

**ANALISIS KUALITAS USABILITAS WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI DI INDONESIA DENGAN
METODE COGNITIVE WALKTHROUGH DAN HEURISTIC
EVALUATION**



Disusun Oleh:

N a m a : Vica Akhira Fitra Moersahit

NIM : 18523166

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**ANALISIS KUALITAS USABILITAS WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI DI INDONESIA DENGAN
METODE COGNITIVE WALKTHROUGH DAN HEURISTIC
EVALUATION**

TUGAS AKHIR

ISLAM

UNIVERSITAS

INDONESIA

Disusun Oleh:

N a m a : Vica Akhira Fitra Moersahit

NIM : 18523166

الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Yogyakarta, 21 Nopember 2022

Pembimbing,



(Andhika Giri Persada, S. Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**ANALISIS KUALITAS USABILITAS WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI DI INDONESIA DENGAN
METODE COGNITIVE WALKTHROUGH DAN HEURISTIC
EVALUATION**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 31 Oktober 2022

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S. Kom., M.Eng.

Anggota 1

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2

Chandra Kusuma Dewa, S.Kom.,
M.Cs., Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Thomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vica Akhira Fitra Moersahit

NIM : 18523166

Tugas akhir dengan judul:

ANALISIS KUALITAS USABILITAS WEBSITE PEMERINTAH PROVINSI DI INDONESIA DENGAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH* DAN *HEURISTIC EVALUATION*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Oktober 2022



(Vica Akhira Fitra Moersahit)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur dan puji kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, saya telah menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang – orang yang telah membantu dalam proses pengerjaan.

1. Orang tua

Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung dan selalu mendoakan yang terbaik selama proses pembelajaran hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

2. Pak Andhika Giri Persada, S. Kom., M.Eng.

Saya ucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Andhika Giri Persada, S. Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

3. Teman – teman seperjuangan

Terima kasih kepada Syauqi, Tyo, Zulfikar, Yudha, Haris, Wijoyo, dan Ricky yang telah bersedia membantu menjadi partisipan penelitian ini sehingga laporan tugas akhir bisa terlaksana.

HALAMAN MOTO

“Lakukan atau tidak lakukan, tidak ada kata coba”

– Yoda –

“Orang bijak akan belajar ketika mereka bisa melakukannya, namun orang bodoh belajar hanya ketika mereka harus melakukannya”

– Arthur Wellesley –

“Tidak apa-apa. Semua orang membuat kesalahan. Kamu hanya perlu berusaha untuk tidak melakukan kesalahan yang sama lagi”

– Ainz Ooal Gown –



KATA PENGANTAR

Assalammu'allaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan puja dan puji syukur penulis ucapkan kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala*, atas hidayah dan segala karunianya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Analisis Kualitas Usabilitas Website Pemerintah Provinsi di Indonesia dengan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation”.

Tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah mendukung secara materi dan moriil. Tanpa kedua orang tua, tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan.
2. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Andhika Giri Persada, S. Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing.
6. Teman – teman partisipan yang telah bersedia membantu menjadi partisipan penelitian tugas akhir.

Yogyakarta, 12 Oktober 2022



(Vica Akhira Fitra Moersahit)

SARI

E-government adalah pemanfaatan teknologi informasi oleh pemerintah untuk pelayanan informasi bagi warganya, urusan bisnis, serta hal lain berkaitan dengan pemerintahan. Panduan pengembangan *E-government* telah diatur pada Keputusan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 57 Tahun 2003 tentang Penyusunan Rencana Induk Pengembangan E-Government. Akan tetapi masih banyak *website* pemerintah provinsi yang belum mengikuti sepenuhnya panduan yang telah ditetapkan. Selain tidak mengikuti standar pemerintah, masih ditemukan sejumlah masalah usability pada *website* pemerintah provinsi. Oleh karena itu, dilakukan *usability testing* menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation* dengan poin penilaian menggunakan *severity rating*.

Tahapan proses pengujian dibagi tiga tahapan. Pertama perencanaan dimulai dengan mempelajari metode yang digunakan dan analisis terhadap 34 *website* provinsi. Selanjutnya menentukan partisipan dan evaluator, kemudian menyusun skenario tugas untuk metode *cognitive walkthrough* dan penilaian *heuristic* untuk metode *heuristic evaluation*. Tahapan kedua pelaksanaan bersama partisipan dan evaluator. Selama proses pengujian berlangsung, peneliti mencatat dan menilai masalah yang ditemukan. Tahapan terakhir analisis dan perhitungan hasil pengujian dengan hasil analisis menjadi acuan membuat rekomendasi.

Pada pengujian menggunakan metode *cognitive walkthrough*, dari beberapa standar yang ditetapkan, lebih dari 50% *website* provinsi tidak menerapkannya. Berdasarkan kriteria penilaian, 90% *website* provinsi bermasalah dari segi *learnability*, 73% dari segi *efficiency*, 57% dari segi *memorability*, 70% dari segi *error*, dan 83% dari segi *satisfaction*.

Pada pengujian dengan metode *heuristic evaluation*, ditemukan masalah di seluruh *website* pemerintah provinsi pada aspek *visibility of system status*, *match between system & the real world*, *error prevention*, dan *help & documentation*. Kemudian 48% mengalami masalah pada aspek *user control and freedom*, 59% pada aspek *consistency & standards*, 85% pada *recognition rather than recall* dan *aesthetic & minimalist design*, 93% pada *flexibility & efficiency*, dan 78% pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Hasil rekomendasi menyarankan *website* pemerintah provinsi memenuhi standar yang ditetapkan, memperbaiki permasalahan yang ditemukan pada desain *website*, penerapan navigasi bar, kontras, penerapan *whitespace*, konsistensi, dan penggunaan ikon.

Kata kunci: *e-government*, *usability testing*, *cognitive walkthrough*, *heuristic evaluation*.

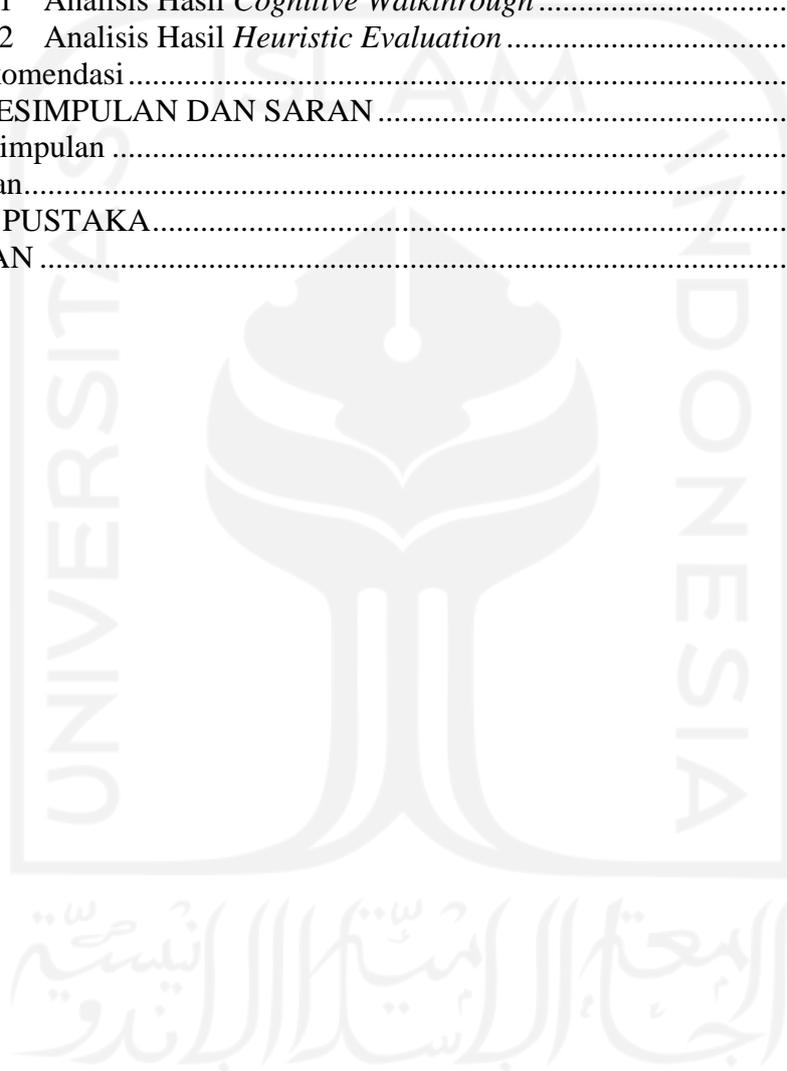
GLOSARIUM

<i>Aksesibilitas</i>	Kualitas yang dapat dirasakan, diraih, dinavigasi, dan dapat diinteraksi.
<i>Cognitive walkthrough</i>	Salah satu metode pengujian usability dengan partisipan mengerjakan skenario tugas dengan fokus pengguna baru.
<i>E-government</i>	Pemanfaatan teknologi informasi oleh pemerintah untuk pelayanan informasi bagi warganya, urusan bisnis, serta hal lain berkaitan dengan pemerintahan.
<i>Heuristic evaluation</i>	Salah satu metode pengujian usability menilai tampilan antar muka desain.
<i>Legibility</i>	Mampu dibaca atau diuraikan.
<i>Persona</i>	Representasi karakteristik pengguna dimana tujuan dan karakteristik mewakili pengguna besar.
<i>Severity rating</i>	Pemeringkatan nilai aspek usability yang bermasalah.
<i>Usability testing</i>	Kegiatan melibatkan partisipan dan fasilitator dengan memberikan tugas kepada partisipan dan mengamati perilaku partisipan.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.2 Standar <i>Website</i> Pemerintah.....	9
2.3 Usabilitas.....	10
2.4 <i>Usability Testing</i>	10
2.5 <i>Cognitive Walkthrough</i>	11
2.6 <i>Heuristic Evaluation</i>	12
2.7 <i>Website</i> Pemerintah Provinsi	13
2.8 Persona	14
2.9 Severity Rating.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Struktur laporan.....	17
3.2 Perencanaan	19
3.2.1 Penentuan Partisipan	19
3.2.2 Persona	20
3.2.3 Evaluator	22
3.2.4 Skenario Tugas	23
3.2.5 Ceklis <i>heuristic</i>	33
3.2.6 Indikator Pengujian	35
3.3 Pelaksanaan	36
3.3.1 Tempat dan waktu pelaksanaan.....	36
3.3.2 Perangkat pengujian	36
3.3.3 Tahapan pengujian	36
3.3.4 Perekaman partisipan saat melakukan tugas	37
3.4 Pasca pelaksanaan	37
3.4.1 Pengumpulan data	37
3.4.2 Pengolahan data.....	37

