

Analisa *Usability* Penggunaan *Website* Giordano Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*

¹Muhammad Ali Fauzi, ²Agus Yulianto,
^{1,2}Universitas Nusa Mandiri
Jakarta, Indonesia

malifauzi1@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 04/10/2023

Diterima : 11/10/2023

Dipublikasi : 17/10/2023

ABSTRAK

Website belanja online PT Giordano Indonesia merupakan suatu sistem yang dibuat untuk pelanggan, agar dapat melakukan pembelian produk-produk brand Giordano secara online. Tujuan dari penelitian pada *website* Giordano ini ialah untuk mengukur *usability* pada desain antarmuka yang mana nantinya akan dijadikan rekomendasi untuk pengembangan pada *website* belanja online pada PT Giordano Indonesia. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dari Jacob Nielsen yang terdapat 10 variabel yaitu : (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, Help Users Recognize*, (9) *Diagnose and Recovers From Errors* (10) *Help and Documentation*. Pengujian yang Peneliti gunakan ialah menggunakan pengujian Uji T (Parsial) dan untuk penilaian menggunakan skala Likert. Hasil pengujian data validitas dan reliabilitas yang di uji dari hasil pernyataan yang terdiri dari (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, Help Users Recognize*, (9) *Diagnose and Recovers From Errors* (10) *Help and Documentation*, dinyatakan valid dan reliabel. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pihak pengembang *website* belanja online PT Giordano Indonesia agar dapat meningkatkan kualitas pada *website* tersebut.

Kata Kunci: *Heuristic Evaluation, Usability, Website*

I. PENDAHULUAN

Pada era digital seperti sekarang ini, cara memperoleh kebutuhan akan sebuah informasi yang cepat dan terpercaya menjadi semakin banyak dan beragam. Ada banyak sekali media yang digunakan untuk dapat memperoleh sebuah informasi melalui internet, beberapa diantaranya yaitu melalui aplikasi mobile atau melalui *website*.

Dengan tingginya pencarian sebuah informasi melalui media online membuat sektor bisnis wajib beradaptasi dan membuat sektor bisnis mereka dapat dijangkau dengan internet. Salah satu caranya adalah membuat aplikasi mobile atau halaman *website* perusahaan itu sendiri agar dapat bertahan di zaman digital seperti saat ini.

E-Commerce atau juga biasa disebut toko online adalah salah satu konsep yang berkembang pesat dalam dunia internet. Penggunaan sistem ini dapat sangat menguntungkan



banyak pihak, dari pihak konsumen, produsen ataupun penjual. Konsep belanja online memberikan banyak kemudahan dan kelebihan apabila dibandingkan dengan konsep belanja konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, konsep toko online atau e-commerce dapat menjadi solusi untuk perusahaan karena dapat meningkatkan penjualan tanpa harus membuka toko secara offline dan menjadi solusi bagi pelanggan yang ingin belanja tapi tidak mempunyai waktu untuk pergi ke toko.

E-commerce adalah suatu perangkat teknologi yang fleksibel, mengikuti aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan sebuah komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran elektronik barang. (Handayani, 2018)

Dari data yang Peneliti peroleh dari observasi disertai wawancara pada tanggal 1 May 2023 dengan Bpk. Frandry Jhonsen selaku Asisten IT Manajer PT Giordano Indonesia mengenai proses pembuatan dan pemeliharaan *website* belanja online PT Giordano Indonesia, yang manfaatnya diharapkan dapat meningkatkan penjualan online produk Giordano. Dengan itu perlu dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode-metode yang dapat mengetahui kondisi saat ini dengan maksimal. Salah satu cara untuk melakukan evaluasi pada sebuah *website* atau aplikasi yaitu menggunakan Heuristic Evaluation Method. Heuristic Evaluation Method yang merupakan teknik pengujian untuk menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan user interface yang juga dapat membuat keputusan dengan cepat dan efisien.

