

BAB V

REKOMENDASI

5.1 HEURISTIC EVALUATION

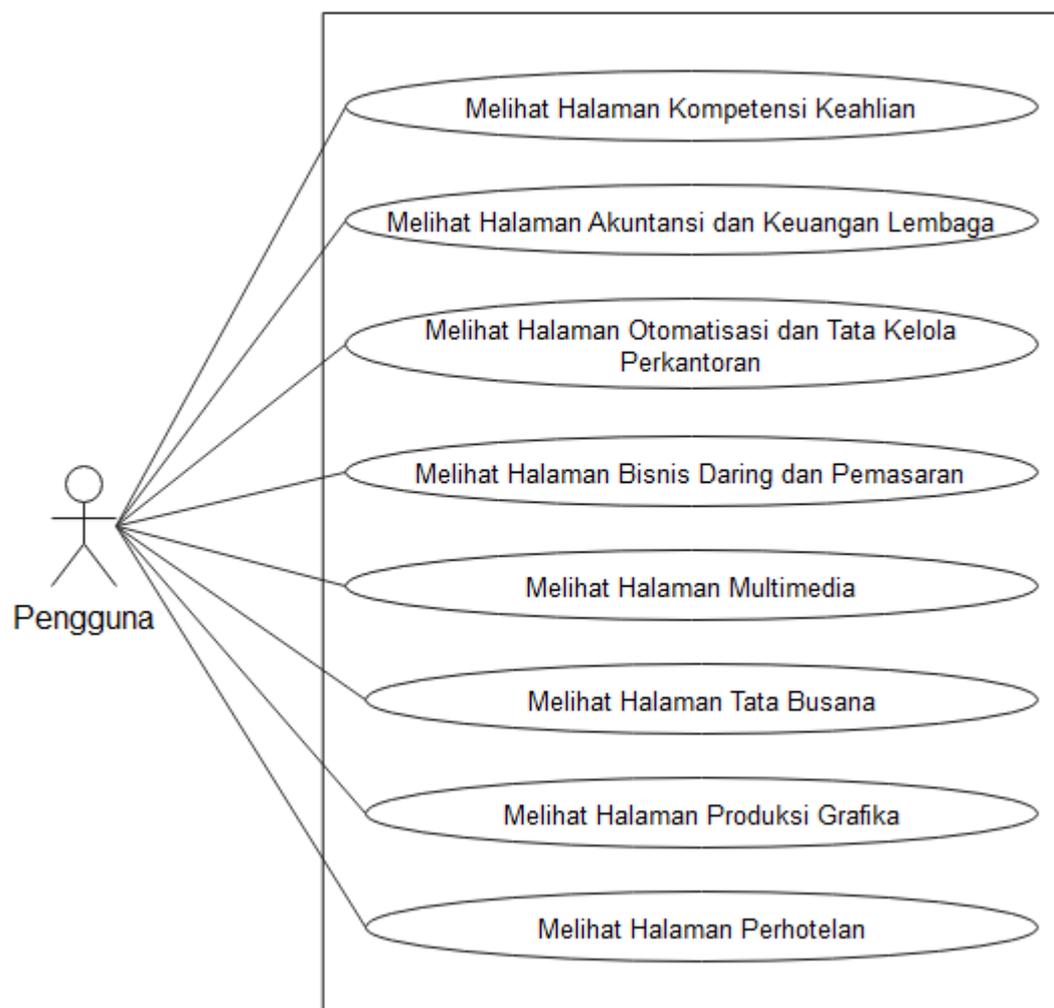
Heuristic Usability atau yang juga dikenal sebagai *Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk *software* komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik. Meskipun dianggap sebagai metode informal dalam mengkaji kegunaan sebuah *software* atau aplikasi, pendekatan yang diciptakan Nielsen adalah cara mengevaluasi yang cukup terpercaya dalam dunia *New Media* saat ini[26].

Tabel 5.1 Aspek *heuristic evaluation*[27].