3.4.3	Analisis data	37
3.4.4	Hasil rekomendasi	38
BAB IV PERHITUNGAN DAN ANALISIS		39
4.1	Pengumpulan Data	39
4.1.1	Data Hasil pengujian <i>cognitive walkhtrough</i>	39
4.1.2	Data hasil pengujian <i>heuristic evaluation</i>	54
4.2	Pengolahan Data	58
4.2.1	Perhitungan Hasil <i>Cognitive Walkthrough</i>	58
4.2.2	Perhitungan Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	65
4.3	Analisis Data	94
4.3.1	Analisis Hasil <i>Cognitive Walkthrough</i>	94
4.3.2	Analisis Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	136
4.4	Rekomendasi	147
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		154
5.1	Kesimpulan	154
5.2	Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA.....		155
LAMPIRAN		159



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu	6
Tabel 2.2 <i>Link website</i> pemerintah provinsi	14
Tabel 2.3 <i>Severity rating</i>	15
Tabel 2.4 Aspek evaluasi <i>heuristic</i>	15
Tabel 3.1 Persona partisipan 3	20
Tabel 3.2 Persona partisipan 1	20
Tabel 3.3 Persona partisipan 2	21
Tabel 3.4 Persona partisipan 4	21
Tabel 3.5 Standar Selayang Pandang	23
Tabel 3.6 Standar Pemerintahan	24
Tabel 3.7 Standar Geografi	25
Tabel 3.8 Standar Peta Wilayah.....	26
Tabel 3.9 Standar Peraturan Daerah	27
Tabel 3.10 Standar Berita	28
Tabel 3.11 Standar Buku Tamu	29
Tabel 3.12 Standar Forum.....	30
Tabel 3.13 Standar Covid-19	31
Tabel 3.14 Skenario Tugas	33
Tabel 3.15 Ceklis <i>heuristic</i>	33
Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas.....	35
Tabel 4.1 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 1.....	39
Tabel 4.2 Penilaian <i>website</i> oleh partisipan 1	42
Tabel 4.3 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 2.....	43
Tabel 4.4 Penilaian <i>website</i> oleh partisipan 2.....	45
Tabel 4.5 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 3.....	47
Tabel 4.6 Penilaian <i>website</i> oleh partisipan 3.....	49
Tabel 4.7 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 4.....	50
Tabel 4.8 Penilaian <i>website</i> oleh partisipan 4.....	53
Tabel 4.9 Hasil evaluasi evaluator 1	55
Tabel 4.10 Hasil evaluasi evaluator 2	56
Tabel 4.11 Hasil evaluasi evaluator 3	57

Tabel 4.12 Hasil evaluasi evaluator 4	58
Tabel 4.13 Nilai <i>severity rating learnability website</i> provinsi	59
Tabel 4.14 Nilai <i>severity rating efficiency website</i> provinsi.....	60
Tabel 4.15 Nilai <i>severity rating memorability website</i> provinsi.....	61
Tabel 4.16 Nilai <i>severity rating error website</i> provinsi.....	62
Tabel 4.17 Nilai <i>severity rating satisfaction website</i> provinsi.....	63
Tabel 4.18 Nilai akhir <i>severity rating</i> pemerintah provinsi di Indonesia menurut partisipan .	64
Tabel 4.19 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Aceh	65
Tabel 4.20 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Sumatera Utara	66
Tabel 4.21 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Sumatera Barat.....	67
Tabel 4.22 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Riau.....	68
Tabel 4.23 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Jambi.....	69
Tabel 4.24 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Bengkulu.....	70
Tabel 4.25 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Lampung.....	71
Tabel 4.26 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Bangka Belitung	72
Tabel 4.27 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Kepulauan Riau.....	73
Tabel 4.28 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi DKI Jakarta.....	74
Tabel 4.29 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Jawa Tengah	75
Tabel 4.30 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.....	76
Tabel 4.31 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Banten	77
Tabel 4.32 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Bali.....	78
Tabel 4.33 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Nusa Tenggara Barat	79
Tabel 4.34 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Kalimantan Barat	80
Tabel 4.35 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Kalimantan Tengah.....	82
Tabel 4.36 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Kalimantan Timur.....	83
Tabel 4.37 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Kalimantan Utara.....	84
Tabel 4.38 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Sulawesi Tengah.....	85
Tabel 4.39 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Sulawesi Selatan	86
Tabel 4.40 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Sulawesi Tenggara.....	87
Tabel 4.41 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Gorontalo	88
Tabel 4.42 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Sulawesi Barat	89
Tabel 4.43 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Maluku	90
Tabel 4.44 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Maluku Utara	91

Tabel 4.45 Perhitungan <i>severity rating</i> untuk Provinsi Papua.....	92
Tabel 4.46 Nilai <i>severity rating website</i> pemerintah provinsi indonesia.....	93
Tabel 4.47 Peringkat <i>learnability website</i> provinsi	130
Tabel 4.48 Peringkat <i>efficiency website</i> provinsi.....	131
Tabel 4.49 Peringkat <i>memorability website</i> provinsi.....	132
Tabel 4.50 Peringkat <i>error website</i> provinsi.....	133
Tabel 4.51 Peringkat <i>satisfaction website</i> provinsi.....	134
Tabel 4.52 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>visibility of system status</i>	136
Tabel 4.53 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>match between system and real world</i>	137
Tabel 4.54 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>user control and freedom</i>	138
Tabel 4.55 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>consistency and standards</i>	139
Tabel 4.56 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>error prevention</i>	140
Tabel 4.57 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>recognition rather than recall</i>	142
Tabel 4.58 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>flexibility and efficiency of use</i>	143
Tabel 4.59 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>aesthetic and minimalist design</i>	144
Tabel 4.60 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	145
Tabel 4.61 Peringkat <i>website</i> pada aspek <i>help and documentation</i>	146
Tabel 4.62 Saran perbaikan standar website pemerintah.....	148
Tabel 4.63 Saran perbaikan desain website	148
Tabel 4.64 Saran perbaikan kontras pada website	149
Tabel 4.65 Saran perbaikan penggunaan <i>Whitespace</i>	150
Tabel 4.66 Saran perbaikan navigasi pada website provinsi	150
Tabel 4.67 Saran perbaikan ikon pada <i>website</i> provinsi.....	152
Tabel 4.68 Saran perbaikan konsistensi website.....	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah metode <i>cognitive walkthrough</i>	11
Gambar 3.1 Tahapan <i>Cognitive Walkthrough</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i>	17
Gambar 3.2 Peningkatan masalah usability yang ditemukan seiring bertambahnya jumlah evaluator.....	22
Gambar 4.1 Posisi <i>link</i> Sejarah dan Profil Pimpinan di <i>website</i> Aceh	94
Gambar 4.2 Halaman sejarah Sumatera Barat ditemukan di bagian berita	95
Gambar 4.3 <i>Link</i> informasi hukum	96
Gambar 4.4 Posisi <i>link</i> buku tamu sulit ditemukan	96
Gambar 4.5 Informasi geografi Jambi yang satu halaman dengan sejarah.....	97
Gambar 4.6 Ikon <i>link</i> buku tamu terlalu kecil	97
Gambar 4.7 Portal <i>website</i> Sumater Selatan	98
Gambar 4.8 Sub menu pemerintah <i>website</i> Sumatera Selatan.....	98
Gambar 4.9 Menu profil diberi nama <i>content</i>	98
Gambar 4.10 Informasi geografi berada di halaman sekilas Sumatera Selatan.....	99
Gambar 4.11 Posisi <i>link</i> hukum <i>website</i> Bengkulu	99
Gambar 4.12 Informasi covid-19 di <i>website</i> Bengkulu	100
Gambar 4.13 Tampilan <i>website</i> Lampung yang mirip dashboard	100
Gambar 4.14 Informasi covid-19 Bangka Belitung di salah satu section <i>landing page</i>	100
Gambar 4.15 Tampilan <i>website</i> Kepulauan Riau ketika proses pengujian.....	101
Gambar 4.16 Tampilan <i>website</i> Kepulauan Riau pasca proses pengujian.....	101
Gambar 4.17 Akses halaman visi dan misi dengan klik gambar gubernur.....	101
Gambar 4.18 Halaman visi & misi satu	102
Gambar 4.19 Klik halaman profil wakil gubernur untuk akses halaman wakil gubernur	102
Gambar 4.20 Klik berita selengkapnya untuk akses halaman berita	102
Gambar 4.21 Tidak ada <i>signifier</i> bahwa sub-menu bisa di- <i>expand</i> lagi.....	103
Gambar 4.22 Tampilan lama <i>website</i> ketika proses pengujian.....	103
Gambar 4.23 Tampilan baru pasca proses pengujian	104
Gambar 4.24 Partisipan tidak menyadari bila ada <i>hamburger menu</i>	104
Gambar 4.25 Halaman geografi dapat diakses di link jabar dalam angka.....	104
Gambar 4.26 Posisi link buku tamu <i>website</i> Jawa Barat	105
Gambar 4.27 Informasi geografis berada satu halaman dengan sejarah.....	106