Pada *website* belanja online PT Giordano Indonesia belum pernah dilakukan pengujian menggunakan metode Heuristic Evaluation. Adapun beberapa kendala yang penulis temui pada saat awal melakukan observasi pada *website* belanja online PT Giordano Indonesia, yang pertama halaman utama berisi promo dengan gambar yang sangat besar yang mana hal tersebut dapat menarik perhatian para pengunjung *website*, namun pada saat halaman tersebut di klik, halaman tersebut langsung menuju ke halaman kontak customer service. Bagi beberapa pengunjung pastinya berharap pada saat mengklik gambar promo, seharusnya menuju ke produk-produk yang sedang promo. Adapun kendala lain yaitu pada saat pengunjung *website* melakukan filterasi produk, tampilan filterasi yang saat ini berjalan kurang efektif yang menyebabkan pengguna *website* agak kesulitan untuk mencari produk yang mereka inginkan.

“User interface atau antarmuka adalah jembatan antara dunia sebuah produk atau sistem dan dunia pengguna yang Artinya, sebagaimana halnya proses komunikasi umum, antarmuka merupakan media yang menghubungkan komunikasi antara dua domain (produk/sistem dan manusia) dan berperan penuh dalam menerjemahkan setiap aksi dan reaksi dari kedua domain tersebut” (Darmawan, 2013)

Untuk dapat mengetahui apakah usability pada sebuah *website* sudah efektif dan efisien maka diperlukan adanya evaluasi. Ada 4 cara untuk melakukan evaluasi pada suatu user interface. Pertama, cara formal yaitu teknik analisa. Kedua, cara otomatis yaitu dengan prosedur dari sebuah program terkomputerisasi. Ketiga, cara empiris yaitu percobaan dengan cara test pengguna. Keempat, cara Heuristic yaitu dengan meminta pengguna untuk melihat sekilas interfacenya, dan langsung dimintai pendapat tentang penilaiannya.

II. STUDI LITERATUR

Sistem Informasi

Scott menjelaskan sistem informasi berguna untuk melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi. Pemanfaatan sistem informasi dalam rekrutmen karyawan adalah rekrutmen karyawan secara online atau disebut juga dengan sistem informasi rekrutmen karyawan. Sistem informasi rekrutmen karyawan merupakan bagian dari sistem informasi sumber daya manusia. (Permana & Dewantara, 2018)

Berdasar pengertian tersebut penulis dapat menyimpulkan sistem informasi adalah sekumpulan data yang saling berkaitan dan saling melengkapi untuk menghasilkan keluaran yang dapat digunakan untuk mengambil sebuah keputusan dan memecahkan masalah.

Heuristic Evaluation



Kepuasan diartikan sebagai suatu keadaan yaitu harapan para pelanggan terhadap suatu layanan sesuai dengan kenyataan yang diterima tentang pelayanan yang diberikan kepada setiap pelanggan. Jika pelayanan jauh dibawah harapan konsumen maka konsumen akan merasa kecewa. Begitu juga sebaliknya, jika pelayanan yang diberikan telah memenuhi harapan pelanggan maka pelanggan akan merasa senang. Harapan para pelanggan dapat diketahui dari pengalamannya sendiri pada saat merasakan pelayanan, dan informasi dari orang lain atau informasi media periklanan. Kepuasan ialah perasaan senang atau kekecewaan seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi dan kesannya terhadap kinerja atau hasil suatu produk dan harapan-harapannya.

