

# Evaluasi Heuristik Dan System Usability Scale UI/UX pada Aplikasi “Makan Kuy”

*Mario Rudy Silalahi<sup>1\*</sup>, Laureta Mauren Michelli<sup>2</sup>, Hesny Umayasyah<sup>3</sup>,  
Dika Alim Mu'adin<sup>4</sup>, Bitu Parga Zen<sup>5</sup>*

*Teknik Informatika, Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Jl. DI Panjaitan No.128 Karangreja, Purwokerto Selatan, Indonesia  
20102018@ittelkom-pwt.ac.id<sup>1</sup>, 20102002@ittelkom-pwt.ac.id<sup>2</sup>, 20102168@ittelkom-pwt.ac.id<sup>3</sup>,  
20102005@ittelkom-pwt.ac.id<sup>4</sup>, bitu@ittelkom-pwt.ac.id<sup>5</sup>*

Submitted : 04/10/2023; Reviewed : 26/02/2024; Accepted : 17/04/2024; Published : 30/04/2024

## Abstract

*The use of information technology through mobile devices has brought significant changes in the food industry sector, especially with the emergence of food ordering applications. This study focuses on evaluating the UI/UX of the "Makan Kuy" application using Design Sprint with the System Usability Scale (SUS) method and Heuristic Evaluation. SUS evaluation provides a quantitative overview of user satisfaction and perception of the application, while Heuristic Evaluation is used to identify usability issues in the user interface. The evaluation results show an SUS score of 75, indicating good user satisfaction, while Heuristic Evaluation yielded severity ratings between 72-85%, in line with evaluation standards. With the implementation of Design Sprint, the quality of the "Makan Kuy" application's UI/UX has been improved, especially in navigation, restaurant search, and food ordering processes, which positively impacts the app's attractiveness to users. This research provides important insights into the development of similar applications to meet the dynamic needs of users in the food sector, emphasizing the importance of UI/UX evaluation in enhancing the overall user experience.*

*Keywords : design sprint, food ordering application, heuristic evaluation (he), system usability scale (sus), ui/ux evaluation*

## Abstrak

Penggunaan teknologi informasi melalui perangkat mobile telah membawa perubahan signifikan dalam sektor industri makanan, khususnya dengan munculnya aplikasi pemesanan makanan. Penelitian ini berfokus pada evaluasi UI/UX aplikasi "Makan Kuy" menggunakan Design Sprint dengan metode System Usability Scale (SUS) dan Heuristic Evaluation. Evaluasi SUS memberikan gambaran kuantitatif mengenai kepuasan dan persepsi pengguna terhadap aplikasi, sedangkan Heuristic Evaluation digunakan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan pada antarmuka pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan nilai SUS sebesar 75, menandakan kepuasan pengguna yang baik, sementara Heuristic Evaluation menghasilkan severity ratings antara 72-85%, sesuai dengan standar evaluasi. Dengan penerapan Design Sprint, kualitas UI/UX aplikasi "Makan Kuy" berhasil ditingkatkan terutama pada aspek navigasi, pencarian restoran, dan proses pemesanan makanan, yang berdampak positif pada daya tarik aplikasi bagi pengguna. Penelitian ini memberikan wawasan yang penting dalam pengembangan aplikasi serupa untuk memenuhi kebutuhan dinamis pengguna dalam sektor makanan, serta menggarisbawahi pentingnya evaluasi UI/UX dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

*Kata kunci : aplikasi pemesanan makanan, design sprint, evaluasi ui/ux, heuristic evaluation (he), system usability scale (sus)*

## 1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi sangat krusial karena adanya peningkatan tuntutan akan pertukaran informasi yang instan dan akurat. Kemajuan dalam teknologi komunikasi saat ini telah memungkinkan individu untuk terkoneksi satu sama lain tanpa adanya pembatasan dalam hal jarak, ruang, atau waktu[1]. Banyak teknologi informasi dan komunikasi yang telah diciptakan, seperti perangkat gadget. Perkembangan teknologi ini telah menghasilkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia dan berdampak besar dalam konteks social[2]. Penggunaan teknologi informasi khususnya di Indonesia juga telah merubah bagaimana cara masyarakat melibatkan penggunaan alat komunikasi berupa Penggunaan teknologi informasi perangkat cerdas atau *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dibuktikan bahwa 67,88% masyarakat Indonesia mulai dari usia lima tahun menggunakan

*smartphone*[3]. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* telah menyebar ke berbagai lapisan masyarakat. Survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 dengan judul Profil Internet Indonesia menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* bagi masyarakat Indonesia cukup beragam, mulai dari untuk akses layanan internet, aplikasi pesan, *streaming* video, dan media social[4]. Hasil survei ini juga membuktikan bahwa dalam perkembangan masyarakat Indonesia yang semakin dinamis tidak lepas dari penggunaan internet dan *smartphone*.