No	Aspek <i>Heuristic</i>
1.	Visibilitas status sistem (<i>visibility of system status</i>).
2.	Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata (<i>match between system and the real world</i>).
3.	Kebebasan dan kendali pengguna terhadap sistem (<i>user control and freedom</i>).
4.	Konsisten dan baku (<i>consistency and standard</i>).
5.	Pencegahan kesalahan (<i>error prevention</i>).
6.	Mudah dikenal dibandingkan mengingat (<i>recognition rather than recall</i>).
7.	Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan (<i>flexibility and efficiency of use</i>)
8.	Estetika dan desain minimalis (<i>esthetic and minimalist design</i>).
9.	Membantu pengguna untuk mengenal, mendiagnosa dan menghilangkan kesalahan (<i>help users recognize, diagnose, and recover from error</i>).
10.	Adanya bantuan dan dokumentasi (<i>Help And Documentation</i>).

5.2 USE CASE DIAGRAM

Diagram *use case* (*use case diagram*) merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai interaksi antara pengguna dengan sistem yang akan digambarkan melalui *use case diagram* berikut :



Gambar 5.1 Use Case Diagram Melihat Informasi Kompetensi Keahlian

5.3 DESKRIPSI USE CASE DIAGRAM

Dari diagram *use case* pada Gambar 5.1 akan dijelaskan interaksi yang terjadi antara aktor, pengguna dengan sistem, antara lain :

5.2.1 Melihat Halaman Kompetensi Keahlian

Deskripsi *use case* melihat halaman kompetensi keahlian ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat kompetensi keahlian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.2 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Kompetensi Keahlian

Nama	Melihat halaman kompetensi keahlian	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman kompetensi keahlian	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
	1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian	
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
	3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman kompetensi keahlian	

5.2.2 Melihat Halaman Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Deskripsi *use case* melihat halaman akuntansi dan keuangan lembaga ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman akuntansi dan keuangan lembaga. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.3 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Nama	Melihat halaman akuntansi dan keuangan lembaga	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman akuntansi dan keuangan lembaga	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
	1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian	
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
	3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian	
	4. Aktor memilih sub-menu akuntansi dan keuangan lembaga	
		5. Sistem menampilkan halaman akuntansi dan keuangan lembaga
	6. Aktor melihat tampilan halaman akuntansi dan	

keuangan lembaga	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman akuntansi dan keuangan lembaga

5.2.3 Melihat Halaman Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran

Deskripsi *use case* melihat halaman otomatisasi dan tata kelola perkantoran ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman otomatisasi dan tata kelola. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.4 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran

Nama	Melihat halaman otomatisasi dan tata kelola perkantoran	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman otomatisasi dan tata kelola perkantoran	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian		
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian		
4. Aktor memilih sub-menu otomatisasi dan tata kelola perkantoran		
		5. Sistem menampilkan halaman

	otomatisasi dan tata kelola perkantoran
6. Aktor melihat tampilan halaman otomatisasi dan tata kelola perkantoran	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman otomatisasi dan tata kelola perkantoran

5.2.4 Melihat Halaman Bisnis Daring dan Pemasaran

Deskripsi *use case* melihat halaman bisnis daring dan pemasaran ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman bisnis daring dan pemasaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.5 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Bisnis Daring dan Pemasaran

Nama	Melihat halaman bisnis daring dan pemasaran	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman bisnis daring dan pemasaran	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
	1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian	
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
	3. Aktor melihat tampilan	

halaman kompetensi keahlian	
4. Aktor memilih sub-menu bisnis daring dan pemasaran	
	5. Sistem menampilkan halaman bisnis daring dan pemasaran
6. Aktor melihat halaman bisnis daring dan pemasaran	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman bisnis daring dan pemasaran

5.2.5 Melihat Halaman Multimedia

Deskripsi *use case* melihat halaman multimedia ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman multimedia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.6 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Multimedia

Nama	Melihat halaman multimedia	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman multimedia	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian		
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian		
4. Aktor memilih sub-menu		

multimedia	
	5. Sistem menampilkan halaman multimedia
6. Aktor melihat halaman multimedia	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman multimedia

