

**ANALISA DESAIN UI/UX PADA APLIKASI BEBUNGE
(BEKASI NYAMBUNG BAE) DENGAN METODE
EVALUASI HEURISTIC**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

PUTRI LESTARI

11220351

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Seorang teman seangkatan di Universitas Nusa Mandiri pernah berkata, jika mempunyai sebuah tujuan, maka buatlah batas waktu untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga hal inilah yang membuat penulis memacu dirinya sampai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, diwaktu yang tepat.

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Untuk Ibu dan Bapa yang selalu membuatku selalu bersyukur mempunyai orang tua yang selalu memberi kasih sayang, selalu mendoakan, selalu menasehati serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik.
2. Dosen Pembimbing Ibu Dian Ambar Wasesha, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini selesai tepat pada waktunya

3. Rio fanni suami tercinta yang telah mesupport saya dari awal Kuliah sampai selesainya skripsi ini

Tanpa mereka,

Aku dan karya ini tak pernah ada

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Lestari
NIM : 11220351
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Analisa Desain UI/UX Pada Aplikasi BEBUNGE (Bekasi Nyambung Bae) Dengan Metode Evaluasi Heuristic”**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 29 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Putri Lestari

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Lestari
NIM : 11220351
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Analisa Desain UI/UX Pada Aplikasi BEBUNGE (Bekasi Nyambung Bae) Dengan Metode Evaluasi Heuristic”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Nama Institusi, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 29 Agustus 2023
Yang menyatakan,

Putri Lestari

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

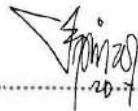
Nama : Putri Lestari
NIM : 11220351
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa Desain UI/UX pada Aplikasi Bebunge (Bekasi Nyambung Bae) dengan Metode Evaluasi Heuristic

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 07 September 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Dian Ambar Wasesha, M.Kom.


.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Indah Purnamasari, S.T., M.KOM.


.....

Penguji II : Yusnia Budiarti, M.Kom


.....

LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisa Desain UI/UX Pada Aplikasi BEBUNGE (Bekasi Nyambung Bae) Dengan Metode Evaluasi Heuristic**” adalah hasil karya tulis asli PUTRI LESTARI dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: PUTRI LESTARI
Alamat	: Kp.Citarik Rt/Rw 002/005 Desa Jatibaru Kec. Cikarang Timur
No. Telp	: 087879599592
Email	: pl03091999@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Skripsi pada Program Strata Satu (S1) ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Analisa Desain UI/UX Pada Aplikasi BEBUNGE (Bekasi Nyambung Bae) Dengan Metode Evaluasi Heuristic”**.

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Strata Satu (S1) ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
5. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri.
6. Bu Dian Ambar Wasesha yang sudah membimbing sampai Skripsi ini Selesai.
7. Terima kasih untuk suami saya Rio Fanni yang sudah mensupport dalam penyusunan Skripsi.
8. Dan juga Orang tua saya yang sudah memberi dukungan kepada saya untuk menyelesaikan Skripsi.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.



Jakarta, 29 Agustus 2023

Penulis

Putri Lestari

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	 vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.1.User Interface.....	5
2.1.2.User Experience.....	5
2.1.3.Metode Heuristic.....	5
2.1.4.Saverity Rating	7
2.2 Penelitian Terkait.....	7
2.3 Tinjauan Organisasi/ Objek Penelitian.....	8
2.3.1.Visi dan Misi.....	9
2.3.2Struktur Organisasi	9
2.3.3. Tugas dan Fungsi	10
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 18
3.1 Tahapan Penelitian.....	18
3.2 Metode Implementasi	18
3.3 Kerangka Berfikir	19
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 21
4.1 Objek Penelitian	21
4.2 Hasil Penelitian.....	25
4.2.1.Responden.....	25
4.2.2.Daftar Pertanyaan	26
4.2.3.Uraian Hasil Kuesioner.....	27

4.3 Rekomendasi	31
BAB V PENUTUP.....	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	36
SURAT KETERANGAN RISET	37
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	38
LAMPIRAN.....	39



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar III.1 Tahapan Penelitian	19
Gambar IV.1 Tampilan Awal	21
Gambar IV.2 Halaman Sesadu	22
Gambar IV.3 Buat Sesadu.....	22
Gambar IV.4 Jogrokan Bekasi.....	23
Gambar IV.5 Nyambat	23
Gambar IV.6 Pemerintahan.....	24
Gambar IV.7 Bahan Kongko	24
Gambar IV.8 Akun	25



DAFTAR TABEL

halaman

Tabel IV.1 Daftar Aspek Penilaian <i>Heuristics Evaluation</i>	6
Tabel IV.2 <i>Severity Rating</i>	7
Tabel IV.3 Daftar Pertanyaan	26
Tabel IV.4 Hasil Pengisian Kuesioner	28
Tabel IV.5 <i>Severity Rating</i>	30
Tabel IV.6 Rekomendasi	31



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A1.Kuesioner	39
Lampiran A2.Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	50



ABSTRAK

Putri Lestari (11220351), Analisa Desain UI/UX Pada Aplikasi BEBUNGE (Bekasi Nyambung Bae) Dengan Metode Evaluasi Heuristic.

