aplikasi sudah efektif dan efisien digunakan.

Evaluasi menggunakan metode *heuristic evaluation* bertujuan untuk mengetahui kegunaan efisiensi dan efektifitas dari *interface* yang berbasis pada sepuluh prinsip *heuristic usability* yang digagas oleh Jacob Nielsen yaitu *visibility of system status, match with the world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help user recognize, and recover from errors, dan help and documentation*.

Hasil dari analisis dapat disimpulkan bahwa aplikasi Parkee OS masih memiliki beberapa kekurangan dengan kategori (*cosmetic problem*) tidak dipermasalahkan atau tidak mengganggu pekerjaan dan jalannya aplikasi pada saat digunakan. Nilai *severity rating* yang mendekati skala 1 terdapat pada aspek *User Control and Freedom* dengan nilai 0,771 kemudian pada aspek *Recognition Rather than Recall* dengan nilai 0,771 dan aspek *Consistency and Standards* dengan nilai 0,714.

Kata Kunci : *Desain User Interface, Aplikasi, Heuristic Evaluation*

BAB I

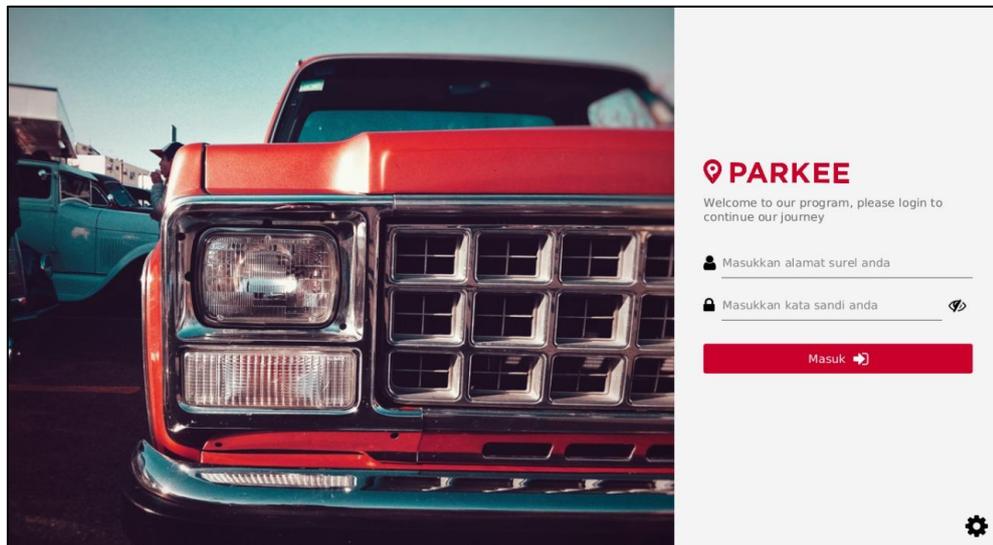
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, teknologi terus berkembang semakin canggih. Banyak sekali perusahaan – perusahaan yang menggunakan teknologi sebagai sarana dan prasarana untuk kemajuan perusahaan itu sendiri. Dimulai dari teknologi *website* sampai dengan aplikasi. Teknologi dapat memudahkan pengguna dalam pengoperasian suatu sarana perusahaan baik dalam bidang bisnis ataupun jasa. “Setiap teknologi informasi mempunyai *interface* yang dapat menjadi penghubung antara pengguna dan teknologi itu sendiri. Pembentukan *interface* dipengaruhi oleh kebutuhan, dan teknologi informasi mempunyai desain *interface* yang berbeda - beda sesuai dengan kebutuhan penggunanya” (Ngainul dkk., 2019:103).

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi ini adalah PT. CentrePark Citra Corpora. CentrePark Citra Corpora merupakan salah satu perusahaan pengelola jasa perparkiran terbesar di Indonesia yang sudah banyak bekerja sama diberbagai macam tempat dan pusat keramaian. PT. CentrePark Citra Corpora bekerja sama dengan PT. Inovasi Anak Indonesia untuk menggunakan Aplikasi Parkee OS dalam operasional parkir yang sudah banyak digunakan di Indonesia. Parkee OS merupakan layanan reservasi dan pembayaran parkir yang telah bermitra dengan berbagai macam fasilitas nasional untuk memberikan banyak pilihan parkir dan tarif premium. Dibawah

ini merupakan halaman login pada aplikasi parkee os yang dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Halaman Login Aplikasi Parkee OS

PT. CentrePark Citra Corpora memiliki cabang di Palembang yang terletak di Jalan Kol. H. Burlian Km. 9,5. Kel. Karya Baru, Kec. Sukarami, Palembang yang memiliki beberapa jabatan antara lain yaitu *Area Manager*, *CarPark Manager*, *Administrasi*, *Attendant* dan *Cashier*. PT. CentrePark Palembang menggunakan Aplikasi Parkee OS yang baru diterapkan pada bulan Juni 2021 yang sudah beroperasi diberbagai tempat atau lokasi seperti Ruko Veteran Palembang, Komplek Ruko Kelapa Gading, Mitra 10 Palembang, Rumah Sakit Sriwijaya dan Rumah Sakit Sekayu. Dikarenakan baru dioperasikan, maka dibutuhkan sebuah evaluasi untuk mengetahui apakah *usability* suatu aplikasi sudah efektif dan efisien digunakan. Keberhasilan sebuah aplikasi dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi dapat dilihat dari *usability*-nya. “*Usability* adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudahnya antarmuka

dapat digunakan. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna” (Rubin dan Chisnell dalam penelitian Rusvinasari dkk., 2020:13).

Untuk mengetahui apakah *usability* sebuah aplikasi sudah efektif dan efisien maka dibutuhkan evaluasi, salah satunya yaitu *user interface*. “*User Interface* merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya” (Faticha, Rifda dan Hidayat, 2019:7). Dalam hal ini, “evaluasi menggunakan metode *heuristic evaluation* bertujuan untuk mengetahui kegunaan efisiensi dan efektifitas dari *interface* yang berbasis pada sepuluh prinsip *heuristic usability* yang digagas oleh Jacob Nielsen yaitu *visibility of system status, match with the world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalisst design, help user recognize, and recover from errors, dan help and documentation*” (Nielsen, J. dalam penelitian Ngainul dkk., 2019:103).

“*Heuristic evaluation* adalah sistem evaluasi untuk perangkat lunak komputer berbasis pengguna yang bertujuan untuk memperbaiki perancangan secara efektif” (Priscilla dkk., 2020:66). Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Analisis User Interface Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation***”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penelitian ini akan membahas bagaimana cara untuk menganalisis *user interface* aplikasi *parkee os* di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang menggunakan metode *heuristic evaluation*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

- a. Menganalisis aplikasi menggunakan metode *heuristic evaluation*.
- b. Menggunakan pendekatan *heuristic usability* yang berbasis pada prinsip Jacob Nielsen yaitu *visibility of system status, match with the world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalisst design, help user recognize, and recover from errors, dan help and documentation*.
- c. Skala pengukuran kuesioner menggunakan skala *severity rating* yang terdiri dari Tidak Ada Masalah (0), Ada Masalah (1), Masalah Kecil (2), Masalah Utama (3), dan Masalah Urgent (4).
- d. Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pengguna dari aplikasi *parkee os* di Palembang yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 1 orang *Area Manager*, 1 orang *CarPark Manager*, 3 orang *Administrasi*, 4 orang *Supervisor*, 13 orang *Attendant* dan 13 orang *Cashier*.

- e. Teknik *sampling* menggunakan *sampling* sensus yang dimana semua populasi dapat dijadikan sampel.
- f. Metode analisis data menggunakan uji *validitas* dan *reliabilitas* serta metode *heuristic evaluation*.
- g. Aplikasi yang digunakan untuk mengolahan data pada penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa *user interface* pada aplikasi *parkee os* di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang menggunakan metode *heuristic evaluation*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penulisan skripsi ini adalah untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai analisa tentang aplikasi dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*.

1.5.2. Manfaat Bagi Akademik

- a. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan skripsi. Khususnya mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech yang berkaitan dengan penelitian terhadap penjaminan mutu perangkat lunak.

- b. Diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi bagi pembaca.

1.5.3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, *Area Manager* PT. CentrePark Cirta Corpora Palembang dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi sehingga hasil dari analisis dapat dijadikan tolak ukur untuk mengembangkan dan memperbaharui aplikasi menjadi lebih baik lagi.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Permasalahan lahan parkir adalah masalah yang cukup pelik bagi pengelola tata kota Jakarta. Sebagai wilayah ibu kota negara Republik Indonesia, jumlah penduduk DKI Jakarta adalah salah satu yang paling banyak sehingga wajar jika jumlah kendaraan yang digunakan untuk lalu lalang pun juga semakin banyak dibandingkan dengan daerah lainnya. Dengan semakin banyaknya kendaraan yang dimiliki oleh warga Jakarta, dibutuhkan pula lahan parkir yang memadai, praktis dan juga nyaman. Pengadaan lahan parkir zaman sekarang sudah jauh lebih baik dibandingkan dengan pengelolaan parkir ketika dahulu kala.

Sebelum tahun 1955, masa – masa pasca kemerdekaan Indonesia, masyarakat belum memiliki kendaraan bermotor maupun *non-motor*. Pemilik kendaraan pada umumnya hanya orang – orang Belanda dan juga keturunan Tionghoa sehingga lahan parkir pun hanya terbatas di wilayah – wilayah yang menjadi pusat kegiatan atau keramaian seperti misalnya Pasar Baru, Jakarta Kota, Harmoni, Glodok, Thamrin, dan wilayah Sudirman. Pengelolannya kebanyakan secara individu maupun kelompok – kelompok yang disegani dan belum ada badan hukum atau

peraturan yang mengatur sehingga pendapatan parkir pun menjadi pendapatan uang pribadi.

Setelah tahun 1955, baru pada tahun tersebut pengelolaan parkir di Jakarta diambil alih oleh Dinas Pekerjaan Umum karena dilihat keuntungannya yang cukup besar, ditambah lagi dengan suasana Jakarta yang semakin ramai dan kendaraan pasca Asian Games tahun 1962. Kemudian pada tahun 1968 Gubernur Jakarta mengeluarkan peraturan no.Db/5/6/68 dimana pengelolaan parkir dikelola oleh masing – masing Walikota. Pengelolaan parkir secara individu tanpa menyetor kepada pemerintah daerah berakhir pada tahun 1970.

Periode tahun 1972 hingga sekarang, untuk menerima dan mengelola pendapatan Jakarta dari perparkiran, Gubernur DKI Jakarta menunjuk PT Parkir Jaya pada tahun 1972 untuk menghimpun uang pengelolaan parkir yang akan digunakan untuk pembangunan Jakarta.

Namun karena pengelolaan dan pelayanan yang terabaikan, PT Parkir Jaya dibubarkan dan diganti dengan Badan Pengelola Otorita Pengelolaan Parkir Angkutan Jalan Raya pada tahun 1977. Alasan penggantian antara lain karena pendapatan yang didapatkan dari parkir belum bisa memenuhi target yang sudah ditentukan.

Tahun 1979 pemerintah DKI Jakarta membentuk badan baru untuk mengelola perparkiran menggantikan badan sebelumnya. BP Perparkiran dijadikan badan setingkat Dinas yang juga difungsikan sebagai badan

penanggulangan kemacetan di Jakarta dan mengurangi volume parkir kendaraan di tepi jalan (*on street parking*).