5.2.6 Melihat Halaman Tata Busana

Deskripsi *use case* melihat halaman tata busana ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman tata busana. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.7 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Tata Busana

Nama	Melihat halaman tata busana	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman tata busana	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian		
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian		
4. Aktor memilih sub-menu tata busana		
		5. Sistem menampilkan halaman

	tata busana
6. Aktor melihat halaman tata busana	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman tata busana

5.2.7 Melihat Halaman Produksi Grafika

Deskripsi *use case* melihat halaman Produksi Grafika ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman Produksi Grafika. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.8 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Produksi Grafika

Nama	Melihat halaman produksi grafika	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman produksi grafika	
<i>Exception</i>	Melihat	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem	
	Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian		
		2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian		
4. Aktor memilih sub-menu produksi grafika		
		5. Sistem menampilkan halaman produksi grafika
6. Aktor melihat halaman		

produksi grafika	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman produksi grafika

5.2.8 Melihat Halaman Perhotelan

Deskripsi *use case* melihat halaman perhotelan ini akan menjelaskan langkah-langkah pengguna melihat halaman perhotelan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.9 Deskripsi Use Case Melihat Halaman Perhotelan

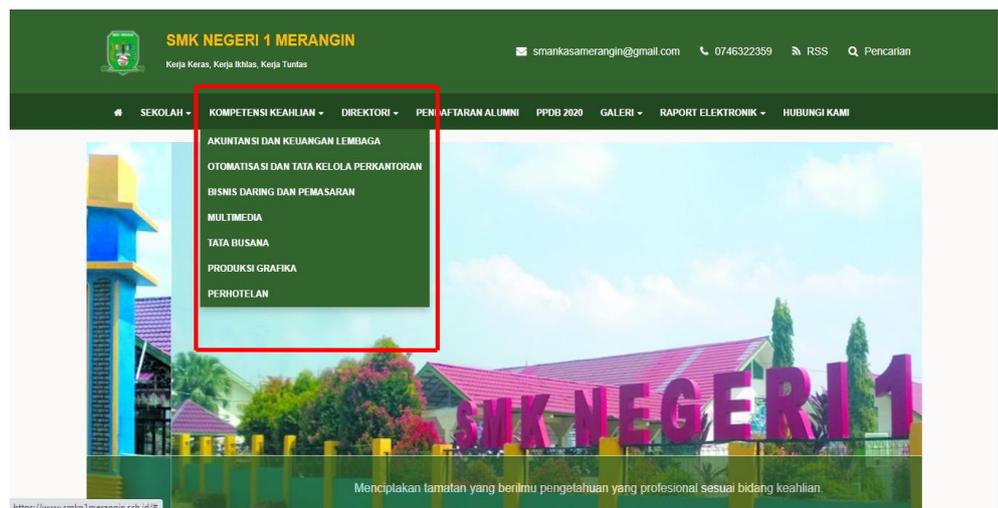
Nama	Melihat halaman perhotelan
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk melihat halaman perhotelan
<i>Exception</i>	Melihat
<i>Pre-Condition</i>	Aktor telah berada di sistem
Aktor	Sistem
<i>Scenario Normal</i>	
1. Aktor memilih menu kompetensi keahlian	
	2. Sistem menampilkan halaman kompetensi keahlian
3. Aktor melihat tampilan halaman kompetensi keahlian	
4. Aktor memilih sub-menu perhotelan	
	5. Sistem menampilkan halaman perhotelan
6. Aktor melihat halaman perhotelan	

<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat halaman perhotelan
-----------------------	---