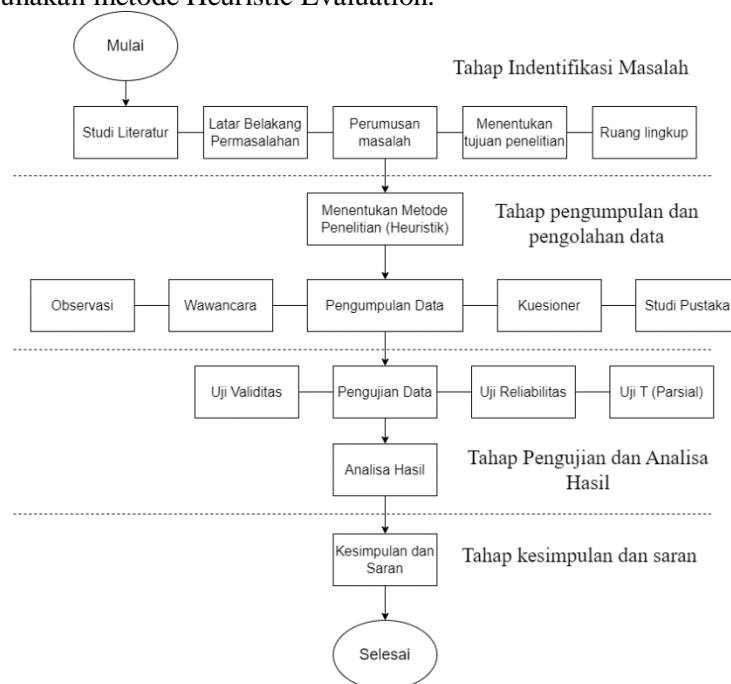
Website

Gregorius menjelaskan *Website* ialah suatu kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan file yang saling berkaitan. Web terdiri dari halaman atau page, dan sebuah kumpulan halaman disebut juga dengan homepage. Homepage berada di posisi paling atas, dengan halaman-halaman terkait yang terletak di bawahnya. Pada setiap halaman di bawah homepage biasanya disebut child page, yang berisi pranala ke halaman lain dalam *website*. (Rizky & Ramdhani, 2019)

III. METODE

Tahapan Penelitian

Berikut ini adalah gambaran dari tahapan penelitian evaluasi *website* belanja online PT Giordano Indonesia menggunakan metode Heuristic Evaluation.



Gambar III. 1 Tahapan Penelitian

Langkah-langkah dalam rangkaian penelitian untuk menguji kegunaan *website* belanja online PT GIORDANO INDONESIA dengan menggunakan pendekatan Evaluasi Heuristik terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, tahap awal meliputi eksplorasi literatur untuk memahami teori dan temuan terkait dari jurnal, ebook, dan sumber-sumber terkait penelitian. Tahap kedua adalah identifikasi masalah utama yang akan diteliti dalam proyek ini. Tahap selanjutnya, yaitu tahap ketiga, melibatkan akuisisi data dari *website* belanja online PT GIORDANO INDONESIA. Pengujian kegunaan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden dan melakukan observasi interaksi pengguna dengan *website*. Tahap keempat mencakup evaluasi instrumen yang diterapkan pada *website* belanja online PT GIORDANO INDONESIA, termasuk validitas dan reliabilitasnya. Tahap kelima adalah pengujian data, yang mencakup uji. Tahap terakhir adalah

pembuatan kesimpulan setelah seluruh tahap telah diselesaikan. Saran yang disajikan bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi selama proses penelitian.

Skala Likert

Skala pengukuran yang penulis gunakan untuk menghitung hasil dari kuesioner diatas adalah Skala Likert. Pengertian Skala Likert ialah suatu skala atau pengukuran yang biasa digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai sebuah peristiwa dan fenomena sosial, berdasarkan dengan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Uji Validitas

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut :

1. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel
2. Pada penelitian kali ini dengan signifikansi 0,05 dan jumlah responden 100 orang maka di peroleh nilai r tabel = 0,195
3. Apabila r hitung (corrected Item – Total Correlation) > r tabel (dengan sign. 0,05) maka item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap nilai total maka dinyatakan valid.
4. Apabila r hitung < r tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabelitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alfa dengan nilai >0,60 maka dinyatakan sebagai reliabilitas yang tinggi. Apabila nilai Cronbach Alfa yang diperoleh lebih besar dari 0,60 maka alat ukur yang digunakan dapat dianggap reliabel. (Wicaksana & Rachman, 2018)

Uji T (Parsial)

Uji T pada penelitian di saat ini digunakan untuk dapat mengetahui apakah variabel (X) memiliki pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap variabel (Y). Pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Langkah pengujian akan di proses sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis :

Ho: Variabel bebas (X) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).

Ha : Variabel bebas (X) memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).

2. Berdasarkan Signifikansi

Apabila Signifikansi > 0,05 maka Ho Diterima dan Ha Ditolak

Apabila Signifikansi < 0,05 maka Ho Ditolak dan Ha Diterima

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perhitungan Kuesioner dengan skala Likert

Di bawah ini merupakan total keseluruhan dari 10 poin *Heuristic Evaluation*. Menggunakan skala Likert.