Tahun 2007 BP Perparkiran diganti menjadi Unit Pengelola Perparkiran berdasarkan dengan Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta No. 14 tahun 2007 dan dijadikan bagian dari Dinas Perhubungan. Dengan demikian urusan perparkiran di Jakarta tidak hanya berorientasi pada pendapatan daerah saja namun juga menjadi bagian dari sistem penataan transportasi.

PT. CentrePark Citra Corpora adalah sebuah perusahaan perparkiran di Indonesia yang berdiri tahun 2009 di mana kala itu perusahaan ini hanya punya dua buah kantor dan 75 karyawan. Selaku pengelola terpercaya sejak tahun 2009 sekarang PT. CentrePark Citra Corpora merupakan pengelolah lahan parkir terbesar di Indonesia yang jasanya sudah digunakan diberbagai macam tempat dan pusat keramaian. Sebagai perusahaan pengelola parkir profesional yang baru menginjak hanya dalam waktu kurang dari 10 tahun, CentrePark berhasil membangun lahan parkir modern di lebih dari 260 lokasi dan akan terus bertambah dan didukung oleh 5.000 karyawan, menjadikan CentrePark adalah perusahaan penyedia lahan parkir terbesar asli dari Indonesia. PT. CentrePark Citra Corpora juga memiliki cabang di Palembang yang terletak di Jalan Kol. H. Burlian Km. 9,5. Kel. Karya Baru, Kec. Sukarami, Palembang.

2.1.2. Visi dan Misi

2.1.2.1. Visi

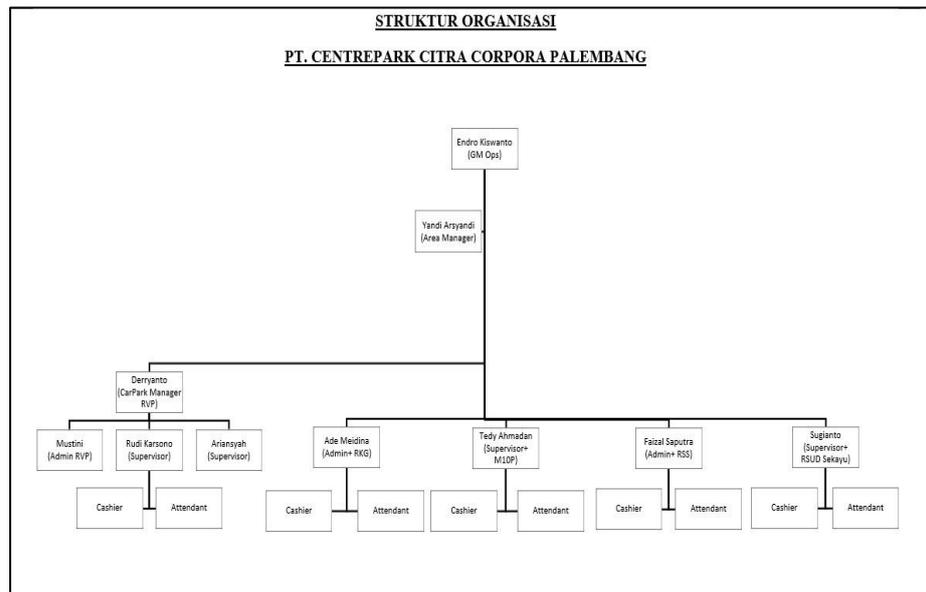
PT. CentrePark Citra Corpora mempunyai visi yaitu menjadi perusahaan pengelolaan parkir terbesar di Indonesia pada tahun 2025.

2.1.2.2. Misi

- a. Untuk menjadikan PT. CentrePark Citra Corpora nomor satu di Masyarakat.
- b. Untuk menjadikan PT. CentrePark Citra Corpora nomor satu di Teknologi.
- c. Untuk menjadikan PT. CentrePark Citra Corpora nomor satu di Infrastruktur.

2.1.3. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi PT. CentrePark Citra Corpora Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1:



Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. CentrePark Citra Corpora Palembang

2.1.4. Tugas dan Wewenang

a. Area Manager

Adapun tugas dan wewenang *Area Manager* di perusahaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bertanggung jawab penuh untuk aspek operasional atas semua lokasi yang dibawah dan selalu meningkatkan *performance site*.
2. Melakukan kontrol semua lokasi dan memberikan informasi secara tertulis (*internal memo*) tentang temuan masalah dan rekomendasi kepala *Site Supervisor* untuk *follow up*.
3. Memeriksa dan memberikan *approval* terhadap laporan seperti laporan SDM harian, *casual income* harian dan slip setor bank, data *stiker* member, dan sebagainya.

4. Membawa atau melaporkan keuangan *site* mengenai tagihan ke HO.
5. Menyerahkan laporan ke tim audit untuk *shift report*, karcis terpakai, *stock of name ticket*, dan *follow up* temuan audit terakhir.
6. Menyerahkan ke *Operation Manager/HO* laporan sdm, data *income* mingguan dan analisa *income*, laporan insiden, laporan tagihan mingguan dan sebagainya.
7. Mengatur meeting dengan pihak *property/security* untuk mengetahui adanya masalah yang perlu dibahas.
8. Melakukan inspeksi fisik bersama *shift leader* dan langsung memberikan komentar dan contoh untuk hal – hal yang diperlukan perbaikan.
9. Diskusikan dengan OM perihal *insident report* yang memerlukan penanganan lebih lanjut.
10. Merencanakan jumlah *staff* dan mendiskusikan dengan OM bila diperlukan penambahan.
11. Mengawasi *maintenance* yang dilakukan di lokasi.
12. Memberikan penilaian yang objektif kepada pihak eksternal demi kelancaran *CarPark (public relation)*.
13. Hadir di HO/RO dan menemui OM untuk membahas masalah *site* dan pengarahan dari OM

b. CarPark Manager

Adapun tugas dan wewenang *CarPark Manager* adalah sebagai berikut :

1. Memastikan dan membina seluruh *staff* untuk bekerja dengan sebaik – baiknya.
2. Menjalankan *Operational Parkir*, menjaga dan memelihara penampilan lokasi yang dipimpin.
3. Melaksanakan tertib administrasi seperti mengontrol pemakaian barang *site*, menyiapkan laporan harian, melakukan kontrol data kontrak karyawan dan lain sebagainya.
4. Mengkoordinir seluruh *staff* untuk aktif dalam kegiatan yang diadakan oleh pengelola gedung.
5. Aktif berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan pihak *management* pengelola gedung.
6. Selalu berusaha meningkatkan *performance* lokasi dalam semua aspek.
7. Aktif melakukan koordinasi dengan pihak yang terkait dengan masalah *operational*.

c. Administrasi

Adapun tugas dan wewenang Administrasi adalah sebagai berikut :

1. Bertanggung jawab melakukan administrasi operasional seperti menyiapkan segala keperluan operasional, melakukan tagihan

kepada pihak terkait, membuat laporan, bertanggung jawab atas keseluruhan aspek administrasi, melakukan kontrol tertib administrasi dan lain sebagainya

2. Bertanggung jawab melakukan administrasi personalia seperti memeriksa kebenaran absensi, dokumentasi data karyawan, melakukan surat menyurat yang berhubungan dengan sdm, kontrol data/masa kontrak karyawan dan masa seleksi karyawan dan lain sebagainya.
3. Melakkan administrasi logistik seperti membuat daftar barang kebutuhan operasional, dokumentasi setiap penerimaan dan pengeluaran barang, dokumentasi tanda terima dan lain sebagainya.
4. Membantu *site supervisor* untuk membuat laporan yang diminta.
5. Menjaga kantor pelayanan parkir dalam keadaan selalu nyaman, bersih dan indah.
6. Membantu *staff* pelayanan pos, bila ada berhalangan hadir.
7. Aktif dalam melakukan meeting mingguan yang dilakukan lokasi untuk memberikan masukan – masukan serta mendengar prosedur baru.

d. Supervisor

Adapun tugas dan wewenang *Supervisor* adalah sebagai berikut :

1. Menjaga disiplin penampilan dan kesopanan dalam memberikan pelayanan.

2. Memberikan motivasi terhadap petugas agar bekerja sesuai pelayanan operasional.
3. Memastikan semua petugas memahami tanggung jawab dan melakukan tugasnya dengan baik.
4. Melakukan kontrol area dan *back up operational*, mencermati setiap titik rawan area parkir.
5. Memastikan seluruh anggota dilapangan berada pada plotingnya masing – masing.
6. Memastikan rencana *shift* sedang dilaksanakan dan *Follow Up* untuk tugas-tugas yang telah diberikan kepada seluruh *staff*. Pastikan tugas tersebut sudah atau sedang dilaksanakan.
7. Memberikan teguran/menindak tegas dan mengajukan Surat Peringatan ke *Site Manager* apabila bawahan lalai dalam menjalankan tugas.
8. Lakukan analisa kerja pada akhir *shift* tugas
9. Membuat laporan (lisan/tulis) kepada *Carpark Manager* setiap akhir tugas.
10. Mengisi buku komunikasi sebelum melakukan serah terima tugas atau mengakhiri *shift* tugas
11. Memastikan laporan akhir *shift* tugas oleh semua petugas lengkap dan benar.
12. Membuat laporan akhir *shift* tugas *Supervisor in Charge / Manager on Duty*).

13. Melakukan koordinasi atas kondisi SDM yang bertugas dengan *Carpark Manager*.
14. Memberikan bahan usulan kepada atasan untuk meningkatkan kualitas standar pelayanan operasional.
15. Memperhatikan peraturan keselamatan dan kesehatan kerja yang berlaku dilingkungan lokasi kerja.
16. Memberikan penilaian terhadap kinerja bawahan.
17. Menangani setiap terjadi keluhan/masalah/insiden lainnya yang terjadi dilapangan.
18. Mewakili tanggung jawab *Carpark Manager* sebagai MOD (*Manager on Duty*) bila ybs berhalangan hadir.
19. Koordinasi dengan, petugas keamanan, parkir, valet, *cleaner*, *maintenance* dll untuk menjalin hubungan kerja yang baik.
20. Memastikan team bekerja dengan baik dan sesuai dengan standard operasional.
21. Menyelesaikan setiap masalah yang timbul dengan secepatnya selama *shift* berjalan
22. Mengatur dan menjalankan pelayanan operasional di lapangan/*outlet*.
23. Memimpin pelayanan operasional perparkiran dan atau valet serta bertanggung jawab penuh selama satu *shift* tugas.
24. Membina bawahan untuk bekerja sesuai dengan standard pelayanan operasional perparkiran.

25. Melakukan kontrol sistem terhadap operasional valet dan atau perparkiran dengan tujuan aman, nyaman, tertib dan lancar.

e. *Attendant*

Adapun tugas dan wewenang *Attendant* adalah sebagai berikut :

1. Mewaspadaikan setiap kendaraan yang masuk dan keluar parkir.
2. *Greeting* dan meminta tiket bukti masuk parkir.
3. Melakukan *checklist* kendaraan dan kontrol lapangan.
4. Memberikan bantuan dan informasi.
5. Berinisiatif dan tanggap dengan situasi.
6. Berkomunikasi dengan team.
7. Menjaga *asset* yang dimiliki perusahaan dan ikut bertanggung jawab terhadap kebersihan area parkir masing – masing.
8. Menunjukkan sikap untuk berusaha tidak menerima uang tip dengan sopan.

f. *Cashier*

Adapun tugas dan wewenang *Cashier* adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan karcis atau struk parkir dan alat tulis yang sudah ditetapkan dan periksa apakah persediaan tiket di pos perlu ditambahkan, siapkan uang modal dan simpan dengan baik.
2. Menyiapkan sarana pendukung kerja seperti spidol, karet gelang, formulir laporan *shift*, formulir laporan tiket hilang dan tanyakan pada *staff* ADM dan Spv.