5.4 REKOMENDASI PERBAIKAN

5.4.1 Menu Kompetensi Keahlian

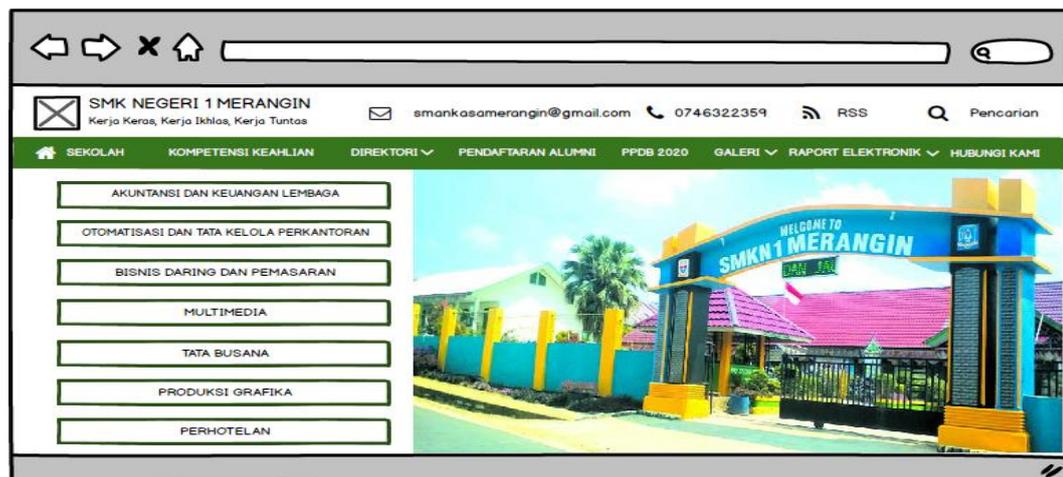
Berdasarkan task 4 Tampilan fitur *dropdown* sangat tergantung kepada *cursor* sehingga sebagian pengguna kesulitan untuk mencari informasi-informasi yang ada didalamnya. Berikut ini adalah tampilan fitur *dropdown* yang ada pada menu kompetensi keahlian.



Gambar 5.2 Tampilan Fitur *Dropdown* Kompetensi Keahlian

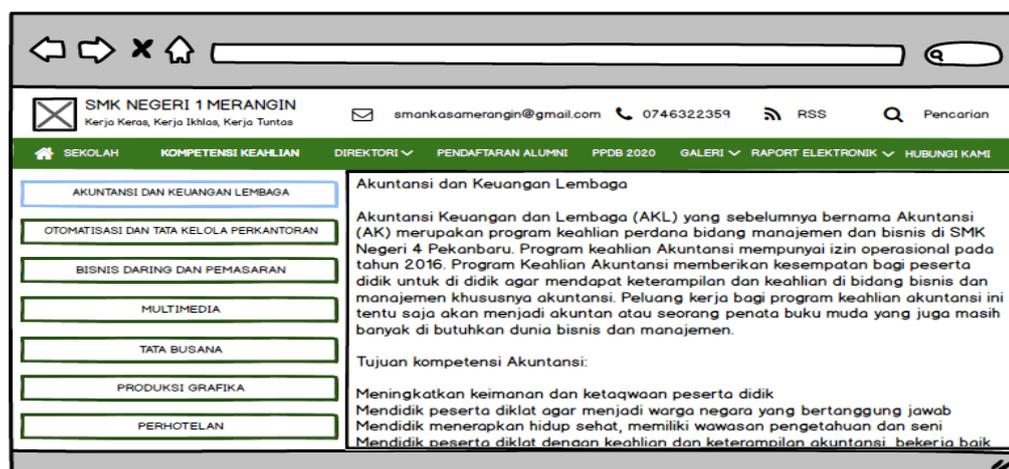
Menurut peneliti tampilan fitur *dropdown* diatas sudah baik tetapi bagi pengguna fitur tersebut membingungkan hal ini telah melanggar aspek heuristik yaitu fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, dikarenakan sub-menu tampil ketika *cursor* mengarah pada tempat tersebut dan jika *cursor* dipindahkan atau pengguna tidak sengaja menggeser *cursor* ke tempat lain maka sub-menu tersebut hilang dan menyulitkan pengguna untuk menemukan apa yang akan dicari. Jadi rekomendasi

yang diberikan oleh peneliti dilihat dari interaksi antara pengguna dan sistem yaitu pada menu Kompetensi Keahlian dibuat halaman tersendiri seperti contoh *prototype* dibawah ini.