Selain berdampak pada penggunaan perangkat cerdas atau *smartphone*, pada era digital juga memberikan dampak yang signifikan pada berbagai sektor industri, termasuk industri bisnis makanan atau kuliner[5]. Industri ini menjadi lebih cerdas dengan otomatisasi. Berkaitan dengan penggunaan *smartphone* tidak hanya mengubah cara konsumen berhubungan dengan makanan, tetapi juga merangsang inovasi dan efisiensi dalam industri makanan melalui teknologi digital yang terkait [6]. Salah satu dampak yang dapat dirasakan dari peranan penggunaan *smartphone* di industri ini adalah pemesanan makanan. cara memesan makanan yang sebelumnya dilakukan secara langsung dan dinilai kurang efektif dari aspek waktu dapat dijadikan lebih efisien dengan penggunaan aplikasi pemesanan makanan yang ada di *smartphone*. Dengan adanya aplikasi untuk melakukan pemesanan makanan melalui *smartphone*, kita sudah tidak perlu lagi repot-repot untuk datang langsung ketempat dan mengantri[7].

Saat ini, sudah banyak sekali aplikasi pemesanan makanan yang bisa dipasang pada *smartphone* kita, misalnya saja GoFood dari Gojek dan Grabfood dari Grab. Berbagai jenis aplikasi yang ada di *smartphone* ini muncul dengan tampilan yang berbeda beda. Tampilan aplikasi atau yang biasa dikenal dengan sebutan *user interface* dan *user experience* merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan tingkat penggunaan atau *usability* dari sebuah aplikasi ketika digunakan oleh pelanggan atau penggunanya[8]. *User interface* dan *user experience* merupakan dua hal berbeda dengan tujuan yang saling berkaitan. *User interface* atau UI lebih berfokus pada tata letak dan keindahan, sedangkan *user experience* berfokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi[9]. Dalam konteks industri pemesanan makanan, penggunaan yang efektif dari *user interface* dan *user experience* dapat meningkatkan tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam memesan makanan melalui aplikasi yang ada di *smartphone*. Oleh karena itu, penerapan *user interface/user experience* atau UI/UX menjadi penting karena akan memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi dari aspek *usability*[10].

Dalam penelitian ini, fokus diberikan pada evaluasi metode Design Sprint terhadap rancangan UI/UX aplikasi pemesanan makanan mobile dengan nama "Makan Kuy". Evaluasi ini diadakan dengan tujuan untuk memperbaiki pengalaman pengguna dari aspek kemudahan, citra merek, dan peningkatan retensi pengguna. Design Sprint adalah metode kerja yang ditemukan oleh Jake Knapp dan diterapkan di Google pada tahun 2010. Metode ini berlangsung selama tiga hingga lima hari dan bertujuan untuk mengatasi masalah dengan menciptakan ide kreatif dan menguji prototipe. Pendekatan ini telah menjadi populer dalam inovasi dan pemecahan masalah di berbagai industri[11]. Tahapan-tahapan design sprint dimulai dari *understand* atau pemahaman akan kebutuhan aplikasi dan pengguna hingga tahapan *validate* aplikasi yang akan dibuat[12]. Dalam penelitian ini, evaluasi *usability* yang dilakukan terhadap metode Design sprint pada UI/UX aplikasi "Makan Kuy" adalah menggunakan pendekatan *Heuristic Evaluation* dikarenakan Metode ini memiliki indikator-indikator yang dapat mempermudah dalam proses analisis[13]. Selain itu, pada penelitian ini juga melakukan analisis dengan *System Usability Scale* atau SUS untuk mendapatkan perspektif *end user* agar hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan calon pengguna[14].