3. Periksa apakah mesin mano / perangkat komputer berfungsi dengan baik. Apakah kondisi pos, kursi baik/bersih serta tempat sampah apakah tersedia. Dilarang membawa alat lain diluar peralatan kerja.
4. Menyalakan komputer dengan mengaktifkan *id password* sesuai prosedur pengaktifan aplikasi *gate (in/out)*.
5. Mencatat dan melaporkan semua masalah – masalah yang terjadi di pos.
6. Bersiap untuk melakukan tugas pokok kasir seperti transaksi pos keluar.
7. Apabila *shift* berakhir pastikan untuk serah terima tugas dengan kasir *shift* berikutnya, menyerahkan setoran hasil transaksi pos keluar di *site office* dan membuat laporan *shift* tugas dan diserahkan untuk diperiksa dan ditandatangani oleh *staff* administrasi.
8. Bila terjadi kendaraan kabur ingat dan cata nopol, jenis kendaraan dan ciri – ciri lainnya.
9. Menjaga kebersihan pos dan sekitarnya serta memberikan informasi yang diperlukan kepada *customer* dengan tenang, jelas dan ramah.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

3.1.1. *Heuristic Evaluation*

“*Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk perangkat lunak komputer berbasis pengguna yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki perancangan secara efektif” (Priscilla dkk., 2020:66).

“Heuristik adalah *guideline*, prinsip umum dan peraturan serta pengalaman yang bisa membantu suatu keputusan atau kritik atas sesuatu keputusan dan beberapa penilaian yang telah diambil terhadap suatu desain supaya dapat memajukan potensi *usability*” (Faticha, Rifda dan Hidayat, 2019:8).

Terdapat sepuluh prinsip umum metode *heuristic usability* yang merujuk pada publikasi Jacob Nielsen adalah sebagai berikut:

- a. *Visibility of system status*, yaitu suatu sistem dapat memberi tahu pengguna terhadap situasi yang sedang terjadi dari *feedback* yang diberikan
- b. *Match between system and the real world*, yaitu suatu sistem perlu menggunakan konsep dan bahasa yang dengan mudah dimengerti oleh user.

- c. *User control and freedom*, yaitu suatu pencegahan kesalahan yang mungkin dilakukan oleh *user*, dan sistem perlu membuat menu untuk *undo* atau *redo*.
- d. *Consistency and standard*, yaitu konsistensi antarmuka pada sistem sesuai standar.
- e. *Error prevention*, yaitu penanggulangan kesalahan yang dapat terjadi.
- f. *Recognition rather than recall*, yaitu komponen pada sistem yang dibuat mudah supaya *user* tidak perlu mengingat – ingat proses berikutnya.
- g. *Flexibility and efficiency of use*, yaitu suatu sistem yang bersifat efisien serta fleksibel membuat *user* cepat dalam melakukan tugas.
- h. *Aesthetic and minimalist design*, yaitu desain yang *aesthetic* tidak mengganggu pengguna dalam menggunakan suatu sistem.
- i. *Help user recognize, and recover from errors*, yaitu pesan error dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada *user*.
- j. *Help and documentation*, yaitu menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi untuk membantu *user* dalam menggunakan sistem.

3.1.2. Human Computer Interaction (HCI)

“*Human Computer Interaction* (HCI) adalah sekumpulan proses, dialog dan kegiatan dimana melalui pengguna memanfaatkan dan berinteraksi dengan komputer dengan menekankan aspek desain, evaluasi, dan implementasi dari sistem komputer interaktif untuk

kegunaan manusia dengan mempertimbangkan fenomena – fenomena disekitar manusia itu sendiri untuk menjadi jembatan yang menghubungkan manusia dengan komputer” (Priscilla dkk., 2020:67).

“Kenyamanan dan kemudahan (*usability*) memiliki sub jenis salah satunya adalah *Human Computer Interaction* (HCI). HCI itu sendiri merupakan interaksi yang terjadi antara komputer dan pengguna yang berfokus pada desain, evaluasi serta implementasi dari interaksi tersebut” (Geasela dkk., 2018:271).

3.1.3. *User Interface*

“*User Interface* merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya” (Faticha, Rifda dan Hidayat, 2019:7).

“*User Interface* merupakan suatu komponen penting dalam perancangan sistem informasi yang melibatkan interaksi *user* untuk menghasilkan proses *input* serta *output*” (Ayu dkk., 2020:92).

3.1.4. *Usability*

“*Usability* adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudahnya antarmuka dapat digunakan. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna” (Rubin dan Chisnell dalam penelitian Rusvinasari dkk., 2020:13).

“*Usability* sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah antarmuka. Kata *usability* mengacu pada sebuah metode yang digunakan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain (Nielsen dalam penelitian Priscilla dkk., 2020:65).

3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dibuat oleh peneliti yang lainnya kemudian digunakan sebagai acuan referensi penulis untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian peneliti sekaligus peneliti dapat menunjukkan perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam tabel 3.1:

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Aziza, Rifda dan Yahya Taufiq H.	Analisa <i>Usability</i> Desain <i>User Interface</i> Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> (Jurnal TEKNOKOMPAK, 2019)	Berdasarkan hasil pengukuran <i>website</i> Tokopedia menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> dari Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1 (satu), yang berarti <i>website</i> tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahkan dan tidak mengganggu pengguna saat mengakses <i>website</i> tokopedia. Nilai <i>severity</i> rating tertinggi

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			terdapat pada aspek fleksibilitas dan efisiensi penggunaan.
2.	Rusvinasari, Dian, Arief Setyanto dan M. Rudyanto Arief.	Analisis <i>User Interface</i> pada Aplikasi <i>Mobile</i> Pelaporan <i>Online</i> Menggunakan <i>Heuristic Evaluation</i> (Jurnal Teknologi Informasi, 2020)	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil evaluasi dengan nilai persentase sebesar 75%. Dengan tingkat persentase tersebut sistem berada pada tingkat <i>usability</i> baik. Hal ini didapatkan bahwa indikator yang memiliki nilai <i>usability</i> baik ada 8, yaitu pada kode X1.1, X1.2, dan X1.3 dengan variabel <i>Visibility Of System Status</i> memiliki total nilai masing – masing 412, 410 dan 404. Pada kode X2.2 dengan variabel <i>Match Between System and The Real World</i> memiliki total nilai 403. Pada kode X4.1 dengan variabel <i>User Consistency and Standards</i> memiliki total nilai 432. Pada kode X5.2 dengan variabel <i>Error Prevention</i> memiliki total nilai 410. Pada kode X9.1 dengan variabel <i>Help Users Recognize, Diagnose dan Recover from Errors</i> memiliki total nilai 412. Dan pada kode X10.2 dengan variabel <i>Help and Documentation</i> memiliki total nilai 400. Dengan 8 indikator tersebut tidak perlu dilakukan perbaikan secara signifikan. Sedangkan 17 indikator lainnya yang memiliki total nilai dibawah 400 perlu dijadikan pedoman untuk dilakukan evaluasi menggunakan <i>Retrospective Think Aloud</i> untuk mendapatkan hasil evaluasi dan usulan perbaikan

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			yang sesuai dengan standar <i>usability</i> .
3.	Indrayani, I Gusti Ayu Agung Diah, I Putu Agung Bayupati dan I Made Suwija Putra	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi iBadung Menggunakan <i>Heuristic Evaluation Method</i> (Jurnal Ilmiah Merpati, 2020)	Hasil dari pengujian berdasarkan responden awam mendapatkan nilai <i>severity rating</i> pada skala 2 yang berarti perbaikan prioritas rendah tetapi perbaikan tetap dilakukan. Responden pengguna biasa mendapatkan hasil skala 1 <i>cosmetic problem</i> perbaikan dapat dilakukan jika waktu proyek masih tersedia. Responden pengguna administrator mendapatkan hasil skala 1 <i>cosmetic problem</i> perbaikan jika waktu proyek masih tersedia. Beberapa perbaikan desain <i>interface</i> yang perlu dilakukan yaitu aspek yang memiliki nilai <i>severity rating</i> skala 2 pada H1 <i>Visibility Of System Status</i> , H2 <i>Match Between and the Real World</i> , H4 <i>Consistency And Standard</i> , H5 <i>Error Prevention</i> .
4.	Ngainul F, Siti Vika, Oktalia Juwita dan Tio Dharmawan	Analisis <i>User Interface</i> terhadap <i>Website</i> Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> (<i>Informatics Journal</i> , 2019)	Hasil dari penerapan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dengan 10 prinsip yang telah digunakan dalam penelitian ini, maka terdapat 7 prinsip <i>Heuristic Evaluation</i> yang tidak ditemukan masalah <i>usability</i> dan tidak memerlukan perbaikan yaitu pada prinsip <i>Visibility Of system Status</i> , <i>Match Between and the Real World</i> , <i>User Control And Freedom</i> , <i>Consistency and Standards</i> , <i>Recognition Rather Than Recall</i> , <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> , <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> . Kemudian 3 prinsip yang ditemukan masalah

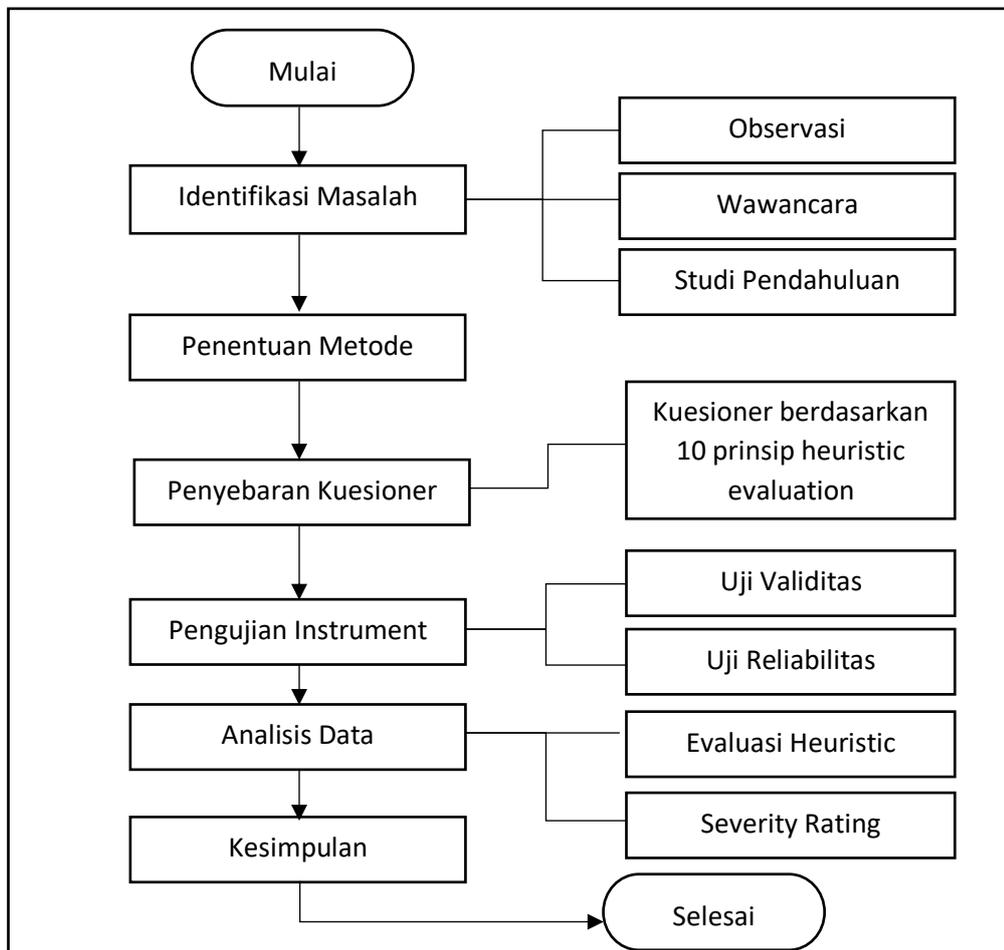
No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<i>usability</i> dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yaitu pada prinsip <i>Error Prevention</i> , <i>Help User Recognize Dialogue and Recovers From Errors</i> , dan <i>Help and Documentation</i> .
5.	Geasela, Yemima Monica, Pranchis Ranting dan Johannes Fernandes A.	Analisis <i>User Interface</i> Terhadap <i>Website</i> Berbasis <i>E-Learning</i> dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> (Jurnal Informatika, 2018)	Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa <i>website e-learning</i> NetAcad memiliki desain <i>user interface</i> yang sudah cukup baik. Dikarenakan desain dari <i>website</i> tersebut hampir memenuhi secara keseluruhan 10 prinsip yang dimiliki oleh teori evaluasi <i>heuristic</i> tersebut. Meski begitu, <i>website</i> masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan, seperti menambahkan jenis bahasa yang dapat digunakan oleh pengguna, memberikan penjelasan lebih jauh atas kesalahan yang dilakukan pengguna saat memvalidasi akunnya saat hendak <i>login</i> , dan lain sebagainya.