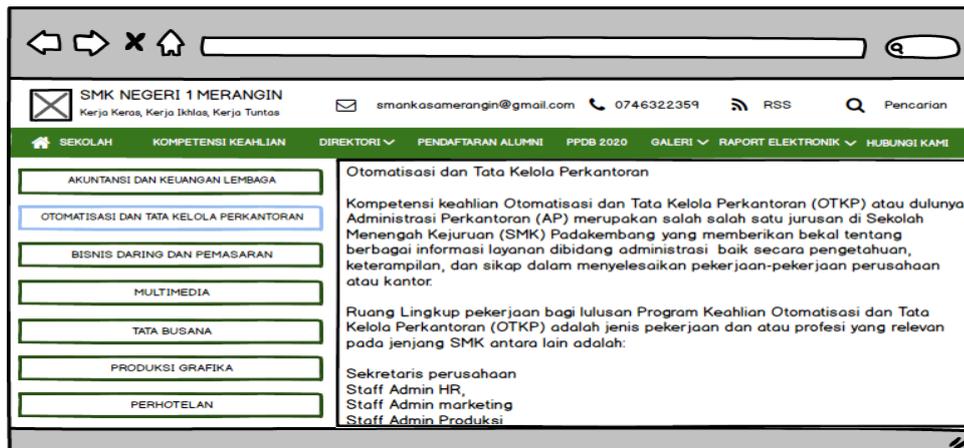
Gambar 5.3 Rekomendasi Tampilan Halaman Kompetensi Keahlian

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat halaman kompetensi keahlian.



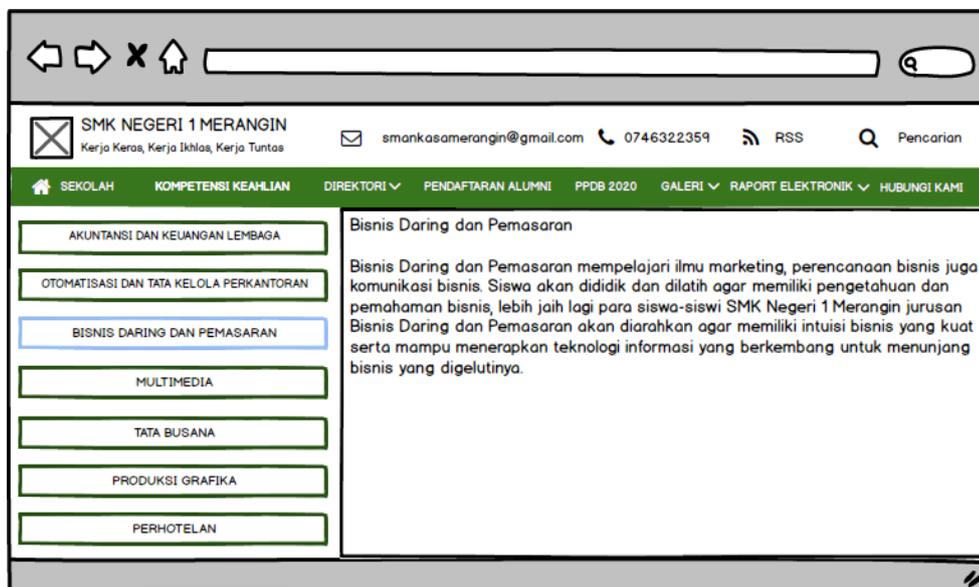
Gambar 5.4 Rekomendasi Tampilan Halaman Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga.