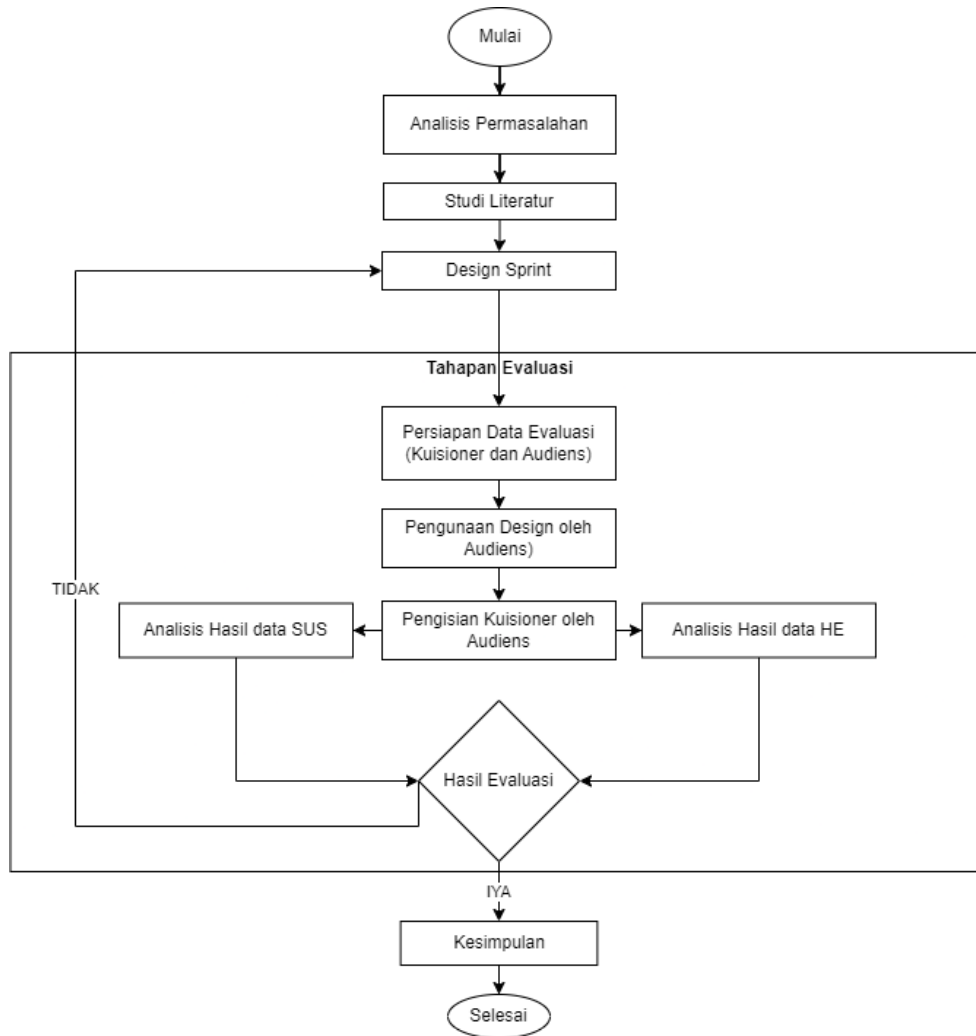
Dengan mengintegrasikan metode Design Sprint, *Heuristic Evaluation*, dan analisis SUS dalam penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan perbaikan signifikan dalam UI/UX aplikasi "Makan Kuy". Hal ini akan membawa pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan citra merek, dan memperkuat retensi pengguna, sehingga mampu menjawab tuntutan masyarakat yang semakin dinamis dalam memesan makanan melalui perangkat mobile. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan aplikasi serupa di industri kuliner dan bisnis pemesanan makanan secara lebih luas.

## 2. Metodologi

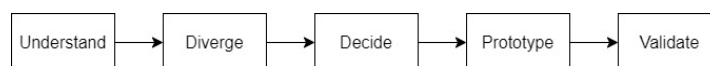
Penelitian yang dilakukan ini menerapkan metode perancangan *design sprint*. Dalam proses penelitian tentunya ada tahapan penelitian agar penelitian berjalan secara terstruktur. Alur tahapan penelitian ini digambarkan dengan flowchart pada gambar 1.

### 2.1. Design Sprint

Metode design sprint diketahui sebagai pemecahan masalah yang cepat. Cara ini menjembatani dalam merancang tampilan antarmuka aplikasi dengan langkah-langkah pengumpulan data, meneliti masalah, kebutuhan pengguna dan mencari solusi yang paling baik yang dapat diberikan kepada pengguna [15]. Setelah melewati tahapan analisis masalah dan melakukan studi literatur, tahapan berikutnya yaitu menerapkan metode design sprint. Metode design sprint sendiri terdiri 5 tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype* dan *validate*[16]. Adapun tahapan dalam *design sprint* seperti pada Gambar 2.