(Sumber : diolah sendiri)

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan peneliti lakukan saat ini ialah peneliti melakukan analisis *user interface* pada aplikasi Parkee OS berbasis desktop yang dimana populasi terdiri dari seluruh pengguna aplikasi di area Palembang dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Dengan menggunakan kuesioner maka hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji seperti uji *validitas* dan uji *reliabilitas* serta metode *heuristic usability* yang mana data tersebut akan diolah menggunakan *SPSS*.

3.3. Alur Penelitian

Alur penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1. Alur Penelitian

Berdasarkan alur penelitian diatas peneliti melakukan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Mulai
2. Peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi langsung pada aplikasi tersebut terkait *interface* dan fitur – fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dan

studi pendahuluan dengan membaca dan mempelajari dari berbagai macam sumber referensi.

3. Kemudian peneliti menentukan metode yang akan digunakan pada penelitian ini.
4. Setelah menentukan metode, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada seluruh anggota yang menggunakan aplikasi yang terdiri dari beberapa lokasi di Palembang. Pertanyaan kuesioner merujuk berdasarkan 10 prinsip *heuristic usability* dari Jacob Nielsen. Penentuan responden menggunakan teknik sampling sensus yang dimana seluruh responden tersebut dapat dijadikan sampel.
5. Peneliti melakukan pengujian instrument dengan uji *validitas* dan uji *reliabilitas*.
6. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan perhitungan evaluasi heuristic dan dilakukan juga perhitungan *severity rating* untuk masing – masing aspek.
7. Lalu, peneliti mengambil kesimpulan dari analisis terkait aplikasi tersebut berupa laporan hasil nilai berdasarkan tingkat masalah (*severity rating*) pada aplikasi tersebut.
8. Selesai.

BAB IV
METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1. Lokasi

Penulis melakukan penelitian di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang yang terletak di Jalan Kol. H. Burlian Km. 9,5. Kel. Karya Baru, Kec. Sukarami, Palembang, Sumatra Selatan.

4.1.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yang berlangsung pada bulan Maret sampai bulan Juli 2022 dapat dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2022																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Masalah																				
2.	Studi Pendahuluan																				
3.	Penentuan Metode																				
4.	Penyebaran Kuesioner																				
5.	Pengujian																				

Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Yandi Arsyandi yang merupakan *Area Manager* PT. CentrePark Citra Corpora Palembang.

4.2.3. Kuesioner

“Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab oleh responden tersebut” (Sugiyono dalam penelitian Stevanus dkk., 2021:48).

Dalam teknik kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan *google form* yang link alamatnya akan disebarkan kepada 35 responden yang terdiri dari 1 Orang *Area Manager*, 1 *CarPark Manager*, 3 *Administrasi*, 4 *Supervisor*, 13 *Attendant* dan 13 *Cashier*.

4.2.4. Studi Pustaka

“Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian atau kegiatan – kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian” (Supriyadi dalam penelitian Kolentia, 2020:7).

Dalam hal ini, penulis melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan berbagai jurnal ilmiah, serta buku untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik penelitian.

4.2.5. Dokumentasi

“Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian” (Sugiyono dalam penelitian Stevanus dkk., 2021:49). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, jumlah karyawan dan kuesioner.

4.3. Teknik Penarikan Sampel

4.3.1. Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono dalam penelitian Kolentia, 2020:10).

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna dari aplikasi Parkee OS itu sendiri yang digunakan dalam pengoperasian parkir di setiap lokasi yang ada di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang.

4.3.2. Sampel

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut yang diambil dari populasi tersebut harus betul – betul mewakili (*representative*)” (Sugiyono dalam penelitian Kolentia, 2020:10).

Jumlah responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 35 orang yang merupakan pengguna aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang, dapat dilihat pada tabel 4.2:

Tabel 4.2 Sampel Responden Penelitian

Lokasi	Jabatan	Jumlah
Ruko Veteran Palembang	<i>Area Manager</i>	1 Orang
	<i>CarPark Manager</i>	1 Orang
	<i>Administrasi</i>	1 Orang
	<i>Supervisor</i>	2 Orang
	<i>Attendant</i>	3 Orang
	<i>Cashier</i>	3 Orang
Ruko Kelapa Gading Palembang	<i>Administrasi</i>	1 Orang
	<i>Cashier</i>	3 Orang
Mitra 10 Palembang	<i>Supervisor</i>	1 Orang
	<i>Cashier</i>	3 Orang
RS. Sriwijaya	<i>Administrasi</i>	1 Orang
	<i>Cashier</i>	2 Orang
RS. Sekayu	<i>Supervisor</i>	1 Orang
	<i>Attendant</i>	10 Orang
	<i>Cashier</i>	2 Orang
Total		35 Orang

(Sumber: diolah sendiri)

4.4. Variabel Penelitian

“Variabel Penelitian adalah suatu atribut nilai atau sifat dari suatu objek, individu atau kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya” (Nikmatur dalam penelitian Pramudita dan Lien Tony, 2022:37). Variabel dan indikator penelitian dapat dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Kode	Indikator	Referensi
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	Aplikasi memiliki navigasi halaman sesuai yang ditampilkan?	Berisi pertanyaan tentang navigasi halaman tempat user berada, notifikasi dan keunikan tombol. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H1.2	Aplikasi menampilkan notifikasi atau umpan balik suatu perintah?	
	H1.3	Aplikasi memiliki tombol yang unik?	
<i>Match Between System and The Real World</i>	H2.1	Aplikasi memiliki ikon perintah yang unik dan jelas?	Keunikan dan kejelasan ikon perintah, opsi dan judul menu menggunakan tata bahasa dan gaya yang konsisten, penggunaan istilah yang sesuai. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H2.2	Aplikasi memiliki konsep yang sesuai?	
	H2.3	Aplikasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti?	
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	Aplikasi berisi dialog kontrol yang sederhana?	Berisi dialog konfirmasi ketika melakukan perintah, fitur membatalkan setiap tindakan dan membatalkan tindakan yang berlangsung serta kontrol yang sederhana. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H3.2	Aplikasi memiliki fitur membatalkan setiap tindakan (<i>undo</i> dan <i>redo</i>)?	
	H3.3	Aplikasi dapat mencegah terjadinya kesalahan?	
<i>Consistency and Standards</i>	H4.1	Aplikasi memiliki ikon <i>menu</i> dan bahasa yang konsisten?	Konsistensi ikon, bahasa dan istilah pada website, kontrol, nama opsi
	H4.2	Aplikasi memiliki warna dan kontrol yang konsisten?	

Variabel	Kode	Indikator	Referensi
			menu dan kode warna. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
<i>Error Prevention</i>	H5.1	Aplikasi memiliki notifikasi ketika pengguna akan melakukan kesalahan?	Berisi pertanyaan tentang notifikasi ketika akan melakukan kesalahan serius, dapat mencegah kesalahan yang dilakukan pengguna, memberikan petunjuk mengisi data serta menu pilihan logis, unik dan dapat dibedakan. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H5.2	Aplikasi dapat menanggulangi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna?	
	H5.3	Aplikasi memberikan petunjuk untuk mencegah kesalahan <i>input data</i> ?	
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	Aplikasi memiliki pilihan <i>menu</i> antara yang aktif dan tidak aktif?	Berisi perbedaan pilihan menu antara yang aktif dan tidak, penempatan tombol menu, dan peletakan elemen grafis yang muncul ketika dibutuhkan. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H6.2	Aplikasi memiliki penempatan tombol menu yang konsisten?	
	H6.3	Aplikasi memiliki tata letak grafis yang muncul konsisten ketika dibutuhkan?	
<i>Flexibility and Efficient Of Use</i>	H7.1	Aplikasi memiliki opsi lanjutan atau pintasan ketika akan menjalankan perintah?	Berisi tentang ketersediaan opsi lanjutan, pintasan, dan kemudahan mengakses informasi yang diinginkan.
	H7.2	Kemudahan mengakses informasi yang diinginkan?	

Variabel	Kode	Indikator	Referensi
			(Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	Aplikasi memiliki kejelasan informasi dari sebuah perintah yang saling terkait?	Berisi tentang kejelasan informasi, ikon perintah yang saling terkait, layer entri data, dan perintah utama yang dibedakan secara visual dari alur alternatif. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H8.2	Aplikasi memiliki antarmuka yang sederhana pendek dan jelas?	
	H8.3	Aplikasi memiliki perintah utama yang dapat dibedakan secara visual?	
<i>Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Error</i>	H9.1	Aplikasi memiliki informasi yang mudah dimengerti ketika terjadi kesalahan?	Berisi tentang ketersediaan informasi ketika terjadi kesalahan, bahasa yang mudah dimengerti, jelas dan ringkas, serta menyarankan jalan keluar dari kesalahan. (Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)
	H9.2	Aplikasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti jelas dan ringkas?	
	H9.3	Aplikasi memberikan saran ketika terjadi kesalahan?	
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	Aplikasi memiliki keakuratan bantuan dan dokumentasi?	Berisi tentang keakuratan bantuan dan dokumentasi, lokasi terorganisir, dokumentasi dan dapat melanjutkan perintah yang benar, serta kemudahan akses tanpa mengganggu pekerjaan.
	H10.2	Aplikasi dapat diakses dengan mudah tanpa mengganggu pekerjaan yang lainnya?	

Variabel	Kode	Indikator	Referensi
			(Faticha, Rifda dan Yahya., 2019:8)

4.5. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner secara online melalui *google form*. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini adalah pengguna dari Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti melakukan *survey* yang juga dibantu dengan membagikan kuesioner kepada pengguna Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang.

Adapun beberapa tahapan yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi langsung pada aplikasi terkait *interface* dan fitur – fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Kemudian peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan membaca dan mempelajari dari berbagai macam sumber referensi seperti buku, jurnal dan laporan penelitian terdahulu untuk menentukan metode penelitian yang akan digunakan.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti memulai dengan menyebarkan kuesioner kepada seluruh pengguna aplikasi yang terdiri dari beberapa lokasi di Palembang. Pertanyaan kuesioner merujuk berdasarkan teori *heuristic usability* dari Jacob Nielsen. Responden pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik sampling sensus yang dimana seluruh responden dapat dijadikan sampel.