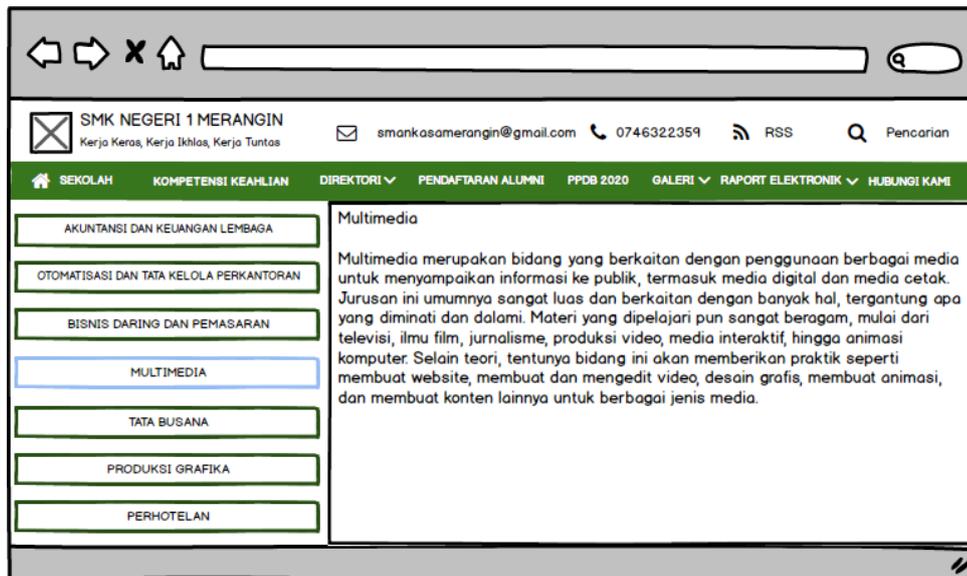
Gambar 5.5 Rekomendasi Tampilan Halaman Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlian otomatisasi dan tata kelola perkantoran.



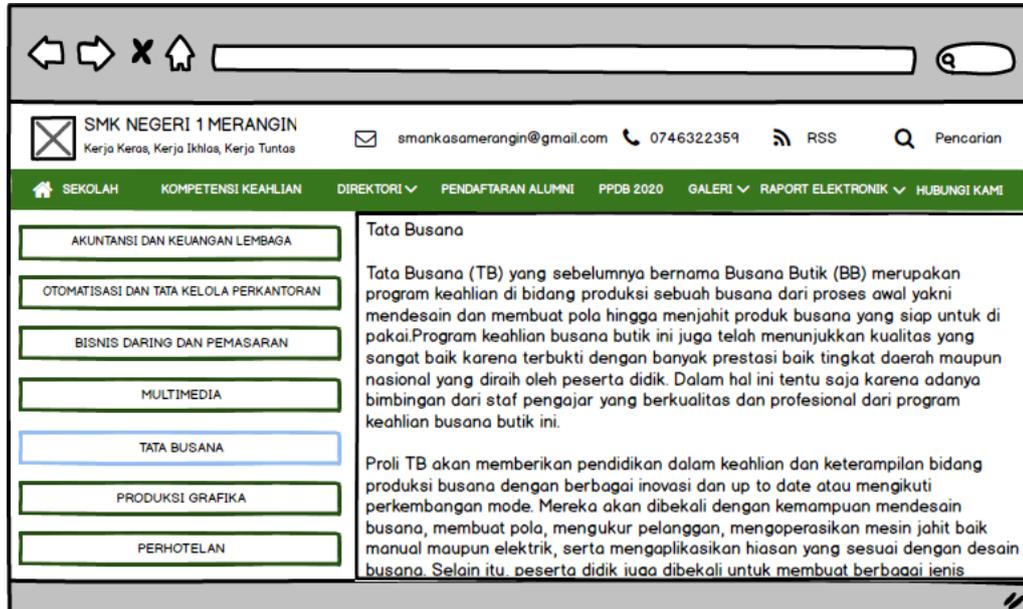
Gambar 5.6 Rekomendasi Tampilan Halaman Bisnis Daring dan Pemasaran

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlianbisnis dagang dan pemasaran.