Gambar 1. Tahapan penelitian



Gambar 2. Tahapan design sprint

Tahapan design sprint dapat dijabarkan sebagai berikut :

#### 1. Understand

*Understand* adalah fase pertama dari sprint desain. Pada proses ini, peneliti perlu mengerti permasalahan yang dihadapinya, perlu paham siapa target pengguna produk dan apa kebutuhan serta hasil apa yang ingin diperoleh oleh pengguna[17].

2. *Diverge*

Tahap *Diverge* ini, ide dari tahap sebelumnya yaitu *understand* dikembangkan menjadi ide-ide pemecahan masalah[17]. Solusi terhadap permasalahan yang dibahas pada tahap sebelumnya dicari dengan menghasilkan solusi sebanyak-banyaknya. setelah dihasilkan, beberapa ide potensial dipilih dan sketsa yang lebih rinci diselesaikan[18].

3. *Decide*

Tahap *decide* (keputusan) berfokus pada ide untuk diimplementasikan. hal ini berfungsi sebagai panduan untuk tahap berikutnya[15]. Pada fase ini seluruh ide yang ada diseleksi untuk akhirnya ditentukan ide mana yang mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Setelah memilih ide, dilakukan pembuatan desain *wireframe*[17].

4. *Prototype*

Prototipe merupakan implementasi dari sketsa dasar yang dibuat pada proses sebelumnya. Pembuatan prototipe ini, komponen yang dipilih digabungkan untuk menciptakan rangkaian alur yang bagus dan sederhana[15]. Prototipe yang dihasilkan mencerminkan perilaku perangkat lunak dan menjelaskan tindakan yang dapat dilakukan pengguna. Prototipe ini harus mampu mewakili tampilan, nuansa, perilaku dan interaksi yang akan terjadi berdasarkan skenario yang dibuat[18]. Pada tahap ini, *wireframe* yang dibuat digunakan untuk sebagai acuan untuk membuat prototipe yang dapat ditampilkan kepada calon pengguna atau responden[17].

5. *Validate*

Pada fase ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan prototipe yang ada[17]. Tahapan ini menunjukkan bagaimana reaksi terhadap prototipe yang dibuat apakah layak serta mudah digunakan[16].

Dalam mengimplementasikan metode design sprint tentunya mengikuti 5 langkah kerja seperti yang disebutkan diatas dimulai dari memahami permasalahan yang dihadapi (*understand*), lalu menemukan solusi yang dapat mengatasi permasalahan (*diverge*), kemudian memutuskan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut (*decide*) kemudian mengimplementasikannya dengan membuat prototipe perancangan aplikasi (*prototype*) dan dilakukan validasi (*validate*).

## 2.2. Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan tahapan dimana dengan memanfaatkan hasil *prototype* aplikasi yang ada kemudian diuji dengan evaluasi *System Usability Scale* serta *Heuristic evaluation*. *System Usability Scale* atau yang disingkat SUS merupakan survei dengan skala *likert* yang berarti akan hanya berdasarkan pernyataan yang memiliki lebih dari satu pilihan jawaban dan pengguna harus menentukan pilihan dari *range* skala dari 1 sampai 5. Dengan kata lain, skala 1 menggambarkan bahwa pengguna tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sedangkan skala 5 menunjukkan tingkat persetujuan pengguna paling tinggi[19].

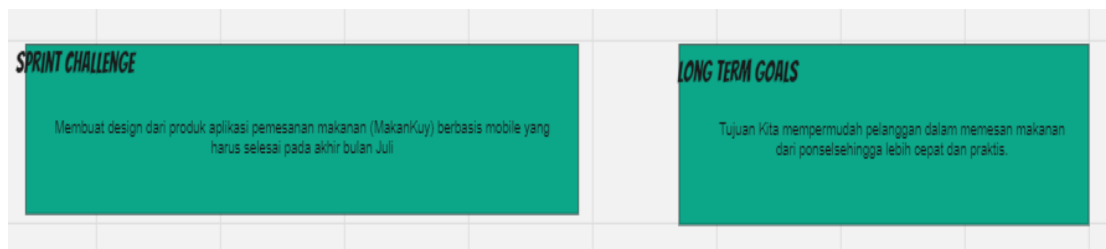
*Heuristic evaluation* merupakan teknik rekayasa kegunaan untuk menemukan masalah kegunaan pada antarmuka pengguna sehingga dapat digunakan sebagai bagian dari proses desain ulang[20]. Berdasarkan 2 penilaian tersebut akan dilihat apakah perlu dilakukan perbaikan desain atau tidak. Apabila sudah tidak ada yang perlu diperbaiki maka lanjut ke tahap berikutnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara menyebar kuesioner kepada responden yang memiliki kecenderungan dalam memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini responden telah menggunakan aplikasi MekanKuy jumlah ini dipilih berdasarkan pertimbangan atas keragaman pengguna, dan ketersediaan sumber daya yang ada. Sehingga terdapatlah 30 responden yang mengisi kuesioner yang telah di bagikan. Untuk mengetahui hasil dari analisis Usability Testing dengan SUS. Adapun langkah yang telah dilakukan sehingga mendapatkan hasil pada design sprint sebagai berikut.