Gambar 4.28 Halaman wakil gubernur Jawa Tengah	106
Gambar 4.29 Tampilan <i>website</i> DI Yogyakarta pada saat proses analisis standar	107
Gambar 4.30 Tampilan <i>website</i> pada saat proses pengujian.....	107
Gambar 4.31 <i>Link</i> halaman informasi hukum.....	107
Gambar 4.32 <i>Link</i> buku tamu dapat ditemukan di navbar	108
Gambar 4.33 <i>Landing page website</i> Jawa Timur.....	108
Gambar 4.34 Halaman beranda <i>website</i> Jawa Timur.....	108
Gambar 4.35 Halaman profil Jawa Timur	109
Gambar 4.36 Informasi geografi di <i>tab</i> sekilas Jawa Timur pada halaman profil.....	109
Gambar 4.37 <i>Link</i> halaman hukum di salah satu tab di halaman profil.....	110
Gambar 4.38 Halaman berita dapat di temukan pada menu informasi publik.....	110
Gambar 4.39 Posisi <i>link</i> buku tamu di <i>website</i> Banten pada salah satu <i>section</i>	110
Gambar 4.40 Informasi sejarah Nusa Tenggara Barat.....	111
Gambar 4.41 Halaman visi&misi Nusa Tenggara Barat	111
Gambar 4.42 Penjelasan lambang Nusa Tenggara Barat berada di halaman sejarah	112
Gambar 4.43 NTB CARE, buku tamu provinsi Nusa Tenggara Barat	112
Gambar 4.44 <i>Link</i> halaman profil gubernur dan wakil gubernur Nusa Tenggara Timur	113
Gambar 4.45 <i>Link</i> halaman berita Nusa Tenggara Timur.....	113
Gambar 4.46 <i>Link</i> buku tamu Nusa Tenggara Timur	114
Gambar 4.47 <i>Link</i> halaman berita Kalimantan Barat.....	114
Gambar 4.48 <i>Link</i> buku tamu Kalimantan Tengah.....	115
Gambar 4.49 <i>Link</i> untuk akses ke halaman utama Kalimantan Selatan	116
Gambar 4.50 <i>Link</i> informasi hukum Kalimantan Timur	116
Gambar 4.51 Menu yang keluar ada dari sub-menu ketika di klik.....	117
Gambar 4.52 Informasi visi & misi berada di halaman profil pimpinan Kalimantan Utara .	117
Gambar 4.53 <i>Link</i> halaman sejarah Sulawesi Utara ada, tetapi link target tidak ada	118
Gambar 4.54 <i>Link download file</i> berisi informasi lambang dan geografi Sulawesi Tengah .	118
Gambar 4.55 Daftar berita Sulawesi Tengah	119
Gambar 4.56 <i>Link</i> buku tamu Sulawesi Tengah	119
Gambar 4.57 Tampilan <i>website</i> Sulawesi Selatan pada pengujian pertama	120
Gambar 4.58 Tampilan <i>website</i> Sulawesi pada pengujian kedua	120
Gambar 4.59 Informasi profil wakil gubernur Sulawesi Selatan.....	121
Gambar 4.60 <i>Link</i> buku tamu Sulawesi Selatan	121

Gambar 4.61 Tidak ada anak panah pada <i>section</i> Aplikasi E-Gov Sulawesi Tenggara	122
Gambar 4.62 <i>Link</i> berita Sulawesi Tenggara	122
Gambar 4.63 <i>Link</i> halaman penjelasan lambang Gorontalo	123
Gambar 4.64 <i>Link</i> pada sidebar di halaman pemerintahan Gorontalo	123
Gambar 4.65 <i>Link</i> pada navbar dan accordion di landing page sama	123
Gambar 4.66 Portal <i>website</i> Sulawesi Barat	124
Gambar 4.67 <i>Link website</i> utama Sulawesi Barat	124
Gambar 4.68 <i>Link</i> halaman penjelasan lambang	125
Gambar 4.69 <i>Link</i> halaman profil wakil gubernur	125
Gambar 4.70 <i>Link target</i> pada link sejarah tidak ada	126
Gambar 4.71 <i>Link</i> halaman berisi penjelasan geografi Maluku	126
Gambar 4.72 <i>Link</i> halaman penjelasan hukum Maluku	126
Gambar 4.73 <i>Link</i> untuk membuka <i>website</i> utama Maluku Utara	127
Gambar 4.74 <i>Hamburger menu</i> pada <i>website</i> utama Maluku Utara	127
Gambar 4.75 Informasi sejarah Papua ada di halaman sekilas papua	128
Gambar 4.76 Informasi geografis Papua ada di halaman sekilas papua	128
Gambar 4.77 <i>Link</i> perda dapat diakses dengan klik <i>hamburger menu</i>	129
Gambar 4.78 <i>Link</i> buku hanya muncul di <i>running text</i>	129

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Implementasi internet semakin besar di Indonesia seiring meningkatnya penggunaan perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, dan perangkat teknologi lainnya. *Internet (Interconnected Network)* adalah sistem jaringan menghubungkan media elektronik di seluruh dunia melalui jaringan telepon, kabel, dan satelit.

Seiring perkembangan internet yang semakin maju ini telah memberikan banyak manfaat masyarakat, terutama dalam akses informasi. Akses informasi tersebut bisa melalui penggunaan *website*. *Website* adalah media aplikasi informasi multimedia menggunakan protokol *hyper text transfer protocol* atau HTTP dan diakses melalui browser (Suhartanto, 2012).

Dari perkembangan internet ini, pada tahun 2003 Indonesia membuat kebijakan untuk memanfaatkan internet dengan memberikan akses informasi kepada publik. Hal ini diwujudkan dengan kebijakan melalui Instruksi Presiden Nomor 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government*. Inpres tersebut menjelaskan bahwa semua institusi atau lembaga harus menyelenggarakan pemerintahan yang baik melalui *e-government* untuk akuntabilitas penyelenggaraan pemerintah dan meningkatkan pelayanan publik yang transparan, efisien, dan efektif. Peraturan *e-government* juga diatur dalam Keputusan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 57 Tahun 2003 tentang Penyusunan Rencana Induk Pengembangan *E-Government*. Kepmen tersebut mengatur tentang pedoman penyusunan *E-Government* yang harus menjadi acuan pengembangan *e-government* di setiap instansi.

Atas aturan ini, instansi di pemerintah daerah dan pusat mulai mengembangkan sarana *E-government*, seperti *website*. Akan tetapi, masih banyak instansi terutama pemerintah provinsi hanya sekedar membuat *website* tanpa melakukan evaluasi usability terlebih dahulu sebelum di-*publish* ke publik. Masalah ini bisa dilihat dari banyak tampilan desain *website* pemerintah yang tidak mengikuti kaidah usability. Menurut (Pressman, 2012), usability adalah tingkat fungsi antarmuka aplikasi dalam mempermudah hidup pengguna. Menurut (Nielsen, 2012) tujuan menggunakan *usability testing* untuk mengetahui seberapa mudah pengguna ketika pertama kali akses (*learnability*), seberapa cepat ketika akses kembali (*efficiency*), seberapa mudah penggunaan ketika lama tidak mengaksesnya (*memorability*),

bagaimana pengguna kembali pulih dari *error* baik sengaja maupun tidak (*errors*), dan seberapa puas/menyenangkan pengguna menggunakan desain *website* (*satisfaction*).

Evaluasi usability diperlukan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan ketika seseorang menggunakan *website*. Metode yang digunakan adalah *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*. *Cognitive walkthrough* merupakan kaidah usability di mana evaluator melakukan berbagai skenario dan menanyakan beberapa pertanyaan dari sudut pandang *user* (Bligård & Osvalder, 2013; Raharjo et al., 2016). *Heuristic evaluation* adalah metode usability menerapkan sepuluh prinsip interaksi desain yang digunakan untuk pedoman menakar tingkatan usability (Anggitama et al., 2018).

Partisipan dalam penelitian ini menyesuaikan metode yang dipakai. Partisipan *cognitive walkthrough* adalah pengguna yang memiliki ketertarikan dengan informasi daerah dan pengguna baru/mahir menjalankan komputer dan mencari informasi melalui *website*. Partisipan metode *heuristic evaluation* adalah ahli yang telah berpengalaman dalam bidang UI/UX.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan usability website pemerintah provinsi diangkat sebagai bahan tugas akhir dengan judul “Analisis Kualitas Usability Website Pemerintah Provinsi di Indonesia dengan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation”. Dengan melakukan *usability testing* bisa diketahui *website* pemerintah provinsi yang telah dikembangkan dengan baik memenuhi kebutuhan pengguna dan menjadi acuan untuk perbaikan selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah penelitian tugas akhir ini:

1. Bagaimana mengukur kualitas usability *website* pemerintahan provinsi di Indonesia?
2. Bagaimana rekomendasi perbaikan terhadap permasalahan usability yang ditemukan?

1.3 Batasan Masalah

Menentukan batas masalah penelitian ini supaya fokus dengan tujuan penelitian.