3. Tahap Pengujian dan Analisis Data

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh para responden, kemudian akan dilakukan uji *validitas* dan uji *reliabilitas* yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan dapat digunakan dalam analisis *user interface* aplikasi. Selanjutnya dari hasil kuesioner data akan dilakukan perhitungan *evaluasi heuristic* dan dilakukan juga perhitungan *severity rating* untuk masing – masing aspek yang dimana semakin kecil angkanya maka semakin setuju responden tentang fitur yang sudah ada dan tidak perlu ditambahkan dan sebaliknya.

4. Tahap Kesimpulan dan Hasil

Pada tahap ini penulis mengambil kesimpulan dari hasil analisis terkait aplikasi tersebut yang berupa laporan hasil nilai berdasarkan tingkat masalah (*severity rating*) pada aplikasi tersebut yang dapat digunakan sebagai usulan rekomendasi perbaikan dan pengembangan aplikasi agar menjadi lebih baik lagi.

4.6. Uji Instrumen

4.6.1. Uji *Validitas*

“Uji *validitas* adalah suatu indeks yang merupakan alat ukur untuk mengukur suatu data. Semakin tinggi validitas suatu instrumen maka semakin akurat suatu data tersebut. Apabila r hitung yang diperoleh $> r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (*valid*). Sebaliknya, jika r hitung $< r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (tidak *valid*)” (Amanda dkk., 2019:182).

4.6.2. Uji *Reliabilitas*

“Uji *reliabilitas* adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya dan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Dalam SPSS memiliki fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Uji *reliabilitas* dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan nilai $> 0,6$ dinyatakan sebagai nilai yang reliabel tertinggi” (Amanda dkk., 2019:183).

4.6.3. Evaluasi *Heuristic*

Dalam penelitian ini, evaluasi *heuristic* yang merupakan perhitungan *heuristic* dengan menggunakan persamaan (1) sebagai berikut (Nielsen, and Molich dalam penelitian Faticha dan Hidayat, 2019:9):

$$\sum A = (0 * X) + (1 * X) + (2 * X) + (3 * X) + (4 * X)$$

(Sumber: Faticha, Rifda dan Hidayat, 2019:9)

Keterangan :

$\sum A$: Jumlah skor *rating* dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (H1, H2, ..., H10)

Nilai 0-4 : Nilai dari *severity rating*

X : *Point usability*, bernilai 1/0 (1:Ya, 0:Tidak)

4.6.4. Severity Rating

Dalam penelitian ini, digunakan nilai *severity rating* dengan skala angka 0 sampai 4 untuk menilai tingkat masalah yang ditemukan. Nilai *severity rating* dalam pengujian ini dapat dilihat pada tabel 4.4:

Tabel 4.4. Skala Nilai Severity Rating

Severity Rating	Keterangan
0	Tidak ditemukan adanya permasalahan atau kekurangan pada <i>usability</i>
1	Kategori <i>cosmetic problem</i> , permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia
2	Kategori <i>minor usability problem</i> , permasalahan kegunaan kecil, perbaikan ini diberikan prioritas rendah
3	Kategori <i>major usability problem</i> , permasalahan kegunaan utama, perbaikan penting dilakukan, maka dari itu diberikan prioritas tinggi
4	Kategori <i>usability catastrophe</i> , permasalahan perbaikan ini harus dilakukan sebelum produk diluncurkan

(Sumber: Ayu dkk., 2020:93)

Berikut untuk menghasilkan nilai *severity rating* dari tiap aspek *usability* digunakan persamaan:

$$S = (\sum A)/n$$

(Sumber: Faticha, Rifda dan Hidayat, 2019:7)

Keterangan:

- S : Hasil *severity rating* dalam satu aspek *usability*
- $\sum A$: Jumlah skor *rating* dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (H1, H2, ..., H10)
- n : Banyaknya sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability*

Setelah dilakukan perhitungan nilai *severity rating* pada setiap sub-aspek *usability*, kemudian diambil nilai rata – rata dari setiap sub-aspek *usability* dengan cara menjumlahkan total nilai *severity rating* lalu dibagi jumlah responden sehingga mendapatkan nilai rata – rata *severity rating*.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil

5.1.1. Responden

Dalam penelitian ini dilakukan penyebaran kuesioner secara *online* dengan menggunakan *google form* yang disebarkan kepada 35 responden pengguna aplikasi Parkee OS tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Sampel Jumlah Responden

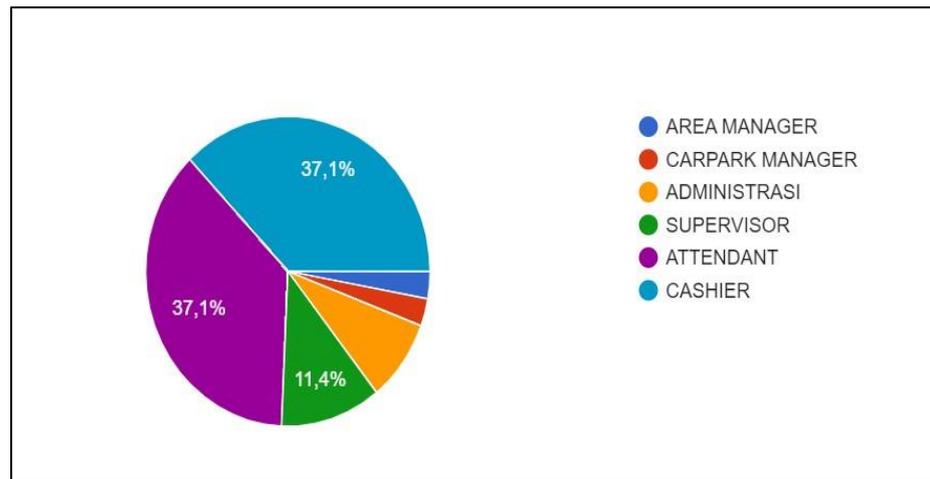
Lokasi	Jabatan	Jumlah
Ruko Veteran Palembang	<i>Area Manager</i>	1 Orang
	<i>CarPark Manager</i>	1 Orang
	<i>Administrasi</i>	1 Orang
	<i>Supervisor</i>	2 Orang
	<i>Attendant</i>	3 Orang
	<i>Cashier</i>	3 Orang
Ruko Kelapa Gading Palembang	<i>Administrasi</i>	1 Orang
	<i>Cashier</i>	3 Orang
Mitra 10 Palembang	<i>Supervisor</i>	1 Orang
	<i>Cashier</i>	3 Orang
RS. Sriwijaya	<i>Administrasi</i>	1 Orang
	<i>Cashier</i>	2 Orang
RS. Sekayu	<i>Supervisor</i>	1 Orang
	<i>Attendant</i>	10 Orang
	<i>Cashier</i>	2 Orang
Total		35 Orang

(Sumber: diolah sendiri)

5.1.2. Deskripsi Responden

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, responden yang terlibat dalam penggunaan aplikasi Parkee OS terdiri dari beberapa

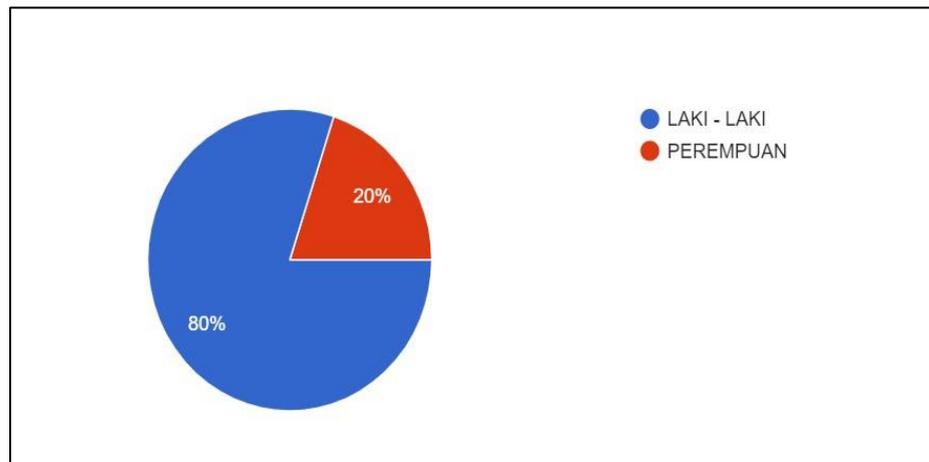
jabatan yaitu *Area Manager*, *CarPark Manager*, *Administrasi*, *Supervisor*, *Attendant* dan *Cashier* di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang. Berikut merupakan distribusi responden berdasarkan kelompok jabatan dapat dilihat pada gambar 5.1:



Gambar 5.1. Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Jabatan

Seperti yang dilihat pada gambar di atas merupakan distribusi responden berdasarkan kelompok jabatan yaitu terdiri dari 1 *Area Manager* (2,9%), 1 *CarPark Manager* (2,9%), 3 *Administrasi* (8,6%), 4 *Supervisor* (11,4%), 13 *Attendant* (37,1%) dan 13 *Cashier* (37,1%).

Untuk setiap kelompok responden memiliki masing – masing karakteristik yang berbeda. Berikut adalah karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 5.2:



Gambar 5.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yaitu laki – laki sebanyak 28 orang (80%) dan perempuan sebanyak 7 orang (20%).

5.1.3. Hasil Responden

Berdasarkan kuesioner yang telah dikumpulkan oleh peneliti, maka berikut adalah hasil distribusi kuesioner yang dapat dilihat pada tabel 5.2:

Tabel 5.2. Distribusi Jawaban Responden

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		0	1	2	3	4
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS						
H1.1	Aplikasi memiliki navigasi halaman sesuai yang ditampilkan?	28	7	0	0	0
		80%	20%	0%	0%	0%
H1.2	Aplikasi menampilkan	27	8	0	0	0
		77,1%	22,9%	0%	0%	0%

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		0	1	2	3	4
	notifikasi atau umpan balik suatu perintah?					
H1.3	Aplikasi memiliki tombol yang unik?	27	7	1	0	0
		77,1%	20%	2,8%	0%	0%
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD						
H2.1	Aplikasi memiliki ikon perintah yang unik dan jelas?	20	15	0	0	0
		57,1%	42,9%	0%	0%	0%
H2.2	Aplikasi memiliki konsep yang sesuai?	30	4	1	0	0
		85,7%	11,4%	2,9%	0%	0%
H2.3	Aplikasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti?	27	7	1	0	0
		77,1%	20%	2,8%	0%	0%
3. USER CONTROL AND FREEDOM						
H3.1	Aplikasi berisi dialog kontrol yang sederhana?	25	9	1	0	0
		71,4%	25,7%	2,9%	0%	0%
H3.2	Aplikasi memiliki fitur membatalkan setiap tindakan (<i>undo</i> dan <i>redo</i>)?	2	17	15	1	0
		5,7%	48,6%	42,9%	2,9%	0%
H3.3	Aplikasi dapat mencegah terjadinya kesalahan?	16	18	1	0	0
		45,7%	51,4%	2,9%	0%	0%