### 3.1. Understand

Pada tahapan ini tim perlu memahami dengan jelas tujuan utama dari aplikasi Mekan Kuy. Apakah tujuannya untuk menyediakan pilihan makanan yang lebih cepat, meningkatkan efisiensi proses pemesanan, atau menyediakan pengalaman pengguna yang lebih praktis? Definisikan dengan jelas tujuan akhir yang ingin dicapai.



Gambar 3. Proses understand

### 3.1.1. Define

Merumuskan Pernyataan Masalah berdasarkan pemahaman tentang tujuan, masalah, dan kebutuhan pengguna, tim perlu merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus. Pernyataan masalah ini akan menjadi panduan dalam pengembangan solusi yang tepat. Misalnya, "Bagaimana kita dapat meningkatkan kecepatan dan kenyamanan dalam memesan makanan melalui aplikasi Makan Kuy?". Proses define ini bisa kita lihat seperti pada Gambar 4.

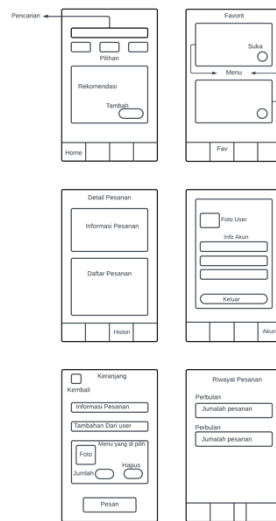
### 3.1.2. Diverge

Tim anggota berbagi ide-ide yang telah mereka pikirkan secara individu berdasarkan pernyataan masalah dan kerangka kerja solusi yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Ide-ide ini dapat berupa fitur-fitur, metode pengiriman, interaksi pengguna atau aspek lain yang berhubungan dengan pemesanan makanan secara cepat dan praktis. Anggota tim juga menggambarkan ide-ide mereka secara visual melalui sketsa atau gambaran kasar. Setiap anggota tim dapat secara mandiri atau secara kolaboratif membuat sketsa konsep solusi yang mereka pikirkan. Hasil sketsa tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 5.

Bagian ini memuat data (dalam bentuk ringkas), analisis data dan interpretasi terhadap hasil. Jika dilihat dari proporsi tulisan, bagian ini harusnya mengambil proporsi terbanyak, bisa mencapai 50% atau lebih. Setiap hasil penelitian harus dibahas. Pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis.