1. Poin evaluasi untuk metode *cognitive walkthrough* terbatas pada keberhasilan, jumlah kesalahan, jumlah waktu pengerjaan partisipan setiap skenario tugas, dan penilaian partisipan berdasarkan indikator yang ditentukan.

2. Poin evaluasi untuk metode *heuristic evaluation* terbatas pada sepuluh prinsip *heuristic evaluation* dari Jakob Nielsen.
3. Evaluasi tidak dilakukan terhadap konten informasi yang disajikan.
4. Pengujian dibatasi hanya pada *website* versi desktop.
5. Apabila selama proses pengujian *website* tidak dapat diakses satu partisipan/evaluator atau lebih, maka *website* tersebut tidak akan dinilai.

1.4 Tujuan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, tujuan penelitian tugas akhir ini yaitu :

1. Melakukan evaluasi *website* pemerintah provinsi menggunakan *usability testing*.
2. Memberikan rekomendasi kepada kepada pihak terkait berdasarkan hasil penelitian untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan pemerintah provinsi memperoleh manfaat, yaitu :

1. Memberikan gambaran kualitas *website* untuk meningkatkan kemudahan dalam menggunakan *website*.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan untuk sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dilakukan menggunakan *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation* terhadap kualitas usabilitas *website*. Tahapan yang dilakukan:

1. Perencanaan

Untuk metode *cognitive walkthrough*, perencanaan dimulai dengan mendeskripsikan calon partisipan dan tujuan menggunakan *website* pemerintah. Kemudian analisis *website* dengan standar *website* pemerintah untuk menyusun skenario tugas.

Untuk *heuristic evaluation*, perencanaan dimulai dengan menentukan evaluator dan membuat poin penilaian berdasarkan sepuluh prinsip *heuristic*.

2. Pelaksanaan

Untuk *cognitive walkthrough*, pada proses demonstrasi atau pengujian, partisipan akan mengerjakan skenario tugas yang diberikan dengan batas waktu tertentu. Setiap aksi yang dilakukan oleh partisipan akan dicatat atau direkam, baik itu sukses, gagal, saran, waktu pengerjaan skenario tugas, dan informasi lainnya.

Untuk *heuristic evaluation*, diawali pengenalan diri dan menjelaskan tujuan pengujian kepada evaluator. evaluasi dilakukan membuka *website* dengan diberikan batas waktu tertentu. Selama pengujian, evaluator akan memberikan nilai *severity rating*.

3. Pasca pelaksanaan

Hasil pengujian dihitung dan dianalisis sebagai dasar dalam membuat rekomendasi perbaikan. Pada metode *cognitive walkthrough*, analisis diambil dari keberhasilan, jumlah kesalahan dilakukan, waktu pengerjaan, hasil perhitungan penilaian partisipan, saran, dan catatan ketika melihat partisipan mengerjakan skenario tugas.

Pada metode *heuristic evaluation* analisis diperoleh dari hasil perhitungan penilaian dari setiap aspek *heuristic*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan tugas akhir diperlukan untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan penelitian secara menyeluruh. Adapun Penyajiannya sebagai berikut:

1. Pada bagian awalan penulisan tugas akhir terdiri beberapa halaman khusus, yaitu judul, pengesahan dosen pembimbing, pengesahan dosen penguji, pernyataan keaslian tugas akhir, persembahan, motto, kata pengantar, sari, glosarium, daftar isi dan daftar tabel beserta daftar gambar.
2. Bagian isi tugas akhir berisi beberapa bab, yaitu:

a. BAB 1

Memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

b. BAB 2

Memuat landasan teori, yaitu uraian yang berisi teori dan studi pustaka. Landasan ini digunakan sebagai kerangka teori dalam penelitian.

c. BAB 3

Memuat gambaran penelitian, perencanaan *usability testing*, partisipan *testing*, perancangan *tugas*, pengujian, dan analisis.

d. BAB 4

Memuat hasil analisis yang dilakukan dan pembahasan data pengujian yang diperoleh.

e. BAB 5

Memuat kesimpulan dan saran-saran.

3. Pada bagian akhir laporan terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

Ulasan tentang usability sebuah *website* dan aplikasi telah banyak dilakukan di penelitian terdahulu. Ada banyak metode yang digunakan dalam menjalankan pengujian usability. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan untuk evaluasi usability *website* atau aplikasi :

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

literatur	Metode	objek	Masalah	Hasil
(Vika Ngainul et al., 2019)	Heuristik Evaluasi	<i>Website</i> akta online Banyuwangi	bagaimana mengetahui kegunaan, efisiensi, dan efektivitas dari interface <i>Website</i> Akta Online Banyuwangi?	Dari hasil Evaluasi pada penelitian ini, terdapat tujuh prinsip HE yang tidak ditemukan masalah usability dan 3 masalah usability yang ditemukan. Rekomendasi perbaikan yang diperlukan yaitu pada prinsip pencegahan masalah; membantu pengguna mengenali <i>error</i> dan cara mengatasinya; dan <i>Help & Documentation</i> .
(Diana, 2014)	Webqual 4.0	<i>Website</i> Provinsi Bengkulu	apakah situs Provinsi Bengkulu telah melewati tingkat pertama, tingkat dua, tingkat tiga, dan tingkat empat ?	Responden penelitian menyetujui bahwa <i>website</i> berkualitas cukup baik dan memiliki interaksi pelayanan yang kurang.
(Irmayanti et al., 2021)	Webqual 4.0	<i>Website</i> Kabupaten Lamandau	apakah <i>website</i> pemerintah Kabupaten Lamandau hanya sebagai media informatif atau kehumasan saja?	Situs pemerintah Kabupaten Lamandau dari aspek usability serta kualitas informasi sangat berkualitas, namun kualitas interaksi pelayanan dinilai cukup.
(Brilian et al., 2021)	Webqual 4.0	Pemerintah Kabupaten Semarang	apakah kualitas layanan <i>website</i> Pemerintah Daerah Kabupaten Semarang cukup baik?	Kualitas pelayanan <i>website</i> Kabupaten Semarang belum memuaskan. Kualitas aktual belum memenuhi harapan ideal pengguna situs terutama pada kualitas interaksi pelayanan ke pengguna. Pengutamaan perbaikan situs adalah kualitas

				interaksi pelayanan dan informasi
(Aulia & Saputra, 2016)	Heuristik Evaluasi	Web Universitas Brawijaya	<i>Website</i> Universitas Brawijaya mengalami banyak keluhan serta tidak pernah melakukan evaluasi usability <i>website</i> .	Hasil evaluasi menemukan 53 masalah usability yang ditemukan evaluator (ahli). Kemudian pada uji preferensi user menggunakan PSSUQ dengan 400 partisipan, didapatkan tiga pernyataan menunjukkan tanggapan pengguna bernilai cukup dan 16 pernyataan lainnya bernilai baik.
(Raharjo et al., 2016)	Cognitive Walkthrough	Situs Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta	sejak diluncurkan, situs perpustakaan Universitas Mercu Buana tidak pernah dilakukan uji usability.	Permasalahan yang ditemukan adalah ketika pengguna mengunduh artikel dari basis data ProQuest, mengunduh e-tugas akhir, mencari judul artikel, judul buku menggunakan katalog Online, dan mencari judul jurnal.
(Gianina Tileng, 2021)	Cognitive Walkthrough	Aplikasi Zoom	akibat pandemi Covid-19, banyak aktivitas pendidikan yang harus dilaksanakan secara <i>online</i> . Sehingga perlu melihat bagaimana proses adaptasi teknologi <i>teleconference</i> seperti zoom.	masalah yang ditemukan pada saat memakai aplikasi Zoom hanya terdapat dalam pengujian skenario fitur Konferensi grup rapat video yaitu dalam membuat breakout room dan memberikan reaction.
(Putri et al., 2021)	Cognitive Walkthrough	Web Forum PKL 60 Politeknik Statistika STIS	tampilan yang tidak ramah terhadap pengguna terutama mahasiswa akan menghambat pengguna untuk berkomunikasi melalui forum.	Didapatkan permasalahan yang dihadapi oleh responden seperti tata letak yang membingungkan, terdapat duplikasi, dan terlalu banyak informasi pada form yang harus diisi. lalu diberikan rekomendasi perbaikan yang diimplementasikan menggunakan prototipe pada Figma. Hasil perbaikan tersebut diujikan lagi pada responden yang sama dan didapatkan penurunan total kesalahan dan naiknya tingkat penyelesaian pada ketiga skenario tugas oleh seluruh responden.

Dari Tabel 2.1 Penelitian terdahulu, terdapat tiga metode yang digunakan, yaitu *heuristic evaluation*, *webqual 4.0*, dan *cognitive walkthrough*.

Heuristic Evaluation merupakan kaidah evaluasi usability menggunakan sepuluh prinsip interaksi desain untuk pedoman menakar tingkat usability (Anggitama et al., 2018). Pada metode *Heuristic Evaluation*, pengujian dilakukan oleh seorang ahli yang akan mengevaluasi desain user interface dan menilainya dengan sepuluh prinsip *heuristic*. ahli yang melakukan evaluasi memiliki pengetahuan *human – computer interaction*, kemampuan otak yang tinggi, dan memiliki pengalaman di bidang *user testing* dan aktivitas usability lainnya selama sepuluh tahun lebih (Nielsen, 2002).

Webqual 4.0 merupakan kaidah usability untuk menakar kualitas *website* menurut pemahaman pengguna (Barnes & Vidgen, 2003; Diana, 2014). Terdapat tiga kategori penilaian *webqual 4.0*, yaitu usability, interaksi pelayanan, dan kualitas informasi.