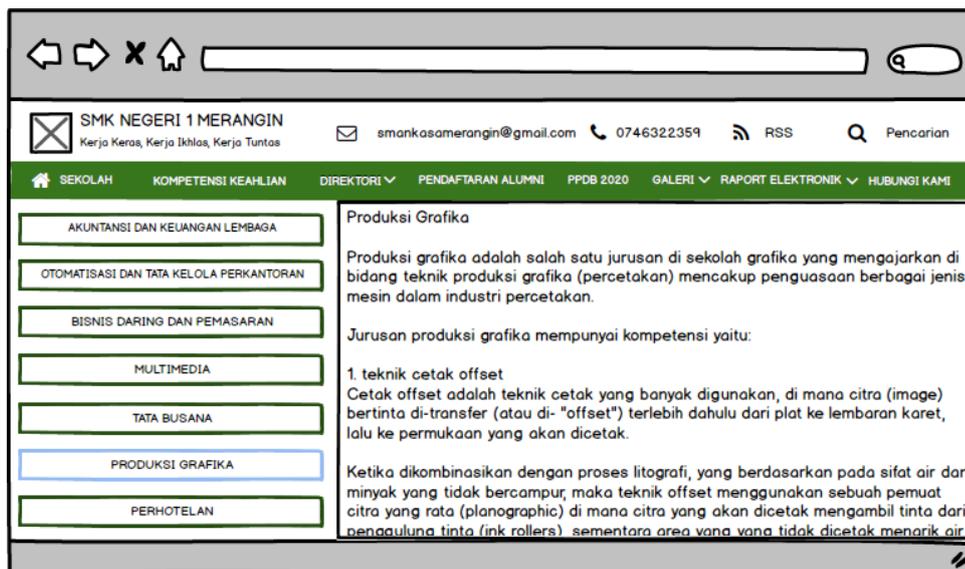
Gambar 5.7 Rekomendasi Tampilan Halaman Multimedia

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlian multimedia.



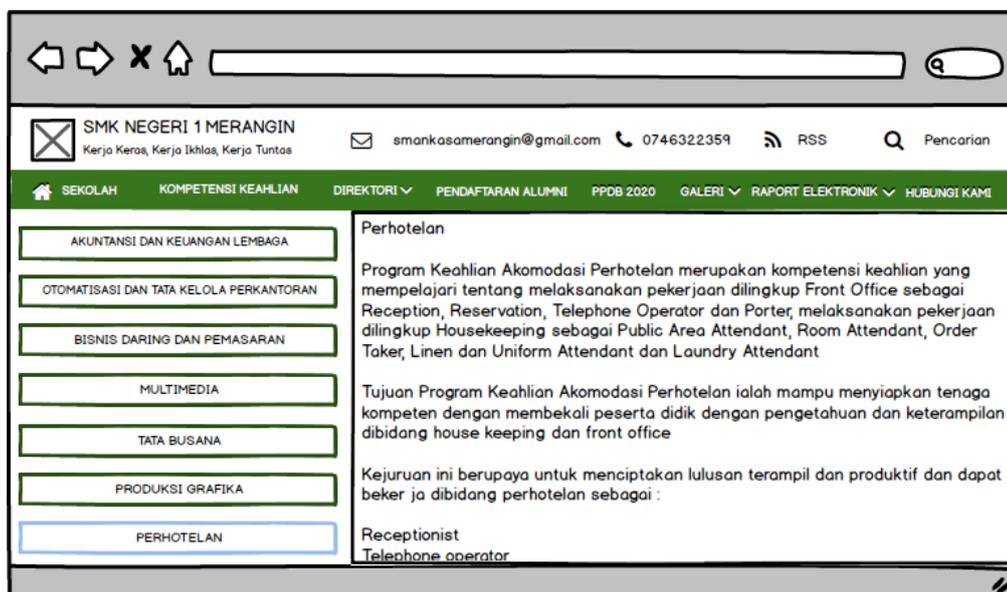
Gambar 5.8 Rekomendasi Tampilan Halaman Tata Busana

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlian tata busana.



Gambar 5.9 Rekomendasi Tampilan Halaman Produksi Grafika

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlian produksi grafika.



Gambar 5.10 Rekomendasi Tampilan Halaman Perhotelan

Rekomendasi tampilan halaman diatas dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi kompetensi keahlian perhotelan.