Tabel III. 1 Hasil Interpretasi Kuesioner

NO	Indikator Variabel	Skor	Persentase	Interpretasi
1	Visibilitas (H1)	2.74	54.8%	Cukup
2	Kesesuaian antara Sistem dan Dunia Nyata (H2)	2.79	55.8%	Cukup
3	Pengendalian dan Kebebasan Pengguna (H3)	3.52	70.4%	Kuat

4	Standar dan Konsistensi (H4)	3.14	62.8%	Kuat
5	Mengenali, Mendiagnosa, dan Mengatasi Masalah (H5)	2.36	47.2%	Cukup
6	Pencegahan dari Kesalahan (H6)	2.77	55.4%	Cukup
7	Pengakuan daripada ingatan (H7)	2.9	58%	Kuat
8	Fleksibilitas dan Efisiensi (H8)	2.57	51.4%	Cukup
9	Estetika dan Desain yang Minimalis (H9)	2.74	54.8%	Cukup
10	Bantuan dan Dokumentasi (H10)	2.64	52.8%	Cukup
11	Usability (U)	2.69	53.8%	Cukup

Sumber tabel: Data yang diolah SPSS 27

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setiap penilaian dari hasil evaluasi *website* belanja online PT Giordano Indonesia skor tertinggi berada pada poin (H3) pengendalian dan kebebasan pengguna dengan persentase 70,4% dan skor terendah pada poin (H5) mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah dengan persentase 47,2%.

Uji Validitas

Peneliti membuat kesimpulan uji validitas bertujuan untuk mengukur apakah suatu item pernyataan dalam kuesioner valid atau tidak. Peneliti melakukan uji validitas menggunakan SPSS versi 27.

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut :

1. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel
2. Pada penelitian kali ini dengan signifikansi 0,05 dan jumlah responden 100 orang maka di peroleh nilai r tabel = 0,195
3. Apabila r hitung (corrected Item – Total Correlation) $>$ r tabel (dengan sign. 0,05) maka item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap nilai total maka dinyatakan valid.
4. Apabila r hitung $<$ r tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Di bawah ini adalah rangkuman hasil uji validitas menggunakan SPSS versi 27.

Tabel III. 2 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Indikator	R hitung	R tabel	Hasil	Status
Visibilitas	X1.1	0.697	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	X1.2	0.616	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	X1.3	0.720	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Kesesuaian antara Sistem dan Dunia Nyata	X2.1	0.774	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	X2.2	0.741	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	X2.3	0.800	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Pengendalian dan Kebebasan	X3.1	0.765	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	X3.2	0.842	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	X3.3	0.742	0.195	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Pengguna					
Standar dan Konsistensi	X4.1	0.769	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X4.2	0.852	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X4.3	0.747	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Mengenali, Mendiagnosa, dan Mengatasi Masalah	X5.1	0.627	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X5.2	0.696	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X5.3	0.713	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Pencegahan dari Kesalahan	X6.1	0.807	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X6.2	0.853	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X6.3	0.591	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Pengakuan daripada ingatan	X7.1	0.834	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X7.2	0.778	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X7.3	0.739	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Fleksibilitas dan Efisiensi	X8.1	0.651	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X8.2	0.801	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X8.3	0.898	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Estetika dan Desain yang Minimalis	X9.1	0.849	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X9.2	0.676	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X9.3	0.732	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Bantuan dan Dokumentasi	X10.1	0.746	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X10.2	0.801	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	X10.3	0.611	0.195	rhitung > rtabel	Valid
Usability	Y1.1	0.828	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	Y1.2	0.871	0.195	rhitung > rtabel	Valid
	Y1.3	0.823	0.195	rhitung > rtabel	Valid

Sumber tabel: Data yang diolah SPSS 27

Berdasarkan tabel IV.1 di atas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa 33 pernyataan diatas dinyatakan valid. Hal tersebut dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel.

Uji Reliabilitas

Uji reliabelitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alfa dengan nilai >0,60 maka dinyatakan sebagai reliabilitas yang tinggi. Apabila nilai Cronbach Alfa yang diperoleh lebih besar dari 0,60 maka alat ukur yang digunakan dapat dianggap reliabel. [13]

Di bawah ini adalah rangkuman hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 27.