Cognitive walkthrough adalah kaidah evaluasi usability melibatkan evaluator mengerjakan beberapa skenario, serta mengajukan pertanyaan dari sudut pandang pengguna (Bligård & Osvalder, 2013; Raharjo et al., 2016). Metode *cognitive walkthrough* berfokus kemampuan belajar pengguna dalam menggunakan sistem yang pertama kali coba.

Metode yang terpilih untuk digunakan evaluasi usability pada penelitian ini adalah *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*. Kedua metode tersebut sama – sama digunakan untuk menguji usability. Akan tetapi, perbedaan kedua metode tersebut terletak respondennya. *Cognitive walkthrough* dengan responden pengguna baru, sedangkan *heuristic evaluation* dengan responden ahli UX (Pandusarani et al., 2018). Kombinasi kedua metode dapat digunakan untuk sebagai evaluasi untuk menilai sudut pandang orang awam dan ahli.

Alasan kedua dipilih karena *heuristic evaluation* cocok dalam menemukan masalah *efficiency*, *memorability*, dan *satisfaction*, dan *cognitive walkthrough* cocok untuk menemukan masalah *learnability* dan *error*. dan (Ginting et al., 2021). Metode *cognitive walkthrough* cocok untuk menguji apakah website pemerintah provinsi telah memenuhi standar pemerintah karena partisipannya adalah orang awam yang jarang menggunakan website pemerintah provinsi. Metode *heuristic evaluation* cocok digunakan untuk menilai tampilan *website* menurut ahli UX.

Metode Webqual 4.0 tidak dipilih karena salah satu kriteria penilaiannya adalah kualitas informasi, dimana kriteria tersebut menilai isi konten.

2.2 Standar Website Pemerintah

Dalam mengembangkan *website* pemerintah provinsi, pemerintah pusat telah menetapkan standar *website* minimal harus dipenuhi yang diatur dalam Pedoman Kominfo tahun 2003 tentang Penyelenggaraan *Website* Pemda (Budiastuti Wiratmo et al., 2017) yaitu :

1. Selayang Pandang

Menampilkan profil tentang pemerintah provinsi. Terdapat lima yaitu sejarah, visi serta misi, motto daerah, arti lambang daerah, serta lokasi dengan bentuk peta.

2. Pemerintahan Daerah

Menampilkan struktur lembaga eksekutif dan legislatif dalam bentuk informasi seperti nama, alamat, dan/atau kontak pejabat.

3. Geografi

Menampilkan kondisi geografi dari pemerintah daerah seperti topografi, cuaca, iklim, demografi, sosial, atau budaya dari provinsi.

4. Peta Wilayah

Menampilkan batasan administrasi daerah dalam bentuk peta.

5. Peraturan Daerah

Berisi peraturan daerah atau kebijakan dikeluarkan oleh pemerintah provinsi dan DPRD sehingga semua perda dapat disosialisasikan kepada masyarakat.

6. Berita

Menampilkan informasi berkaitan daerah provinsi. Berita yang ditampilkan tidak diambil dari koran atau situs media *mainstream*. Informasi yang ditampilkan diharapkan menjadi referensi koran atau situs berita.

7. Forum Diskusi

Fitur tempat masyarakat bisa saling bertukar informasi dengan sesama pengguna yang terdaftar maupun pengelola. Bisa untuk tempat pengaduan.

8. Buku Tamu

Tempat para pengunjung untuk menyampaikan masukan kepada pemerintah provinsi. Dapat berupa aduan, kritik, maupun saran.

Selain standar diatas, terdapat standar baru yang harus ada di *website* pemerintah sejak munculnya pandemi 2 Maret 2020. Berdasarkan Surat Edaran Komisi Informasi Pusat Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pelayanan Informasi Publik dalam Masa Darurat Kesehatan Masyarakat Akibat *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19), meminta kepada seluruh

instansi pemerintah membuat sistem informasi mengenai Covid-19 secara *real-time*. Untuk standar ini, bisa dibuatkan berupa grafik atau *link* yang mengarahkan pengunjung ke *website* khusus data/informasi Covid-19 daerah bersangkutan.

2.3 Usabilitas

berdasarkan (ISO 9241-11, 2018) definisi usabilitas adalah sejauh mana sistem, produk atau layanan dapat digunakan oleh pengguna demi mencapai tujuan dengan efektif, efisien dan puas dalam kondisi penggunaan tertentu. Menurut (Sauer et al., 2019) Definisi lain dari usabilitas adalah pengalaman yang dialami pengguna dalam menggunakan aplikasi, *website*, atau teknologi tertentu.

Menurut (Pramono et al., 2019), terdapat lima kriteria penilaian sebuah usabilitas, diantaranya :

1. *Learnability*

Seberapa mudah *website* digunakan pertama kali oleh pengguna ketika melakukan sebuah tugas sederhana.

2. *Efficiency*

Seberapa efisien setelah pengguna mempelajari *website* sehingga pengguna dapat menjalankan tugas yang sama dengan cepat.

3. *Memorability*

Kemudahan ketika memakai *website* yang sama setelah beberapa waktu tidak menggunakannya.

4. *Errors*

Berapa jumlah kesalahan yang dialami, dan bagaimana cara mengatasi kesalahan yang terjadi.

5. *Satisfaction*

Kepuasan yang dirasakan pengguna setelah menggunakan *website*.

2.4 Usability Testing

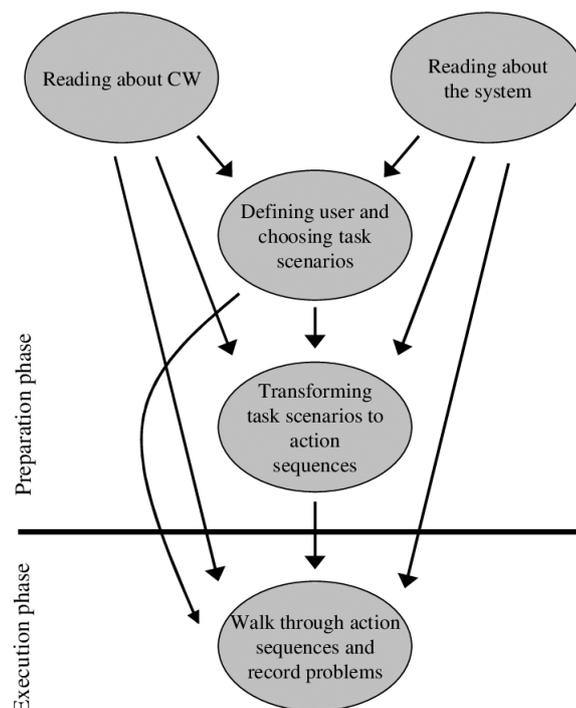
Pengujian usabilitas atau *usability testing* adalah atribut yang digunakan menilai seberapa mudah antarmuka digunakan (Nielsen, 2012). Dalam buku “*Don’t Make Me Think, Revisited A Common Sense Approach to Web Usability*” (Krug, 2013), Pada awalnya *usability testing* dilakukan dalam sebuah laboratorium dengan ruang observasi dan sebuah kamera video untuk merekam reaksi partisipan dan layar komputer. *Usability testing*

memerlukan partisipan dan juga profesional usability untuk merencanakan dan memfasilitasi pengujian, dimana perlu membayar uang cukup banyak. Dengan cara *Do-it-yourself usability testing* (Krug, 2013), maka bisa dilakukan pengujian seorang diri dan biaya murah.

2.5 Cognitive Walkthrough

Cognitive walkthrough adalah metode pengujian usability dengan dapat memberikan prediksi kemudahan pengguna dalam mengerjakan skenario tugas yang diberikan pada pemakaian sistem komputer (Gianina Tileng, 2021).

Ada dua tahapan dalam metode *cognitive walkthrough*, yaitu pertama persiapan dan kedua eksekusi, dengan tahap persiapan terdiri empat babak dan tahap eksekusi terdiri satu babak menurut (Jacobsen & John, 2000).



Gambar 2.1 Langkah metode *cognitive walkthrough*

Pada Gambar 2.1, proses diawali dengan memahami cara menggunakan *cognitive walkthrough* dan memahami sistem yang akan diuji. Kemudian mendefinisikan *user*-nya dan membuat skenario tugas. Lalu mengubah skenario tugas menjadi dalam bentuk urutan tindakan. Terakhir pelaksanaan pengujian dengan *user* melakukan skenario tugas yang diberikan dan selama proses, semua kegiatan direkam.

Lebih detailnya, langkah *cognitive walkthrough* yang perlu dilakukan menurut (Wilson, 2013) adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan *cognitive walkthrough*
 - a. Menentukan responden.
 - b. Menentukan skenario tugas yang tepat untuk demonstrasi pengujian.
 - c. Menentukan sistematis untuk pelaksanaan praktik pengerjaan skenario.
 - d. Menentukan rangkaian tindakan pada setiap skenario.
 - e. Memberikan gambaran desain antarmuka ketika proses demonstrasi.
2. Pelaksanaan *cognitive walkthrough*
 - a. Demonstrasi skenario tugas dengan rangkaian tindakan pada setiap tugas skenario dari sudut pandang pengguna.
 - b. Merekam dan catat setiap kegagalan, keberhasilan, masalah, saran & kritik, asumsi, komentar, dan informasi lainnya.
3. Pasca *cognitive walkthrough*
 - a. Meminta *stakeholder* meninjau hasil evaluasi *Cognitive Walkthrough*.
 - b. Diskusi tentang solusi pada masalah yang ditemukan.
 - c. Menentukan gagasan perbaikan yang dapat dilakukan.

2.6 Heuristic Evaluation

Heuristic evaluation adalah kaidah untuk mengukur sejauh mana masalah usability pada sebuah perangkat lunak dalam desain antar muka (Saputra et al., 2019). Tujuan dari metode ini adalah identifikasi masalah usability yang berkaitan dengan desain antar muka.