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		0	1	2	3	4
4. CONSISTENCY AND STANDARD						
H4.1	Aplikasi memiliki ikon menu dan bahasa yang konsisten	2	28	5	0	0
		5,7%	80%	14,3%	0%	0%
H4.2	Aplikasi memiliki warna dan kontrol yang konsisten	24	10	1	0	0
		68,6%	28,6%	2,9%	0%	0%
5. ERROR PREVENTION						
H5.1	Aplikasi memiliki notifikasi ketika pengguna akan melakukan kesalahan?	25	9	1	0	0
		71,4%	25,7%	2,9%	0%	0%
H5.2	Aplikasi dapat menanggulangi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna?	20	14	1	0	0
		57,1%	40%	2,9%	0%	0%
H5.3	Aplikasi memberikan petunjuk untuk mencegah kesalahan input data?	23	11	1	0	0
		65,7%	31,4%	2,9%	0%	0%
6. RECOGNITION RATHER THAN RECALL						
H6.1	Aplikasi memiliki pilihan menu antara aktif dan tidak aktif?	9	23	3	0	0
		25,7%	65,7%	8,6%	0%	0%

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		0	1	2	3	4
H6.2	Aplikasi memiliki penempatan tombol menu yang konsisten?	0	28	7	0	0
		0%	80%	20%	0%	0%
H6.3	Aplikasi memiliki tata letak grafis yang muncul konsisten ketika dibutuhkan?	27	7	0	1	0
		77,1%	20%	0%	2,9%	0%
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE						
H7.1	Aplikasi memiliki opsi lanjutan atau pintasan ketika akan menjalankan perintah?	30	4	1	0	0
		85,7%	11,4%	2,9%	0%	0%
H7.2	Kemudahan mengakses informasi yang diinginkan?	28	6	1	0	0
		80%	17,1%	2,9%	0%	0%
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN						
H8.1	Aplikasi memiliki kejelasan informasi dari sebuah perintah yang saling terkait?	30	5	0	0	0
		85,7%	14,3%	0%	0%	0%
H8.2	Aplikasi memiliki antarmuka yang sederhana pendek dan jelas?	25	9	0	1	0
		71,4%	25,7%	0%	2,9%	0%

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		0	1	2	3	4
H8.3	Aplikasi memiliki perintah utama yang dapat dibedakan secara visual?	28	6	1	0	0
		80%	17,1%	2,0%	0%	0%
9. HELP USER RECOGNIZE, DIALOGUE AND RECOVERS FROM ERROR						
H9.1	Aplikasi memiliki informasi yang mudah dimengerti ketika terjadi kesalahan?	27	7	1	0	0
		77,1%	20%	2,9%	0%	0%
H9.2	Aplikasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan jelas?	30	4	1	0	0
		85,7%	11,4%	2,9%	0%	0%
H9.3	Aplikasi memberikan saran ketika terjadi kesalahan?	20	14	1	0	0
		57,1%	40%	2,9%	0%	0%
10. HELP AND DOCUMENTATION						
H10.1	Aplikasi memiliki keakuratan bantuan dan dokumentasi?	26	8	1	0	0
		74,3%	22,9%	2,9%	0%	0%

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		0	1	2	3	4
H10.2	Aplikasi dapat diakses dengan mudah tanpa mengganggu pekerjaan yang lainnya	30	4	0	1	0
		85,7%	11,4%	0%	2,9%	0%

(Sumber: diolah sendiri)

Berdasarkan tabel 5.2 distribusi jawaban responden dapat diketahui bahwa pada:

- a. Variabel *visibility of system status* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 28 orang (80%).
- b. Variabel *match between system and the real world* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 30 orang (85,7%).
- c. Variabel *user control and freedom* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 25 orang (71,4%).
- d. Variabel *consistency end standards* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (1) ada masalah (*cosmetic problem*)

- yang artinya masalah tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia dengan jumlah responden 28 orang (80%).
- e. Variabel *error prevention* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 25 orang (71,4%).
 - f. Variabel *recognition rather than recall* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (1) ada masalah (*cosmetic problem*) yang artinya masalah tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia dengan jumlah responden 28 orang (80%).
 - g. Variabel *flexibility and efficient od use* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 30 orang (85,7%).
 - h. Variabel *aesthetic and minimalist design* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 30 orang (85,7%).
 - i. Variabel *help user recognize, dialogue and recovers form error* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak

ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 30 orang (85,7%).

- j. Variabel *help and documentation* untuk perolehan distribusi responden terbanyak pada skala (0) tidak ada masalah yang artinya tidak ada kekurangan pada *usability* dengan jumlah responden 30 orang (85,7%).

5.2. Pembahasan

5.2.1. Uji Validitas

“Uji *validitas* adalah suatu indeks yang merupakan alat ukur untuk mengukur suatu data. Semakin tinggi validitas suatu instrumen maka semakin akurat suatu data tersebut. Apabila r hitung yang diperoleh $> r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (*valid*). Sebaliknya, jika r hitung $< r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (tidak *valid*)” (Amanda dkk., 2019:182).

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\geq r$ tabel (uji dua pihak dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item – item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan *valid*)
- b. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\leq r$ tabel (uji dua sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item – item

pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total
(dinyatakan tidak *valid*)

c. Tabel perhitungan nilai df yang dapat dilihat sebagai berikut:

df = n - k	$df = 35 - 10 = 25$
df	= Degree of Freedom
n	= Jumlah responden
k	= Jumlah variabel

Tabel 5.3. Tabel rHitung dan tTabel

df	t_0.05	r_0.05
25	1,71	,32

Dari rumus tersebut maka didapat nilai r tabel 0,32 dengan hasil ini setelah dilihat pada tabel r statistik dengan menggunakan nilai signifikansi sebesar 0,05. Jika r hitung di atas 0,32 maka alat ukur dapat dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung dibawah 0,32 maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Berikut merupakan rangkuman uji *validitas* dapat dilihat pada tabel 5.4:

Tabel 5.4. Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode	r Tabel	r Hitung	Hasil	Status
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	0,32	0,574	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H1.2	0,32	0,605	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H1.3	0,32	0,690	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>

Variabel	Kode	r Tabel	r Hitung	Hasil	Status
<i>Match Between System and The Real World</i>	H2.1	0,32	0,390	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H2.2	0,32	0,834	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H2.3	0,32	0,654	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	0,32	0,606	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H3.2	0,32	0,355	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H3.3	0,32	0,495	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>Consistency and Standards</i>	H4.1	0,32	0,341	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H4.2	0,32	0,683	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>Error Prevention</i>	H5.1	0,32	0,551	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H5.2	0,32	0,525	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H5.3	0,32	0,584	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	0,32	0,451	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H6.2	0,32	0,338	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H6.3	0,32	0,808	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	0,32	0,752	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H7.2	0,32	0,729	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	0,32	0,485	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H8.2	0,32	0,772	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H8.3	0,32	0,631	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>

Variabel	Kode	r Tabel	r Hitung	Hasil	Status
<i>Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Error</i>	H9.1	0,32	0,756	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H9.2	0,32	0,865	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H9.3	0,32	0,571	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	0,32	0,387	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>
	H10.2	0,32	0,840	r hitung > r tabel	<i>Valid</i>

5.2.2. Uji Reliabilitas

“Uji *reliabilitas* adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya dan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Dalam SPSS memiliki fasilitas untuk mengukur *reliabilitas* dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Uji *reliabilitas* dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan nilai $> 0,6$ dinyatakan sebagai nilai yang reliabel tertinggi” (Amanda dkk., 2019:183).

Apabila *Cronbach Alpha* yang dihasilkan $> 0,6$ (0,60) maka alat ukur dapat dianggap reliabel dan apabila salah satu item pertanyaan menunjukkan tidak valid maka pertanyaan tersebut harus diganti kemudian dilakukan pengujian ulang. Berikut ini merupakan hasil pengujian reliabilitas seperti dapat dilihat pada tabel 5.5:

Tabel 5.5. Hasil Pengujian Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
.936		27	

Pada tabel 5.5 diatas dapat dilihat bahwa hasil uji *reliabilitas* kuesioner pada semua item pertanyaan dengan *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar $0,936 > 0,6$ dengan item pertanyaan (N) berjumlah 27 pertanyaan.

Maka dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil reliabilitas dinyatakan “Reliabilitas Sangat Tinggi” berdasarkan kriteria hasil uji reliabilitas pada tabel 5.6:

Tabel 5.6. Kriteria Hasil Uji Reliabilitas

Interval Koefisien Penelitian	Keterangan
0,00 – 0,200	Reliabilitas Sangat Rendah
0,200 – 0,400	Reliabilitas Rendah
0,400 – 0,600	Reliabilitas Sedang
0,600 – 0,800	Reliabilitas Tinggi
0,800 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Berikut ini merupakan tabel hasil uji reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.7:

Tabel 5.7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Kode	Cronbach,s Alpha		Keterangan
		Standar	Hasil	
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	0,60	0,934	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H1.2	0,60	0,934	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H1.3	0,60	0,932	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Match Between System and The Real World</i>	H2.1	0,60	0,936	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H2.2	0,60	0,930	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H2.3	0,60	0,932	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	0,60	0,933	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H3.2	0,60	0,938	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H3.3	0,60	0,935	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Consistency and Standards</i>	H4.1	0,60	0,936	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H4.2	0,60	0,932	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Error Prevention</i>	H5.1	0,60	0,934	Reliabilitas Sangat Tinggi

Variabel	Kode	Cronbach,s Alpha		Keterangan
		Standar	Hasil	
	H5.2	0,60	0,935	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H5.3	0,60	0,934	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Recognition Rather than Recall</i>	H6.1	0,60	0,936	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H6.2	0,60	0,936	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H6.3	0,60	0,930	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	0,60	0,931	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H7.2	0,60	0,932	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	0,60	0,935	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H8.2	0,60	0,931	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H8.3	0,60	0,933	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Error</i>	H9.1	0,60	0,932	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H9.2	0,60	0,929	Reliabilitas Sangat Tinggi
	H9.3	0,60	0,934	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	0,60	0,936	Reliabilitas Sangat Tinggi

Variabel	Kode	Cronbach,s Alpha		Keterangan
		Standar	Hasil	
	H10.2	0,60	0,930	Reliabilitas Sangat Tinggi

5.2.3. Analisis Data

Dalam penelitian ini, evaluasi heuristik pada *user interface* aplikasi parkee os melibatkan 35 orang responden yang terdiri dari 1 *Area Manager* (2,9%), 1 *CarPark Manager* (2,9%), 3 *Administrasi* (8,6%), 4 *Supervisor* (11,4%), 13 *Attendant* (37,1%) dan 13 *Cashier* (37,1%). Dapat diketahui juga karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin laki – laki sebanyak 28 orang (80%) dan perempuan sebanyak 7 orang (20%). Dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden maka dapat dilakukan perhitungan *severity rating* dari masing – masing aspek.