Tabel III. 3 Rangkuman Uji Reliabilitas

Variabel	Indikator	Cronbach Alfa		Keterangan
		Standar	Hasil	
Visibilitas	X1.1	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X1.2	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X1.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Kesesuaian antara Sistem dan Dunia Nyata	X2.1	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X2.2	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X2.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Pengendalian dan Kebebasan Pengguna	X3.1	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X3.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X3.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Standar dan Konsistensi	X4.1	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X4.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X4.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Mengenali, Mendiagnosa, dan Mengatasi Masalah	X5.1	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X5.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X5.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Pencegahan dari Kesalahan	X6.1	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X6.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X6.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Pengakuan daripada ingatan	X7.1	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X7.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X7.3	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
Fleksibilitas dan Efisiensi	X8.1	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X8.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X8.3	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
Estetika dan Desain yang Minimalis	X9.1	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X9.2	0.60	0.966	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X9.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
Bantuan dan Dokumentasi	X10.1	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
	X10.2	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi

	X10.3	0.60	0.967	Reliabilitas Sangat Tinggi
<i>Usability</i>	Y1.1	0.60	0.659	Reliabilitas Tinggi
	Y1.2	0.60	0.586	Reliabilitas Sedang
	Y1.3	0.60	0.844	Reliabilitas Tinggi

Sumber tabel: Data yang diolah SPSS 27

Pada tabel IV.2 di atas dapat dilihat bahwa 10 poin pernyataan Heuristic Evaluation memperoleh nilai lebih dari 0,60 dan membuat reliabilitasnya sangat tinggi. Dapat dilihat pada poin Usability memperoleh 1 pernyataan yang reliabilitasnya sedang dan 2 pernyataan yang reliabilitasnya tinggi.

Di bawah ini merupakan nilai koefisien reliability.

Tabel III. 4 Nilai Koefisien Reliability

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

Sumber tabel: (Wicaksana & Rachman, 2018)

Uji T (Uji Parsial)

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Ho : Variabel bebas (X) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).
2. Ha : Variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).

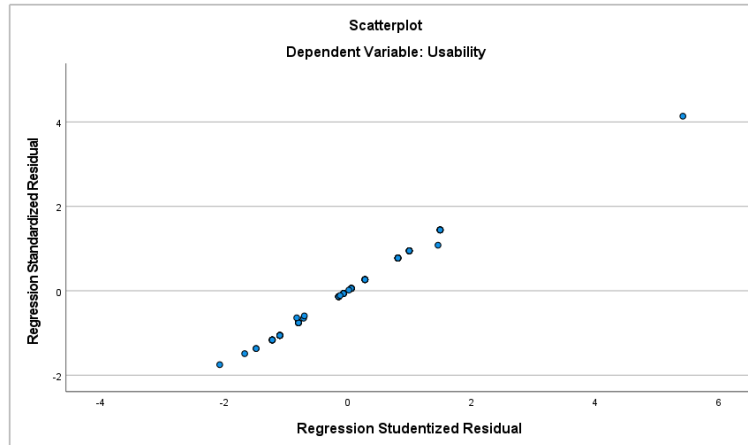
Tabel III. 5 Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients						
Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	<i>Std. Error</i>	Beta		
1	(Constant)	-4.047	0.882		-4.589	0.001
	X1	-1.020	0.211	-1.274	-4.845	0.001
	X2	0.324	0.130	0.323	2.494	0.014
	X3	0.987	0.141	1.219	6.977	0.001
	X4	1.834	0.240	1.640	7.648	0.001
	X5	-0.963	0.196	-1.076	-4.919	0.001

	X6	-0.081	0.350	-0.083	-0.233	0.816
	X7	0.282	0.139	0.329	2.024	0.046
	X8	-0.647	0.242	-0.673	-2.675	0.009
	X9	0.436	0.350	0.460	1.246	0.216
	X10	-0.440	0.122	-0.429	-3.620	0.001
Dependent Variabel: Y						