Dalam evaluasi menggunakan teknik *heuristic evaluation*, terdapat sepuluh kriteria yang digunakan (Oktafina et al., 2021) :

1. *Visibility of system status*

Desain memberitahu dengan jelas kepada pengguna setiap informasi mengenai status sistem, melalui *feedback* atau umpan balik sehingga pengguna tahu langkah selanjutnya yang bisa diambil.
2. *Match between system and the real world*

Sistem menerapkan bahasa, gambar, serta konsep yang mudah dikenali dan dipahami.
3. *User control and freedom*

Terkadang kesalahan terjadi baik sengaja atau tidak oleh pengguna. Dengan memberikan kemudahan untuk kembali dari suatu proses atau membatalkan sebuah tindakan, pengguna akan memiliki rasa kebebasan dan percaya diri. Sehingga pengguna terhindar perasaan frustrasi dari kesalahan tidak sengaja.

4. *Consistency and standards*

Desain antarmuka yang konsisten mengikuti standar akan mengurangi waktu pengguna dalam memahami *website* yang digunakan.

5. *Error prevention*

Pencegahan oleh sistem untuk mengurangi kesalahan yang dilakukan pengguna.

6. *Recognition rather than recall*

Desain yang diterapkan mudah diidentifikasi cara menggunakannya untuk meminimalisir pengguna untuk mengingat. Dilakukan dengan membuat elemen, tindakan, dan pilihan pada sistem ditampilkan secara jelas.

7. *Flexibility and efficiency of use*

Sistem menawarkan banyak pilihan dalam menggunakan sistem sehingga bisa menggunakan *website* dengan cepat baik untuk pengguna awam maupun ahli.

8. *Aesthetic and minimalist design*

Sistem tidak berisi hal-hal yang tidak diperlukan. Konten dan *visual design* menjadi fokus hal yang esensial.

9. *Help user recognize, diagnose, dan recover from errors*

Sistem memberi pemberitahuan tentang masalah yang ditampilkan dengan tampilan mudah dipahami dan memberi solusi dari masalah tersebut.

10. *Help and documentation*

Halaman berisi informasi yang diperlukan pengguna untuk mengoperasikan sistem. Akan tetapi, Sistem yang baik tidak memerlukan penjelasan tambahan.

2.7 Website Pemerintah Provinsi

Dengan terbitnya aturan Instruksi Presiden Nomor 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* dan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 57 Tahun 2003 tentang Penyusunan Rencana Induk Pengembangan *E-Government*, setiap instansi seperti pemerintah provinsi wajib mengembangkan *E-*

Government. Berdasarkan Kepmendagri 050-145/2022, terinci jumlah provinsi sebanyak 34 provinsi. *Link website* diperoleh dari *website* Kemendagri diakses pada 20 Oktober 2021. (<https://www.kemendagri.go.id/page/read/54/link-pemerintah-provinsi>)

Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Kode	Provinsi	Link	Kode	Provinsi	Link
PR1	Aceh	acehprov.go.id/	PR18	Nusa Tenggara Barat	ntbprov.go.id/
PR2	Sumatra Utara	sumutprov.go.id/	PR19	Nusa Tenggara Timur	nttprov.go.id/
PR3	Sumatra Barat	sumbarprov.go.id/	PR20	Kalimantan Barat	kalbarprov.go.id/
PR4	Riau	riau.go.id/home/	PR21	Kalimantan Tengah	kalteng.go.id/home
PR5	Jambi	jambiprov.go.id/	PR22	Kalimantan Selatan	kalselprov.go.id/
PR6	Sumatera Selatan	sumselprov.go.id/	PR23	Kalimantan Timur	kaltimprov.go.id/
PR7	Bengkulu	bengkuluprov.go.id/	PR24	Kalimantan Utara	kaltaraprov.go.id/
PR8	Lampung	lampungprov.go.id/	PR25	Sulawesi Utara	sulutprov.go.id/
PR9	Bangka Belitung	babelprov.go.id/	PR26	Sulawesi Tengah	sultengprov.go.id/
PR10	Kepulauan Riau	kepripov.go.id/	PR27	Sulawesi Selatan	sulselprov.go.id/
PR11	DKI Jakarta	jakarta.go.id/	PR28	Sulawesi Tenggara	sultraprov.go.id/
PR12	Jawa Barat	jabarprov.go.id/	PR29	Gorontalo	gorontaloprov.go.id/
PR13	Jawa Tengah	jatengprov.go.id/	PR30	Sulawesi Barat	sulbarprov.go.id/
PR14	DI Yogyakarta	jogjaprov.go.id/	PR31	Maluku	malukuprov.go.id/
PR15	Jawa Timur	jatimprov.go.id/	PR32	Maluku Utara	malutprov.go.id/
PR16	Banten	bantenprov.go.id/	PR33	Papua	papua.go.id/
PR17	Bali	baliprov.go.id/web/	PR34	Papua Barat	papuabaratprov.go.id/

2.8 Persona

Sebelum melakukan pengujian dengan metode *cognitive walkthrough*, perlu mencari partisipan yang akan ikut melakukan *usability testing* dan membuat persona. Persona adalah gambaran peran yang mewakili populasi pengguna dan diperoleh melalui data nyata

(Kurniawan et al., 2018; Pruitt & Grudin, 2016). Persona digunakan untuk instrumen dalam memahami calon pengguna *website* proses perancangan desain.

Dalam persona terdapat beberapa elemen terdiri atas pengguna potensial, seperti foto, data pribadi, latar belakang calon pengguna, alasan & tujuan menggunakan sistem, pengalaman memakai sistem, keluhan, dan harapan terhadap sistem yang dipakai.

2.9 Severity Rating

Severity rating adalah pemeringkatan nilai aspek usability yang bermasalah. *Severity rating* digunakan untuk menilai tingkat kerusakan masalah dan masalah mana yang diprioritaskan untuk diperbaiki terlebih dahulu. Keterangan skala pada *severity rating* ada pada tabel di bawah.

Tabel 2.3 *Severity rating*.

Nilai	keterangan
0	<i>Don't agree</i> : tidak setuju jika dinyatakan masalah usability
1	<i>Cosmetic problem only</i> : tidak perlu diperbaiki kecuali ada waktu tersisa
2	<i>Minor usability problem</i> : prioritas rendah dan harus diperbaiki
3	<i>Major usability problem</i> : prioritas tinggi dan penting untuk segera diperbaiki
4	<i>Usability catastrophe</i> : harus segera diperbaiki sebelum rilis publik

Tabel 2.4 Aspek evaluasi *heuristic*

Prinsip <i>heuristic</i>	kode
<i>Visibility of system status</i>	Z1
<i>Match between system and the real world</i>	Z2
<i>User control and freedom</i>	Z3
<i>Consistency and standards</i>	Z4
<i>Error prevention</i>	Z5
<i>Recognition rather than recall</i>	Z6
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Z7
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Z8
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	Z9
<i>Help and documentation</i>	Z10

Menurut (Farida, 2016; Sulistiyono, 2017) nilai evaluasi diperoleh dengan menghitung prinsip *heuristic* pada

Tabel 2.4 Aspek evaluasi *heuristic* menggunakan persamaan di belowawah.

$$\sum H_x = 0 * x + 1 * x + 2 * x + 3 * x + 4 * x \quad 2.1$$

Dengan :

- $\sum H_x$ adalah total nilai dari sub-aspek setiap aspek prinsip *heuristic* (Z1, Z2, Z3, ..., Z10)
- x adalah poin usabilitas bernilai 1/0 (1 : ya, 0 : tidak) (Oper et al., 2017) .

Kemudian menggunakan persamaan di belowawah untuk nilai *severity rating* dari setiap aspek prinsip *heuristic*.