Dibawah ini merupakan tabel skala nilai *severity rating* dapat dilihat pada tabel 5.8:

Tabel 5.8. Interval Skala Nilai Severity Rating

Interval Skala Nilai	Keterangan
0,00 – 0,000	Tidak Ada Masalah
0,001 – 1,000	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
1,001 – 2,000	Masalah Kecil (<i>Minor Problem</i>)
2,001 – 3,000	Masalah Utama (<i>Major Problem</i>)
3,001 – 4,000	Masalah Urgent (<i>Catastrophe</i>)

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *visibility of system status* yang dapat dilihat pada tabel 5.9:

Tabel 5.9. Nilai Severity Rating Aspek Visibility of System Status

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	2,333	0,229	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H1.2	2,667		
	H1.3	3,000		

Berdasarkan tabel 5.9 diatas pada aspek *visibility of system status* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem menampilkan notifikasi atau umpan balik yang sesuai dengan halaman yang ditampilkan dan memiliki tombol yang unik. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,229 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *match between system and the real world* yang dapat dilihat pada tabel 5.10:

Tabel 5.10. Nilai Severity Rating Aspek Match Between System and The Real World

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Match Between System and The Real World</i>	H2.1	5,000	0,286	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H2.2	2,000		
	H2.3	3,000		

Berdasarkan tabel 5.10 diatas pada aspek *match between system and the real world* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem memiliki konsep

dan ikon perintah yang jelas. Sistem juga menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,286 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*). Berdasarkan nilai rata – rata tersebut variabel memiliki tingkat *usability* yang baik.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *user control and freedom* yang dapat dilihat pada tabel 5.11:

Tabel 5.11. Nilai Severity Rating Aspek User Control and Freedom

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	3,667	0,771	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H3.2	16,667		
	H3.3	6,667		

Berdasarkan tabel 5.11 diatas pada aspek *user control and freedom* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem berisi dialog kontrol yang sederhana dan dapat mencegah terjadinya kesalahan. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,771 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi tidak perlu diperbaiki dan tidak mengganggu pekerjaan serta jalannya aplikasi.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *consistency and standard* yang dapat dilihat pada tabel 5.12:

Tabel 5.12. Nilai Severity Rating Aspek Consistency and Standard

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Consistency and Standard</i>	H4.1	19,000	0,714	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H4.2	6,000		

Berdasarkan tabel 5.12 diatas pada aspek *consistency and standard* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem konsistensi warna dan kontrol yang juga konsisten. Sistem juga memiliki bahasa yang konsisten tetapi memiliki kekurangan pada ikon menu yang tidak konsisten. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,714 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi tidak perlu diperbaiki sehingga tidak mengganggu pekerjaan serta jalannya aplikasi.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *error prevention* yang dapat dilihat pada tabel 5.13:

Tabel 5.13. Nilai Severity Rating Aspek Error Prevention

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Error Prevention</i>	H5.1	3,667	0,381	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H5.2	5,333		
	H5.3	4,333		

Berdasarkan tabel 5.13 diatas pada aspek *error prevention* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem notifikasi kesalahan dan dapat

menanggulangi kesalahan yang dibuat oleh pengguna. Sistem juga memberikan petunjuk untuk mencegah kesalahan input. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,381 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi pada aspek ini memiliki tingkat *usability* yang baik.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *recognition rather than recall* yang dapat dilihat pada tabel 5.14:

Tabel 5.14. Nilai Severity Rating Aspek Recognition Rather Than Recall

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	9,667	0,771	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H6.2	14,000		
	H6.3	3,333		

Berdasarkan tabel 5.14 diatas pada aspek *recognition rather than recall* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem memiliki pilihan menu yang aktif dan tidak aktif. Tata letak grafis yang muncul selalu konsisten ketika dibutuhkan tetapi penempatan tombol menu tidak konsisten. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,771 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah dan tidak mengganggu pekerjaan serta jalannya aplikasi.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *flexibility and efficient of use* yang dapat dilihat pada tabel 5.15:

Tabel 5.15. Nilai Severity Rating Aspek Flexibility and Efficient of Use

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	3,000	0,200	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H7.2	4,000		

Berdasarkan tabel 5.15 diatas pada aspek *flexibility and efficient of use* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem memiliki kemudahan mengakses informasi yang diinginkan dan memiliki opsi lanjutan atau pintasan ketika akan menjalankan perintah. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,200 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi pada aspek ini memiliki *usability* yang baik.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *aesthetic and minimalist design* yang dapat dilihat pada tabel 5.16:

Tabel 5.16. Nilai Severity Rating Aspek Aesthetic and Minimalist Design

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	1,667	0,238	
	H8.2	4,000		

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
	H8.3	2,667		Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)

Berdasarkan tabel 5.16 diatas pada aspek *aesthetic and minimalist design* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem memiliki informasi yang jelas dan antarmuka yang sederhana serta memiliki perintah utama yang dapat dibedakan secara visual. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,238 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi pada aspek ini memiliki *usability* yang baik.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *aesthetic and minimalist design* yang dapat dilihat pada tabel 5.17:

Tabel 5.17. Nilai Severity Rating Aspek Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Error

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Error</i>	H9.1	3,000	0,305	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H9.2	2,333		
	H9.3	5,333		

Berdasarkan tabel 5.17 diatas pada aspek *help users recognize, dialogue end recovers from error* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem memiliki informasi yang mudah dimengerti, jelas dan ringkas serta memberikan saran ketika terjadi kesalahan. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,305 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi pada variabel ini memiliki *usability* yang baik.

Berikut merupakan hasil dari *severity rating* dari aspek *help end documentation* yang dapat dilihat pada tabel 5.18:

Tabel 5.18. Nilai Severity Rating Aspek Help and Documentation

Aspek Heuristik	Kode	Severity	Rata – Rata Nilai	Keterangan
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	5,000	0,243	Ada Masalah (<i>Cosmetic Problem</i>)
	H10.2	3,500		

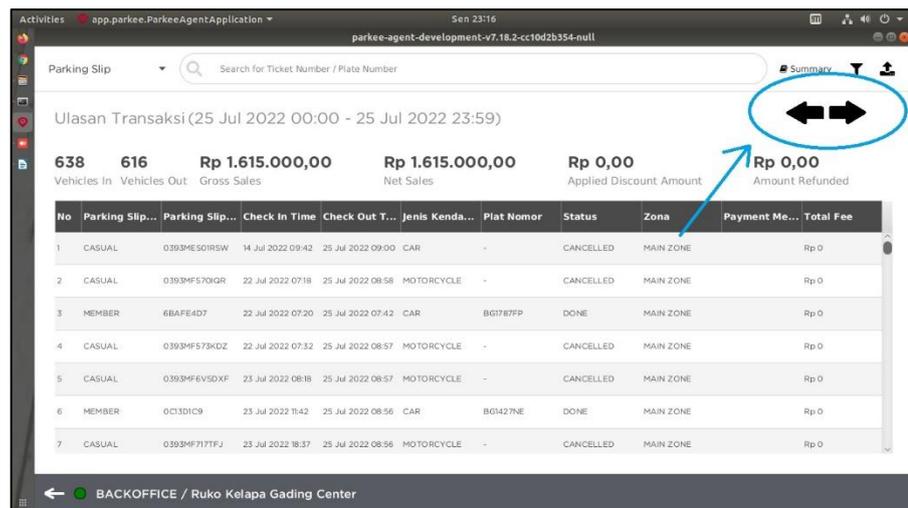
Berdasarkan tabel 5.18 diatas pada aspek *help and documentation* dapat dilihat bahwa pada aspek ini sistem memiliki keakuratan bantuan dan dokumentasi serta dapat diakses dengan mudah tanpa mengganggu pekerjaan yang lainnya. Dari indikator diatas dapat dilihat bahwa rata – rata nilai *severity rating* sebesar 0,243 yang artinya masuk kedalam skala 1 (*cosmetic problem*) yaitu adanya masalah tetapi pada aspek ini memiliki *usability* yang baik.

5.2.4. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan pembahasan diatas terdapat beberapa variabel atau aspek yang mendekati skala nilai *severity rating* 1 (satu). Berikut ini adalah tiga aspek dengan nilai mendekati *severity rating* 1 (satu):

1. Aspek *User Control and Freedom* dengan nilai *severity rating* mendekati 1 yaitu 0,771. Pada aspek ini terdapat masalah yang dimana pengguna tidak menemukan adanya tombol *undo* dan *redo*.

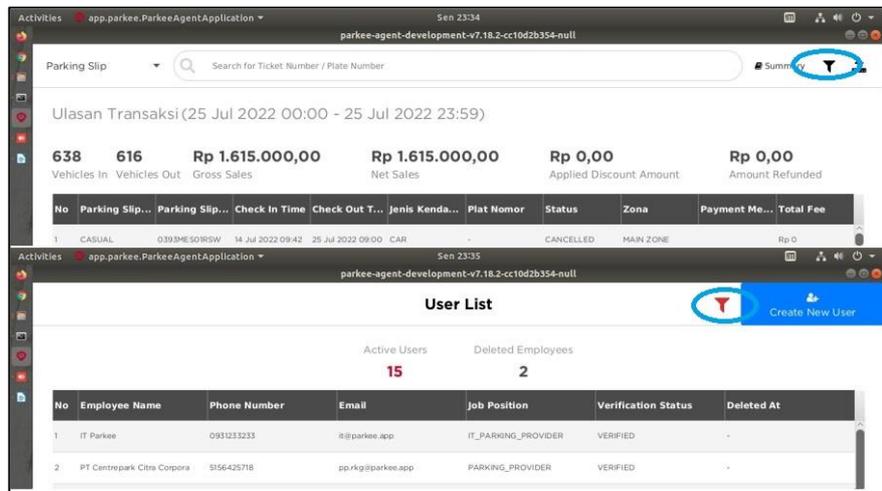
Rekomendasi: Dibutuhkan sebuah tombol pintasan untuk berpindah dari halaman sebelumnya dan halaman sesudahnya.



Gambar 5.3. Rekomendasi Aspek *User Control and Freedom*

2. Aspek *Consistency and Standards* dengan nilai *severity rating* mendekati 1 yaitu 0,714. Pada aspek ini terdapat masalah yang dimana ikon filter pada menu terlihat tidak konsisten dan tidak sama.

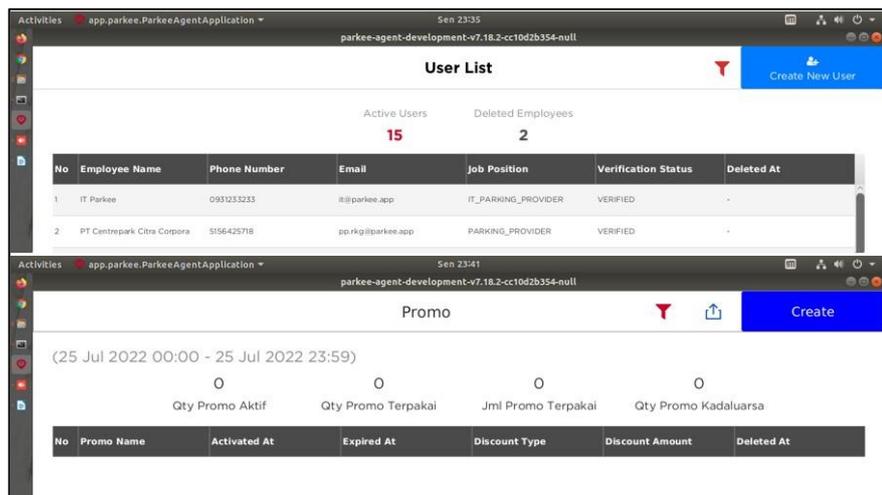
Rekomendasi: Menggunakan ikon filter yang sesuai dan memiliki ukuran ikon yang sama dan konsisten.



Gambar 5.4. Rekomendasi Aspek *Consistency and Standards*

3. Aspek *Recognition Rather than Recall* dengan nilai *severity rating* mendekati 1 yaitu 0,771. Pada aspek ini terdapat masalah yang dimana tombol yang tidak sama.

Rekomendasi: Menggunakan tombol dengan label *Create Promo* pada halaman Promo seperti tombol *Create Membership* pada menu halaman Member.