Sumber tabel: Data yang diolah SPSS 27

1. Variabel (X1) : Memperoleh nilai sig. 0.001 Karena nilai sig. $0.001 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
2. Variabel (X2) : Memperoleh nilai sig. 0.014 Karena nilai sig. $0.014 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
3. Variabel (X3) : Memperoleh nilai sig. 0.001 Karena nilai sig. $0.001 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
4. Variabel (X4) : Memperoleh nilai sig. 0.001 Karena nilai sig. $0.001 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
5. Variabel (X5) : Memperoleh nilai sig. 0.001 Karena nilai sig. $0.001 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
6. Variabel (X6) : Memperoleh nilai sig. 0.816 Karena nilai sig. $0.816 > 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas X tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
7. Variabel (X7) : Memperoleh nilai sig. 0.046 Karena nilai sig. $0.046 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
8. Variabel (X8) : Memperoleh nilai sig. 0.009 Karena nilai sig. $0.009 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
9. Variabel (X9) : Memperoleh nilai sig. 0.216 Karena nilai sig. $0.216 > 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas X tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.
10. Variabel (X10) : Memperoleh nilai sig. 0.001 Karena nilai sig. $0.001 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas X ada pengaruh secara parsial terhadap variabel Y.



Gambar IV. 1 Chart Uji T
Sumber tabel: Data yang diolah SPSS 27

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa terhadap *website* belanja online PT Giordano Indonesia, Peneliti mendapatkan hasil analisis data dengan metode Heuristic Evaluation Method sebagai mana di jabarkan pada bab sebelumnya, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Setelah dilakukan uji usability menggunakan metode Heuristic Evaluation pada bab sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut. Masalah usability pada *website* belanja online PT Giordano Indonesia terdapat 1 prinsip Heuristic Evaluation yang memiliki persentase dibawah 50% yaitu pada prinsip Mengenali, Mendiagnosa, dan Mengatasi Masalah dengan presentase 47.2%. Dilihat dari hasil pengujian validitas dari data di atas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa 33 pernyataan diatas dinyatakan valid. Hal tersebut dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel.
2. Dari hasil pengujian reliabilitas dari data yang Peneliti miliki, dapat dilihat pada bab sebelumnya bahwa 10 poin pernyataan Heuristic Evaluation memperoleh nilai lebih dari 0,60 dan membuat reliabilitasnya sangat tinggi. Dapat dilihat pada poin Usability memperoleh 1 pernyataan yang reliabilitasnya sedang dan 2 pernyataan yang reliabilitasnya tinggi.
3. Dilihat dari hasil pengujian uji T atau uji parsial, pada analisa tersebut diperoleh sig tertinggi sig tertinggi sebesar 0,816 pada poin Pencegahan dari Kesalahan (X6). Nilai sig $0,816 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variable (Y). pada hasil pengujian uji T atau uji parsial yang lain diperoleh nilai terendah sebesar 0,001 pada poin Pengendalian dan Visibilitas (X1). Nilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variable bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variable (Y).

Saran

Penulis menyarankan hasil dari Usability Testing menggunakan metode Heuristic Evaluation pada bab sebelumnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan *website* belanja online PT Giordano Indonesia agar menjadi lebih baik dari sistem yang saat ini berjalan. Ada pun beberapa saran untuk PT Giordano Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Setelah di lakukan penelitian Usability Testing menggunakan metode Heuristic Evaluation diharapkan untuk melakukan perbaikan atau pembaharuan pada *website* belanja online PT Giordano Indonesia, terutama pada bagian Mengenali, Mendiagnosa, dan Mengatasi Masalah.
2. Untuk penelitian berikutnya diharapkan dapat menggunakan metode penelitian yang lain, agar dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan juga perbaikan untuk mengembangkan dan memperbaharui *website* belanja online PT Giordano Indonesia.

VI. REFERENSI

- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Permana, D. A., & Dewantara, R. Y. (2018). KARYAWAN BERBASIS WEB (Studi pada PT Sumber Abadi Bersama , Gondanglegi , Kabupaten Malang). *Universitas Brawijaya*, 56(1), 20–28.
- Rizky, A. A., & Ramdhani, I. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEREKRUTAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI PT. RIA INDAH MANDIRI. *Politeknik Piksi Ganessa*, 9(April), 49–57.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Prosesing Data Penelitian Menggunakan SPSS. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>