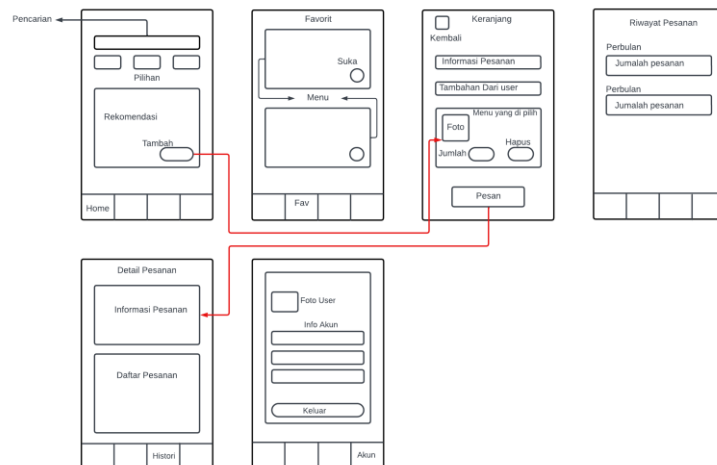
Gambar 4. Sprint question



Gambar 5. Sketsa desain

### 3.1.3. Decide

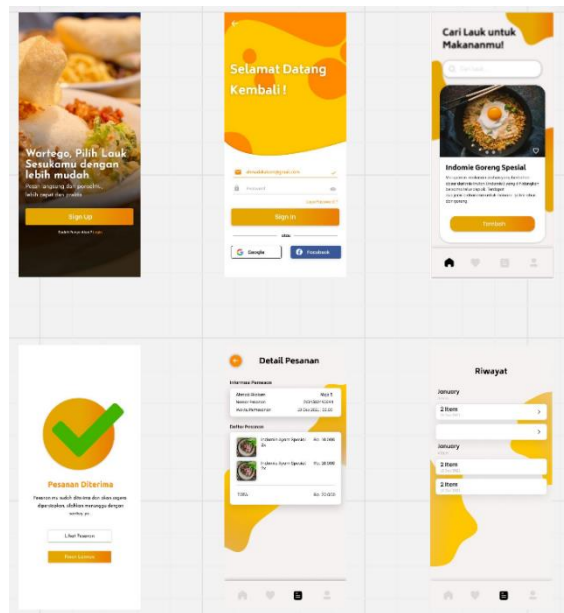
Setiap anggota tim menyajikan ide-ide yang mereka hasilkan selama tahap "Diverge". Mereka menjelaskan konsep, fitur, atau solusi yang mereka miliki kepada tim secara keseluruhan. Presentasi ini membantu semua anggota tim untuk memahami ide-ide yang ada. Dalam beberapa kasus, beberapa ide yang dipilih dapat digabungkan menjadi satu konsep yang lebih lengkap dan kuat. Tim dapat mengeksplorasi cara mengintegrasikan fitur atau solusi dari beberapa ide menjadi satu kesatuan yang lebih holistic.



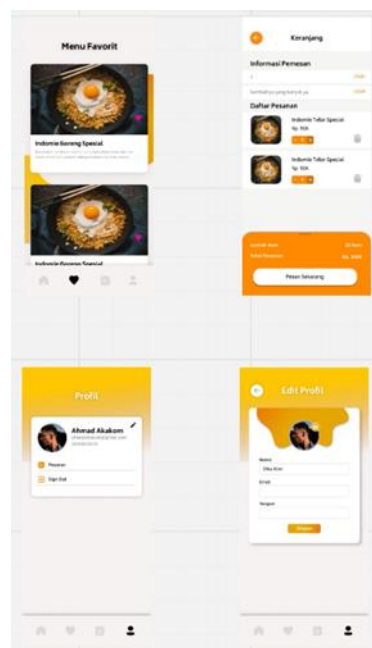
Gambar 6. Sketsa solusi

### 3.1.4. Prototype

Menggunakan alat desain atau *prototyping* yang sesuai untuk membuat prototipe interaktif. Ini bisa mencakup pembuatan *wireframe*, mockup antarmuka pengguna, atau bahkan prototipe yang lebih canggih dengan fitur-fitur interaktif. Pastikan prototipe menggambarkan alur dan interaksi yang diharapkan oleh pengguna. Jelaskan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi, dari pemilihan restoran hingga pemesanan makanan. Prototipe aplikasi Makan Kuy dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7. Prototipe aplikasi MakanKuy(1)



Gambar 8. Prototipe aplikasi MakanKuy(2)

### 3.1.5. Validate

Dalam tahap evaluasi, hasil prototipe dievaluasi oleh sejumlah narasumber. Evaluasi dilakukan menggunakan penilaian SUS serta Heuristic Evaluation. Penilaian SUS dilakukan melalui kuesioner yang menggunakan skala Likert, di mana pengguna memberikan nilai berdasarkan opsi jawaban dengan rentang skala 1-5. Skala tersebut mengindikasikan tingkat ketidaksetujuan hingga tingkat kesetujuan terhadap berbagai aspek prototipe. Sementara itu, evaluasi heuristic bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan dalam user interface guna memperoleh detail desain yang memerlukan evaluasi dan proses desain ulang. Proses ini melibatkan pengujian terhadap 30 responden, di mana mereka diberikan kesempatan untuk mengoperasikan aplikasi dalam bentuk simulasi online. Apabila hasil skor SUS menunjukkan kategori "GOOD", design dapat diterima dan layak digunakan. Sedangkan pada evaluasi heuristic, jika rata-rata nilai

kriteria usability rules minimal berada dalam kategori "minor issue", maka design layak diluncurkan tanpa perlu perbaikan. Tabel data dan perhitungan nilai SUS dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Table 1. *Data Asli*