Aplikasi Bebunge di gunakan untuk masyarakat guna untuk pengaduan secara online. Sayangnya, dari sisi UI/UX nya, aplikasi ini masih banyak kekuranga. Aplikasi Bebunge tidak menampilkan informasi pengaduan apa saja yang sudah masuk, dan status pengaduan masyarakat yang telah dikirim. Sehingga membuat aplikasi tersebut tidak mudah untuk dipahami dan kurang menarik bagi pengguna. Heuristics Evaluation merupakan sebuah sistem evaluasi untuk perangkat lunak komputer yang melibatkan pengguna untuk memberikan feedback tentang website atau aplikasi yang digunakan. Masukan dari pengguna kemudian akan dikelompokkan menjadi beberapa bagian berdasarkan prinsip Heuristics Evaluation. Metode ini penulis gunakan agar dapat memperoleh data dari hasil evaluasi antar muka. Hasil analisa desain UI/UX pada aplikasi Bebunge memberikan hasil rata-rata “Cosmetic Problem”. Hal tersebut dikarenakan 6 dari 10 aspek penilaian mendapatkan hasil tersebut. Hanya 1 aspek yang tidak memiliki masalah dengan kenyamanan pengguna. Terdapat juga 2 aspek yang memiliki permasalahan dengan prioritas rendah dan 1 aspek memiliki permasalahan prioritas tinggi yang mengharuskan untuk segera diperbaiki. Dengan menggunakan metode heuristics evaluation terhadap aplikasi Bebunge, didapatkanlah hasil evaluasi yang didasari oleh penilaian warga Kabupaten Bekasi. Metode ini sangat membantu penulis dalam melakukan penilaian aplikasi berdasarkan bentuk antarmuka aplikasi Bebunge.

***Kata Kunci:* Analisa, Desain UI/UX, BEBUNGE, Aplikasi.**

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Putri Lestari (11220351), Analisa Desain UI/UX Pada Aplikasi BEBUNGE (Bekasi Nyambung Bae) Dengan Metode Evaluasi Heuristic.

The Bebunge application is used by the public for online complaints. Unfortunately, from a UI/UX standpoint, this app still has a lot of deficiencies. The Bebunge application does not display information on any complaints that have been received, and the status of public complaints that have been sent. Thus making the application not easy to understand and less attractive to users. Heuristics Evaluation is an evaluation system for computer software that involves users providing feedback about the website or application used. Input from users will then be grouped into several sections based on the Heuristics Evaluation principle. The author uses this method to obtain data from the results of interface evaluation. The results of the UI/UX design analysis on the Bebunge application gave an average result of "Cosmetic Problem". This is because 6 out of 10 aspects of the assessment obtained these results. Only 1 aspect has no problem with user comfort. There are also 2 aspects that have low priority problems and 1 aspect has a high priority problem that requires immediate repair. By using the heuristics evaluation method for the Bebunge application, evaluation results were obtained which were based on the assessments of Bekasi City residents. This method really helps the author in assessing the application based on the form of the Bebunge application interface.

Keywords: Analysis, UI/UX Design, BEBUNGE, Applications.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. W. Widodo dan M. Fadil, “PENINGKATAN PELAYANAN DI KABUPATEN BEKASI,” no. 10, hal. 18–33, 2022.
- [2] T. Jaelani, “Bupati Bekasi Luncurkan 5 Layanan Inovatif dari Diskominfosantik,” 2020.
- [3] T. Purnama, I. M. A. Pradnyana, dan K. Agustini, “Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 16, no. 1, hal. 87, 2019, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v16i1.17949.
- [4] Y. S. Jamilah dan A. C. Padmasari, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 2, hal. 73–78, 2022.
- [5] V. Handayani, “DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (Studi Kasus : MIN 4 Jakarta) ANALISIS DAN PERANCANGAN UI / UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (Studi Kasus : MIN 4 Jakarta),” *Tek. Inform. UIN Jakarta*, hal. 197, 2021.
- [6] S. V. N. Fitri, O. Juwita, dan T. Dharmawan, “Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *INFORMAL Informatics J.*, vol. 4, no. 3, hal. 103, 2020, doi: 10.19184/isj.v4i3.12594.
- [7] N. Dalimunthe, F. Nazari, K. Purba, dan A. Adawiyah, “EVALUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, hal. 218, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i2.8243.
- [8] D. Yolania dan A. D. Indriyanti, “Evaluasi User Experience Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intelligence*, vol. 02, no. 03, hal. 8–13, 2021.
- [9] I. G. A. A. Diah Indrayani, I. P. A. Bayupati, dan I. M. S. Putra, “Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 2, hal. 89, 2020, doi: 10.24843/jim.2020.v08.i02.p03.
- [10] BPS, “Kabupaten Bekasi Dalam Angka 2022,” *BPS Kabupaten Bekasi*, hal. 37–37, 2022.
- [11] S. N. Rakhmah dan S. Wahyuningsih, “Penentuan Faktor Prioritas Pemilihan Online Travel Agency di Wilayah Bekasi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 3, hal. 825, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i3.2268.