$$Sv = \sum \frac{H_x}{n} \quad 2.2$$

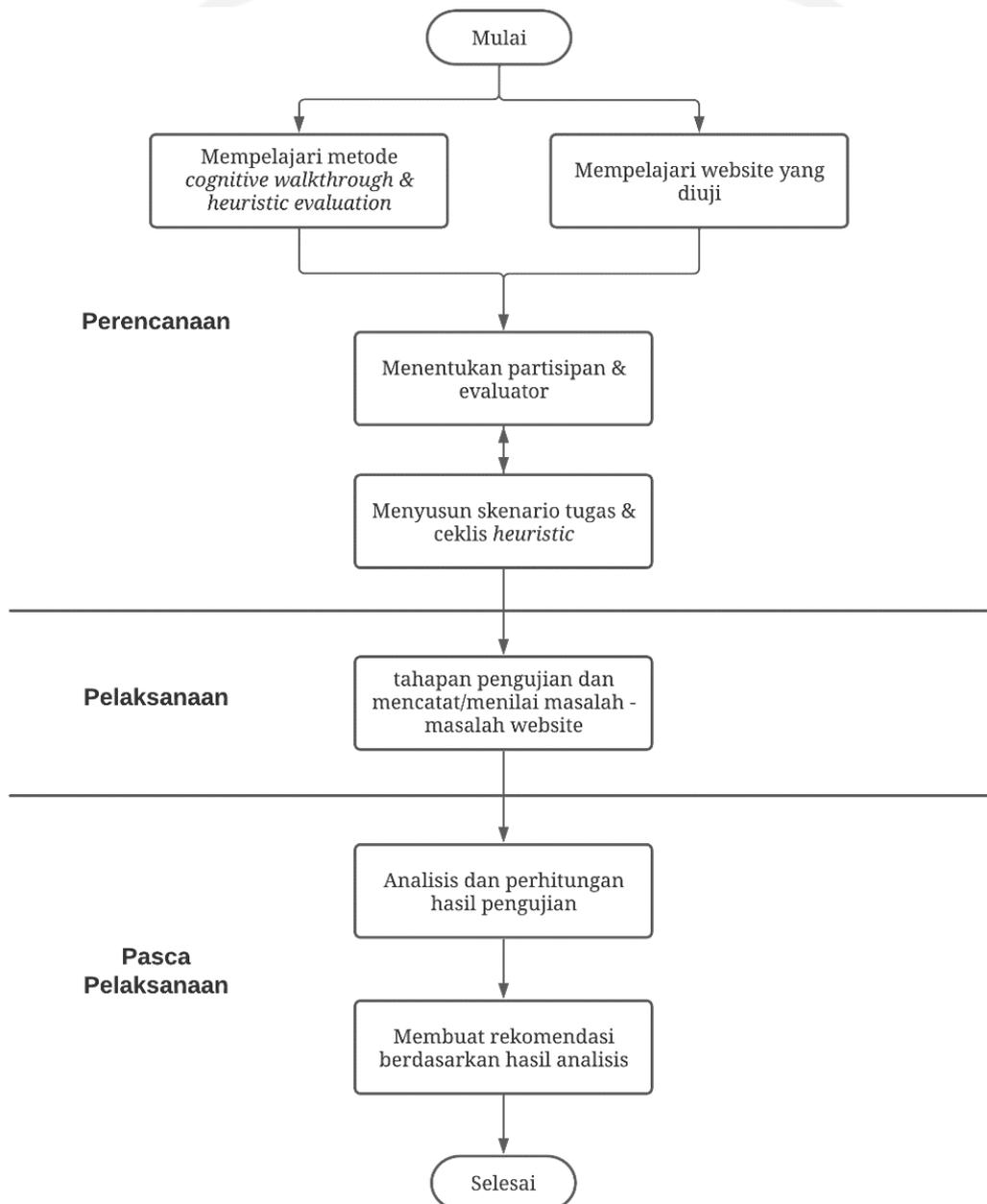
Dengan :

- Sv adalah hasil *severity rating* dalam setiap aspek prinsip *heuristic* usabilitas dan
- n adalah banyak sub-aspek prinsip *heuristic* usabilitas dalam tiap aspek prinsip *heuristic*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Struktur laporan

Struktur laporan dengan *cognitive walkthrought* dan *heuristic evaluation* terbagi tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan.



Gambar 3.1 Tahapan *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation*

1. Perencanaan

Sebelum melakukan pengujian usabilitas, hal yang perlu direncanakan yaitu mempelajari metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*, mempelajari *website* yang akan diuji, menentukan calon partisipan dan evaluator dalam pengujian, membuat skenario tugas dan ceklis *heuristic* dalam bentuk google form.

Calon partisipan yang mengikuti pengujian usabilitas metode *cognitive walkthrough* telah memenuhi kriteria berikut :

- a. Masyarakat umum (diambil dari lingkup UII).
- b. Familiar dengan internet dan cara mencari informasi.

Sedangkan calon evaluator untuk pengujian usabilitas metode *heuristic evaluation* adalah ahli dalam bidang UI/UX (minimal sedang mempelajari UI/UX dalam kurun waktu 6 bulan/lebih atau pernah magang/bekerja di bidang UI/UX).

Setelah menentukan partisipan dan evaluator, selanjutnya membuat skenario tugas untuk pengujian dengan metode *cognitive walkthrough* dan form penilaian untuk kedua metode.

2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pengujian dengan metode *cognitive walkthrough*, partisipan akan diberikan skenario tugas untuk proses pengujian. Pengerjaan skenario tugas diberi batas waktu. Selama proses pengujian, dicatat hasil dari setiap skenario tugas yang dilakukan partisipan. Partisipan akan diminta mengisi form penilaian setiap selesai menguji satu *website* pemerintah provinsi.

Pada pelaksanaan penilaian usabilitas dengan metode *heuristic evaluation*, evaluator akan diberi penjelasan tujuan dari penelitian ini dan tahapan – tahapan yang akan dilakukan. Evaluator akan diberi *google form* berisi ceklis *heuristic* sebagai form penilaian.

3. Pasca pelaksanaan

Setelah proses pelaksanaan selesai, dianalisis hasil dari pengujian dan penilaian oleh partisipan dan evaluator. Dari hasil tersebut, dibuat rekomendasi berdasarkan analisis.

3.2 Perencanaan

Tahapan perencanaan terbagi beberapa tahap. Pertama penentuan partisipan untuk pengujian *cognitive walkthrough* dan evaluator untuk pengujian *heuristic evaluation*. Kemudian menyusun skenario tugas dan indikator pengujian untuk pengujian *cognitive walkthrough* serta ceklis *heuristic* untuk pengujian *heuristic evaluation*.

3.2.1 Penentuan Partisipan

Partisipan dalam tahap ini dipilih dari lingkup UII yaitu empat mahasiswa jurusan Informatika UII. Kriteria partisipan yaitu memiliki keterampilan mencari informasi daerah asalnya. Berikut daftar mahasiswa yang mengikuti pengujian ini.

1. Nama : Ferdian Nursulistio
Umur : 21
Kelamin: laki - laki
Asal : Kepulauan Riau
Role : Partisipan 3
2. Nama : Syauqi Maulana Nasrianto
Umur : 21
Kelamin: laki - laki
Asal : Sulawesi Selatan
Role : Partisipan 1
3. Nama : Zulfikar Mubarak Maren Saputra
Umur : 21
Kelamin: laki - laki
Asal : Sulawesi Tenggara
Role : Partisipan 2
4. Nama : Nugroho Fadillah Yudha Putra
Umur : 21
Kelamin: laki - laki
Asal : Kalimantan Timur
Role : Partisipan 4

3.2.2 Persona

Setelah menentukan siapa partisipan yang akan mengikuti pengujian, selanjutnya partisipan akan diberikan kuesioner untuk mendapatkan *persona*. *Persona* diperlukan sebagai salah satu pertimbangan dalam membuat skenario tugas. Dalam kuesioner tersebut terdapat tiga bagian yang diperlukan, yaitu data diri (nama, umur, kelamin, asal provinsi), *frustration*, dan *goal*. Berikut hasil *persona* yang telah diperoleh :

Tabel 3.1 *Persona* partisipan 3

Persona	Masyarakat umum
Foto	
Nama	Ferdian Nursulistio
pekerjaan	mahasiswa
Demografis	<ul style="list-style-type: none"> • Umur 21 • Laki-laki • Asal Kepulauan Riau • Mahasiswa di UII
Tujuan dan tugas	<p>Mencari informasi terkait suatu daerah di <i>website</i> pemerintah provinsi.</p> <p>Hal yang dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi yang diinginkan dengan menelusuri <i>link</i> yang ada di navigasi <i>website</i>

Tabel 3.2 *Persona* partisipan 1

Persona	Masyarakat umum
Foto	
Nama	Syauqi Maulana Nasrianto
pekerjaan	mahasiswa
Demografis	<ul style="list-style-type: none"> • Umur 21 • Laki-laki • Sulawesi Selatan • Mahasiswa di UII
Tujuan dan tugas	<p>Mencari informasi pejabat daerah di <i>website</i> pemerintah provinsi.</p> <p>Hal yang dilakukan :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi lengkap pejabat baik eksekutif, legislatif, maupun daerah
--	---

Tabel 3.3 Persona partisipan 2

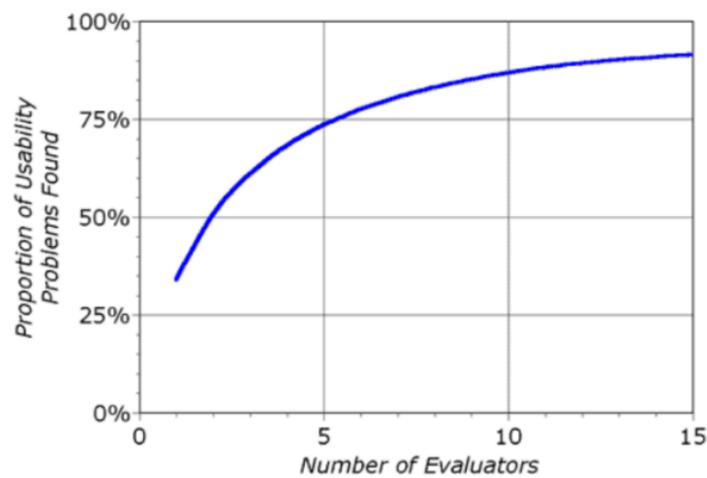
Persona	Masyarakat umum
Foto	
Nama	Zulfikar Mubarak Maren S
pekerjaan	mahasiswa
Demografis	<ul style="list-style-type: none"> • Umur 21 • Laki-laki • Sulawesi Tenggara • Mahasiswa di UII
Tujuan dan tugas	<p>Mencari informasi covid-19 di <i>website</i> pemerintah provinsi. Hal yang dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi terkini covid-19 • Mencari lokasi vaksin yang tersedia

Tabel 3.4 Persona partisipan 4

Persona	Masyarakat umum
Foto	
Nama	Nugroho Fadillah Yudha Putra
pekerjaan	Mahasiswa
Demografis	<ul style="list-style-type: none"> • Umur 21 • Laki-laki • Asal Kalimantan Timur • Mahasiswa di UII
Tujuan dan tugas	<p>Mencari berita daerah di <i>website</i> pemerintah provinsi. Hal yang dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari berita daerah yang jarang ada di media <i>mainstream</i>

3.2.3 Evaluator

Jumlah orang yang berpartisipasi dalam pengujian dengan metode *heuristic evaluation* ini terdapat empat orang. Jumlah evaluator yang diperlukan dalam *heuristic evaluation* adalah minimal tiga. Semakin banyak orang yang evaluasi, semakin banyak permasalahan usability ditemukan (Nielsen, 1992).