Responden	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
2	5	2	3	4	3	4	4	5	4	4
3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	5	1	5	2	5	1	5	1	5	3
5	4	2	4	4	4	2	4	1	4	5
6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
8	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
9	5	1	5	3	4	3	3	2	3	3
10	4	2	2	1	2	5	2	3	2	5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
22	5	2	4	3	4	2	5	2	4	3
23	4	2	5	3	4	3	4	2	4	3
24	4	3	3	4	5	2	4	2	4	5
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	2	4	1	5	2	4	2	4	4
27	4	2	4	1	5	2	5	1	4	4
28	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
29	5	1	5	1	4	2	5	1	5	3
30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3

Table 2. *Data olah*

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
4	3	2	1	2	1	3	0	3	1	20	50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	37	93
3	3	3	1	3	3	3	4	3	0	26	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
4	0	3	0	4	0	4	0	4	0	19	48
4	4	4	2	3	2	2	3	2	2	28	70
3	3	1	4	1	0	1	2	1	0	16	40
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	30	75
3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	28	70
3	2	2	1	4	3	3	3	3	0	24	60
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	30	75
3	3	3	4	4	3	4	4	3	1	32	80
3	1	3	1	2	1	2	1	3	1	18	45
4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
Skor rata-rata (hasil akhir)											75



Berdasarkan perhitungan skor sus rata-rata yang didapatkan bernilai 75 dimana nilai tersebut sudah melampaui nilai rata-rata sus 68, sehingga *prototype* yang telah dibuat *acceptable*. Secara *usability*, *prototype* yang dibuat dapat di terima dan sudah layak.

Penilaian menggunakan bantuan Google Form dilakukan sebagai salah satu cara penilaian selain melalui perhitungan dari persentase kuesioner aspek dari *usability*. Proses penilaian ini akan dilakukan oleh 30 orang dengan 10 butir komponen dengan setiap butir komponen terdiri dari 3 buah pertanyaan. Model perhitungan penilaian dilakukan menggunakan skala linier dari 1 sampai 5. Detail mengenai 10 butir komponen kriteria yang menjadi kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

1. *visibility of system status*
2. *Match between system and the real world*
3. *User control and freedom*
4. *Consistency and standards*
5. *Error prevention*
6. *Recognition rather than recall*
7. *Flexibility and efficiency of use*
8. *Aesthetic and minimalist design*
9. *Helps users recognize, diagnose and recover from errors*
10. *Help and documentation*

Tabel 3. *Severity ratings*

Code	Values	Usability rules of each criteria	Description
1	86-100%	compliance with 3 usability rules	Cosmetic issue
2	72-85%	compliance between 2 to 3 usability rules	Cosmetic issue
3	58-71%	compliance with 2 usability rules	Minor issue
4	44-57%	compliance between 1 to 2 usability rules	Minor issue
5	28-43%	compliance with 1 usability rules	Major issue
6	14-27%	compliance between 0 to 1 usability rules	Major issue
7	0-13%	compliance with 0 usability rules	Usability catastrophe

Tabel 4. *Hasil rekapitulasi evaluasi*

REKAPITULASI		
No	Evaluation criteria	Average
1	<i>visibility of system status</i>	2,4
2	<i>Match between system and the real world</i>	2,4
3	<i>User control and freedom</i>	0,8
4	<i>Consistency and standards</i>	2,2
5	<i>Error prevention</i>	1,6
6	<i>Recognition rather than recall</i>	2,8
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	1
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	2,8
9	<i>Helps users recognise, diagnose and recover from errors</i>	2,8
10	<i>Help and documentation</i>	2,8

Berdasarkan hasil pengumpulan data menggunakan evaluasi heuristic seperti pada Tabel 4, dapat ditarik kesimpulan yaitu rata-rata yang diperoleh adalah dengan nilai kode 2 dengan *severity ratings* sejumlah 72-85%, yang mengindikasikan adanya 2 sampai 3 pelanggaran aturan tata guna (cosmetic issue). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi MakanKuy memenuhi kriteria berdasarkan metode evaluasi heuristic dan nilai *severity ratings*, aplikasi ini siap untuk diluncurkan tanpa perlu melakukan perbaikan desain tambahan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil rekapitulasi evaluasi dari 30 responden terhadap aplikasi MakanKuy dengan menggunakan 10 kriteria penilaian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mendapat penilaian positif dalam beberapa aspek *Visibility of System Status*, *Match Between System and the Real World*, *Recognition Rather Than Recall*, *Aesthetic and Minimalist Design*, serta *Helps Users Recognize, Diagnose, and Recover from*

*Errors*. Namun, terdapat aspek-aspek yang memerlukan perbaikan, terutama terkait dengan *User Control and Freedom, Error Prevention, dan Flexibility and Efficiency of Use* dengan nilai SUS mencapai score 75 yang menunjukkan tingkat kepuasan yang baik. Hasil ini dapat dijadikan gambaran untuk pengembangan selanjutnya guna meningkatkan usability dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi khususnya aplikasi pemesanan makanan.