Gambar 5.5. Rekomendasi Aspek *Recognition Rather than Recall*

Berikut merupakan beberapa variabel atau aspek lainnya yang memiliki nilai yang jauh dari skala 1 (satu) yaitu aspek *Visibility of System Status* dengan nilai 0,229, *Match Between System and The Real World* dengan nilai 0,286, *Error Prevention* dengan nilai 0,381, *Flexibility and Efficient of Use* dengan nilai 0,238, *Help User Recognize, Dialogue and Recovers from Error* dengan nilai 0,305 dan *Help and Documentation* dengan nilai 0,243. Dengan variabel atau aspek tersebut yang artinya tidak memiliki atau adanya permasalahan atau kekurangan *usability* sehingga tidak mengganggu pekerjaan dan jalannya aplikasi.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis terhadap aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek dengan tingkat *severity rating* bernilai 1 (satu), yang berarti aplikasi Parkee OS masih memiliki beberapa kekurangan dengan kategori skala 1 (*cosmetic problem*) yang artinya tidak dipermasalahakan atau tidak mengganggu pekerjaan dan jalannya aplikasi pada saat digunakan.

Nilai *severity rating* yang mendekati skala 1 terdapat pada 3 aspek yaitu *User Control and Freedom* dengan nilai 0,771 kemudian pada aspek *Recognition Rather than Recall* dengan nilai 0,771 dan aspek *Consistency and Standards* dengan nilai 0,714. Kemudian pada aspek lainnya jauh mendekati skala 1 yaitu pada aspek *Visibility of System Status* dengan nilai 0,229, *Match Between System and the Real World* dengan nilai 0,286, *Error Prevention* dengan nilai 0,381, *Flexibility and Efficient of Use* dengan nilai 0,200, *Aesthetic and Minimalist Design* dengan nilai 0,238, *Help User Recognize, Dialogue and Recovers from Error* dengan nilai 0,305 dan *Help and Documentation* dengan nilai 0,243.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil yang telah dibahas terdapat beberapa rekomendasi atau saran terhadap aplikasi Parkee OS adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan tombol kembali dan maju pada halaman agar pengguna dipermudah kembali kehalaman yang pernah dibuka dan sebaliknya.
2. Untuk menampilkan ikon filter yang sesuai dan memiliki ukuran ikon yang sama dan konsisten.
3. Untuk menampilkan label *Create Promo* pada menu halaman Promo seperti tombol *Create Membership* pada menu halaman Member.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. 2019. *Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang*. Jurnal Matematika UNAND, Vol. VIII No.1 Mei 2019. ISSN:2303-291X.
- Asnawi, N. 2018. *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. *Journal of Computer, Information System & Technology Management*, Vol.1 No.2 April 2018. e-ISSN:2615-7357, p-ISSN:2615-7233.
- Ayu, I. G., Diah, A., Bayupati, I. P. A., & Putra, I. M. S. 2020. *Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method*. Jurnal Ilmiah Merpati, Vol.8 No.2 Agustus 2020. e-ISSN:2685-2411, p-ISSN:2252-3006.
- Faticha, R., & Hidayat, Y. T. 2019. *Analisa Usability Desain User Interface pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. Jurnal TEKNOKOMPAK, Vol.13 No.1 2019. ISSN:1412-9663.
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Andry, J. F. 2018. *Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation*. Jurnal Informatika, Vol.5 No.2 September 2018. e-ISSN:2528-2247, ISSN:2355-6579.
- Kolentia, L. 2020. *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Penjualan di PT. Thambrin Brothers Cabang Sparepart Yamaha Veteran*. Palembang: Program Studi Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang.
- Ngainul, Siti, Juwita, O., & Dharmawan, T. 2019. *Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic*

- Evaluation. Informatics Journal*, Vol.4 No.3 2019. ISSN:2503-250X.
- Pramudita, Eko H, dan Lien Tony W. 2022. *Analisis User Interface Website E-Service Regional II di PT. Pelabuhan Indonesia (Persero) Regional II Palembang Menggunakan Metode Regresi Linear Berganda*. Palembang: Program Studi Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang.
- Pranatawijaya, V. H., & Priskila, R. 2019. *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol.5 No.2 November 2019. e-ISSN:2598-5841, p-ISSN:2460-173X.
- Priscilla, E., Pangaribuan, B., Utomo, K. P., Mas, I., & Tandirau, D. B. 2020. *Analisis User Interface pada Situs Web Dinas Ketenagakerjaan Kota XYZ dengan Metode Heuristic Evaluation*. *SPECTA Journal Technology*, Vol.4 No.2 Juli - Agustus 2020. e-ISSN:2622-9099, p-ISSN:2549-2713.
- Rusvinasari, D., Setyanto, A., & Arief, M. R. 2020. *Analisis User Interface pada Aplikasi Mobile Pelaporan Online Menggunakan Heuristic Evaluation*. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol.XV No.1 Maret 2020. ISSN:1907-2430.
- Setyawan, R. A., Atapukan, W. F. 2018. *Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert*, Vol.1 No.1 Mei 2018.
- Stevanus, J. 2021. *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Portal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang Menggunakan Metode EUCS*. Palembang: Program Studi Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang.

 PalComTech	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL SKRIPSI
Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-041	Institusi : STMIK PALCOMTECH

Kepada Yth.
Ka.Prodi Dini Hari Pertiwi., S.Kom, M.Kom.
di tempat.

Palembang, 21 Maret 2022

Dengan hormat,
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : S1 Sistem Informasi

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	021160041	Hendri Agustian	3.19	11	Malam	0813-6824-0710
2.						
3.						

* Pilih Salah Satu : Pagi/Siang/Malam

Mengajukan skripsi dengan topik : **Analisis Sistem**

Penjaminan Mutu Perangkat Lunak

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing : **Andri Saputra., S.Kom., M.Kom.**

Menyetujui,
Pembantu Ketua 1,


Adelin, S.T., M.Kom.

Mengetahui,
Ka. Prodi. Sistem Informasi


Dini Hari Pertiwi., S.Kom., M.Kom.

Judul skripsi (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Analisis User Interface Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Menggunakan Metode Heuristic Evaluation
2. Analysis Of Parkee OS Application User Interface at PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Using the Heuristic Evaluation Method

Diusulkan judul nomor : 1

Pemohon,
Mahasiswa 1,


Hendri Agustian

Mahasiswa 2,

Mengetahui,
Ka. Prodi S1 Sistem Informasi


Dini Hari Pertiwi., S.Kom., M.Kom.

Mahasiswa 3,

Mengesahkan
Pembantu Ketua 1


Adelin, S.T., M.Kom.

Andri Saputra., S.Kom., M.Kom.

- Diperbanyak 1 kall : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa

- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif



**PT. CENTREPARK CITRA CORPORA
PALEMBANG**

PARKING SERVICE MANAGEMENT

Alamat : Jln. Kol. H. Burlian Km.09 Kel. Karya Baru Kec. Alang – Alang Lebar Telp. 0859-2795-6869, Palembang

Palembang, 23 Mei 2022

Nomor :
Lampiran : -
Perihal : Pelaksanaan Riset

Kepada
Yth. Ketua Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika & Komputer
PalComTech

di
Tempat

Menindaklanjuti surat dari saudara/i Nomor: 0244/STMIK/K/III/2022 dengan perihal Mohon Riset, maka dengan ini kami menyetujui dan memberikan izin untuk Pelaksanaan Riset mulai tanggal 15 Maret – 21 Mei 2022 di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang atas nama:

Nama : Hendri Agustian
NPM : 021169941
Jurusan : S1 Sistem Informasi
Alamat : Jln. Letjen Harun Sohar No.021 Rt.46/10 Kel. Kebun Bungan Kec. Sukarami.

Dengan ketentuan:

1. Selama melaksanakan riset menggunakan almamater dan menerapkan protokol kesehatan serta mematuhi ketentuan yang berlaku dilingkungan PT. CentrePark Citra Corpora Palembang.
2. Data yang diambil hanya untuk kepentingan akademik dan tidak untuk disebarluaskan.

Demikian yang dapat disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Area Manager
PT. CentrePark Citra Corpora
Palembang


Centre Park
(Yandi Arsyandi)



FORMULIR

KONSULTASI LAPORAN SKRIPSI INSTITUT

Kode Formulir :
FM-PCT-BAAK-PSB-045

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
Tahun Akademik : 2022

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	021160041	Hendri Agustian	S1 Sistem Informasi	12
2				

Judul Laporan SKRIPSI : Analisis User Interface Aplikasi Parkee OS di PT.
CentrePark Citra Corpora Palembang menggunakan Heuristic Evaluation

Pertemuan ke-	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi Yang Dibahas/Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	21/03/2022		Konsultasi judul Proposal skripsi	
2	31/03/2022		Pengerjaan Proposal Skripsi	
3	07/04/2022		Perbaikan Kutipan Jurnal	
4	14/04/2022		Lanjut Proposal sampai daftar pustaka	
5	21/04/2022		Pengecekan Kutipan, Jadwal Penelitian, Daftar Pustaka, Cover dan Daftar isi	
6	28/04/2022		ACC Proposal dan Lanjut Ppt	
7	12/05/2022		ACC PPT	
8	16/6/2022		Acc bab I, II	
9	23/6/2022		Acc bab III, BAB IV perbaikan	
10	7/9/2022		Acc bab IV	
11	18/7/2022		Perbaikan penulisan	
12	26/7/2022		Lanjut ke bab. VI dan	
13			kelengkapan, dan ppt	
14	29/9/2022		Acc bab V, VI	
15			Acc kelengkapan, dan usulan	
16				

Palembang,
Dosen Pembimbing

.....
Andi Supri

SURAT PERNYATAAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HENDRI AGUSTIAN
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG, 07 AGUSTUS 1996
Prodi : SI SISTEM INFORMASI
NPM : 0211 600 41
Semester : 11 (SEBELAS)
No.Telp/Hp : 0813-6824-0710
Alamat : JL. LETJEN HARUN SOHAR NO.021 RT.46/10

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan skripsi ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan skripsi ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari skripsi berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

PALEMBANG, 25 JULY 2022

Yang menyatakan,


Hendri Agustian





FORMULIR
REVISI UJIAN PROPOSAL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Tanggal Pelaksanaan : 25 Mei 2022
Judul Proposal Skripsi : Analisis User Interface Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

No	NPM	Nama	Semester
1	021160041	Hendri Agustian	8

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Perbaiki tata tulis dan referensi:		
2	teknik pengumpulan data (Dokumentasi)		
3	Metode → HE Pendekatan → HU	Febria Sri H.	 10/6-2022
1.	Perelas kategori sample		
2.	Pereluhan terdahulu	Yeni Srijoni	 7/6/22
3.	Jadual pereluhan (interpretasi dan analisis data sesuai tahapan HE)		
1.	Acc	Ami S.	

Perubahan Judul Skripsi :

Palembang, 25 Mei 2022
Ketua Program Studi,

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi



FORMULIR
REVISI UJIAN SKRIPSI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-IPCT-BAAK-PSB-055

Institusi : : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Topik Skripsi : Analisis Sistem (Penjaminan Mutu Perangkat Lunak)
Ujian ke- : I (Satu)
Tanggal Pelaksanaan : 4 Agustus 2022

Judul Skripsi : Analisis User Interface Aplikasi Parkee OS di PT. CentrePark Citra Corpora Palembang Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

NPM	Nama	Semester
021160041	Hendri Agustian	XII (Dua Belas)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 12 Agustus 2022.

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Hapus deskripsi dan penggunaan skala likert	Febri Sri H.	 19/8/2022
2	Perbaiki kesimpulan dan saran		
3	Perbaiki rating dr severity		
1	Jelaskan langkah: konkrit perhitungan NIKI S.R	Yesi Snyeni	 11/8/22.
2	Kuesioner Saverny Patis dan hasilnya		
3	Revisi sesuai arahan paper		
		Anzi S.	 10/8/22

Palembang, 4 Agustus 2022
Ketua Program Studi,

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.