#### Daftar Pustaka

- [1] I. T. M. Daeng, N. . Mewengkang, and E. R. Kalesaran, "Penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado," *Acta Diurna*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2017, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/91161/penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-aktivitas-perkuliahan-oleh-mahasiswa-fispo#cite>
- [2] P. P. Indraswari, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar," 2019.
- [3] A. Ahdiat, "Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Memiliki Handphone/Ponsel di 34 Provinsi Indonesia (2022)," *katadata Media Network*, 2023. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>
- [4] APJII, "Profil Internet Indonesia," Jakarta Selatan, 2023. Accessed: Sep. 16, 2023. [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/survei/>
- [5] R. Agustina, D. Suprianto, and I. Muslimin, "Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android," *Smatika J.*, vol. 7, no. 02, pp. 26–30, 2017, doi: 10.32664/smatika.v7i02.154.
- [6] T. R. C. Konfo, F. M. C. Djouhou, M. H. Hounhouigan, E. Dahouenon-Ahoussi, F. Avlessi, and C. K. D. Sohounhloue, "Recent advances in the use of digital technologies in agri-food processing: A short review," *Appl. Food Res.*, vol. 3, no. 2, 2023, doi: 10.1016/j.afres.2023.100329.
- [7] I. Tanaka *et al.*, "Analisa Dan Perancangan Aplikasi Mobile," vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2020.
- [8] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking ( Studi Kasus GrabFood )," vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019.
- [9] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co," *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 2, pp. 73–78, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [10] H. Himawan and M. Y. F., *Interface User Experience*. Yogyakarta, 2020.
- [11] G. Sanglier Contreras, J. C. Zuñ Escobar, C. B. Martinez Cepa, I. Serrano Fernandez, and A. Hernandez Gonzalez, "Project accelerator methodology: DESIGN SPRINT," *Contemp. Eng. Sci.*, vol. 14, no. 1, pp. 35–41, 2021, doi: 10.12988/ces.2021.91651.
- [12] B. M. S. Nirmala, "Metode Sprint Design Pada Perancangan Aplikasi Mobile Booking Online Fastboat Di Bali," *SENSITIf Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, pp. 1273–1281, 2019, [Online]. Available: <https://ejurnal.diponegara.ac.id/index.php/sensitif/article/view/513>
- [13] D. Agarina, Melda, "Evaluasi User Interface Desain Majaya menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya," *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, vol. 1, no. 0, pp. 192–200, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1718>
- [14] H. Rachmi and S. Nurwahyuni, "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale," *Al-khidmah*, vol. 1, no. 2, p. 86, 2018, doi: 10.29406/al-khidmah.v1i2.1155.
- [15] N. Najib and M. Rois Abidin, "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint," *J. Barik*, vol. 4, no. 3, pp. 57–63, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [16] N. R. Ashshiddiqy, N. L. P. N. S. P. Astawa, B. P. W. Nirmala, and A. . I. I. Paramitha, "Perancangan Mobile Application untuk Startup Montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 3, p. 238, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i3.38999.
- [17] A. Tedyyana, M. Fauzi, D. Enda, F. Ratnawati, and E. Syam, "Perancangan Aplikasi Tanggap Api Berbasis Android Menggunakan Metode Design Sprint," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, p. 215, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022914022.
- [18] M. Fatullah and A. Asfarian, "Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint User Experience Design of IPB University Campus Exploration Apps Using Design Sprint Method," vol. 8, pp. 10–19,

- [Online]. Available: <http://journal.ipb.ac.id/index>.
- [19] D. R. Ramadhan, R. I. Rokhmawati, and D. Priharsari, "Evaluasi Dan Perbaikan Aplikasi ONLINE RSAM Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale (SUS) Pada Rumah Sakit Anwar Medika Sidoarjo," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 6, pp. 2344–2354, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [20] M. Subhan and A. D. Indriyanti, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021.