Gambar 3.2 Peningkatan masalah usability yang ditemukan seiring bertambahnya jumlah evaluator.

Kriteria evaluator telah memiliki pengalaman di bidang UI/UX dengan ketentuan sedang mempelajari UI/UX dalam kurun waktu minimal 6 bulan atau pernah magang/peneliti/bekerja di bidang UI/UX. Berikut profil evaluator yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini.

1. Nama : Haris Riski Rakhman

Umur : 22

Kelamin : laki – laki

Pengalaman: magang di dua startup

Asal : Jawa Tengah

Role : Evaluator 1

2. Nama : Wijoyo Budi Prasetyo

Umur : 22

Kelamin : laki – laki

Pengalaman: magang, bekerja di salah satu startup

Asal : Jawa Tengah

Role : Evaluator 2

3. Nama : Ricky Reza Ananda

Umur : 21
 Kelamin : laki – laki
 Pengalaman: magang di salah satu startup
 Asal : Jawa Tengah
 Role :m Evaluator 3

4. Nama : Andhika Giri Persada

Umur : 34
 Kelamin : Laki – laki
 Pengalaman: Peneliti bidang UX
 Asal : DI Yogyakarta
 Role : Evaluator 4

3.2.4 Skenario Tugas

Sebelum merancang skenario tugas untuk metode *cognitive walktrhough*, terlebih dahulu melakukan analisis terhadap *website* pemerintah provinsi dengan memerhatikan pedoman kominfo. Selain dari pedoman tersebut, terdapat standar baru yang harus ada di *website* pemerintah sejak munculnya pandemi covid-19 pada sub-bab 2 Standar *Website* Pemerintah. Analisis dilakukan pada tanggal 2 Februari 2022 hingga 25 Februari 2022.

Tabel 3.5 Standar Selayang Pandang

No.	Kode Provinsi	Selayang Pandang				
		Sejarah	Visi&Misi	Motto	Lambang	Lokasi dalam Peta
1	PR1	✓				
2	PR2	✓	✓		✓	
3	PR3	✓	✓			
4	PR4	✓	✓	✓	✓	
5	PR5	✓	✓		✓	✓
6	PR6	✓	✓		✓	✓
7	PR7		✓			
8	PR8	✓	✓	✓		
9	PR9	✓	✓	✓	✓	✓
10	PR10		✓	✓		✓
11	PR11	✓	✓			
12	PR12	✓	✓	✓	✓	✓
13	PR13	✓	✓			
14	PR14	✓	✓	✓	✓	
15	PR15		✓		✓	
16	PR16	✓	✓	✓	✓	

17	PR17		✓			
18	PR18	✓	✓		✓	✓
19	PR19	✓	✓	✓	✓	
20	PR20		✓			
21	PR21	✓	✓	✓	✓	
22	PR22	✓	✓			
23	PR23	✓	✓	✓	✓	
24	PR24	✓	✓	✓	✓	✓
25	PR25	✓	✓			
26	PR26	✓	✓		✓	
27	PR27		✓			
28	PR28	✓	✓			✓
29	PR29	✓	✓		✓	
30	PR30	✓	✓	✓	✓	
31	PR31		✓	✓	✓	
32	PR32	✓	✓			
33	PR33	✓	✓		✓	
34	PR34		✓	✓	✓	

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.5 Standar Selayang Pandang, dari lima hal yang harus ada, motto dan lokasi dalam bentuk peta jumlahnya hanya dapat ditemukan di kurang dari 50% website. Fitur lokasi dalam bentuk peta yang ada mayoritas berupa gambar tanpa penjelasan, sehingga tidak layak dijadikan skenario tugas dan masuk kategori *critical*.

Tabel 3.6 Standar Pemerintahan

No.	Kode Provinsi	Pemerintah Daerah		
		Pejabat Daerah	Biodata Pemimpin	Legislatif
1	PR1	✓	✓	
2	PR2	✓	✓	
3	PR3			
4	PR4	✓	✓	✓
5	PR5	✓	✓	✓
6	PR6		✓	
7	PR7	✓	✓	
8	PR8		✓	
9	PR9	✓	✓	
10	PR10		✓	
11	PR11		✓	✓
12	PR12	✓	✓	
13	PR13	✓	✓	
14	PR14		✓	

15	PR15			
16	PR16	✓	✓	
17	PR17	✓	✓	
18	PR18	✓	✓	
19	PR19	✓	✓	
20	PR20	✓	✓	
21	PR21	✓		
22	PR22	✓	✓	
23	PR23		✓	
24	PR24		✓	
25	PR25			
26	PR26		✓	
27	PR27	✓	✓	
28	PR28		✓	
29	PR29		✓	
30	PR30		✓	
31	PR31		✓	
32	PR32		✓	
33	PR33		✓	
34	PR34			

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.6 Standar Pemerintahan, lebih dari 50% *website* pemerintah provinsi memiliki halaman informasi gubernur dan wakil gubernur. Untuk informasi mengenai pejabat daerah, beberapa *website* hanya memberikan *link* yang mengarahkan ke *website* khusus untuk data pejabat dan ada yang ditampilkan di *website* itu sendiri tapi hanya sedikit. Hanya tiga *website* pemerintah provinsi yang menampilkan data pejabat legislatif akan tetapi hanya menampilkan *link website* DPRD saja. Karena ketidak-konsistenan dalam meletakkan informasi mengenai pejabat daerah dan legislatif, sehingga tidak dijadikan skenario sehingga *critical*.

Tabel 3.7 Standar Geografi

No.	Kode Provinsi	Geografi	
		ada	tidak ada
1	PR1		✓
2	PR2		✓
3	PR3		✓
4	PR4		✓
5	PR5	✓	
6	PR6		✓
7	PR7	✓	

8	PR8		✓
9	PR9	✓	
10	PR10	✓	
11	PR11	✓	
12	PR12	✓	
13	PR13	✓	
14	PR14		✓
15	PR15	✓	
16	PR16	✓	
17	PR17		✓
18	PR18	✓	
19	PR19	✓	
20	PR20	✓	
21	PR21	✓	
22	PR22		✓
23	PR23	✓	
24	PR24	✓	
25	PR25		✓
26	PR26	✓	
27	PR27	✓	
28	PR28	✓	
29	PR29	✓	
30	PR30	✓	
31	PR31	✓	
32	PR32		✓
33	PR33	✓	
34	PR34		✓

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.7 Standar Geografi, lebih dari 50% *website* terdapat halaman geografi. Halaman geografi dapat berisi topografi, cuaca, iklim, demografi, sosial, ekonomi, atau budaya.

Tabel 3.8 Standar Peta Wilayah

No.	Kode Provinsi	Peta Wilayah	
		ada	tidak ada
1	PR1		✓
2	PR2		✓
3	PR3		✓
4	PR4		✓
5	PR5	✓	
6	PR6	✓	
7	PR7	✓	✓

8	PR8		✓
9	PR9	✓	
10	PR10		✓
11	PR11		✓
12	PR12		✓
13	PR13		✓
14	PR14		✓
15	PR15		✓
16	PR16	✓	
17	PR17		✓
18	PR18	✓	
19	PR19		✓
20	PR20		✓
21	PR21	✓	
22	PR22		✓
23	PR23		✓
24	PR24		✓
25	PR25		✓
26	PR26		✓
27	PR27		✓
28	PR28	✓	
29	PR29	✓	
30	PR30		✓
31	PR31		✓
32	PR32		✓
33	PR33		✓
34	PR34		✓

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.8 Standar Peta Wilayah, kurang dari 50% *website* tidak memiliki halaman peta wilayah yang menjelaskan batas administrasi wilayah. Sehingga tidak dijadikan skenario tugas dan *critical*.

Tabel 3.9 Standar Peraturan Daerah

No.	Kode Provinsi	Peraturan Daerah	
		ada	tidak ada
1	PR1	✓	
2	PR2	✓	
3	PR3	✓	
4	PR4	✓	
5	PR5	✓	
6	PR6	✓	
7	PR7	✓	

8	PR8	✓	
9	PR9	✓	
10	PR10	✓	
11	PR11	✓	
12	PR12	✓	
13	PR13		✓
14	PR14	✓	
15	PR15	✓	
16	PR16	✓	
17	PR17	✓	
18	PR18	✓	
19	PR19	✓	
20	PR20	✓	
21	PR21	✓	
22	PR22	✓	
23	PR23	✓	
24	PR24	✓	
25	PR25		✓
26	PR26	✓	
27	PR27	✓	
28	PR28	✓	
29	PR29	✓	
30	PR30	✓	
31	PR31	✓	
32	PR32	✓	
33	PR33	✓	
34	PR34		✓

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.9 Standar Peraturan Daerah, ditemukan semua peraturan daerah dibuatkan *website* khusus yaitu “Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum” atau JDIH. Oleh karena itu, skenario tugas akan dibuat dengan mencari *link* JDIH.

Tabel 3.10 Standar Berita

No.	Kode Provinsi	Berita	
		ada	tidak ada
1	PR1	✓	
2	PR2	✓	
3	PR3	✓	
4	PR4	✓	
5	PR5	✓	
6	PR6	✓	
7	PR7	✓	
8	PR8	✓	

9	PR9	✓	
10	PR10	✓	
11	PR11	✓	
12	PR12	✓	
13	PR13	✓	
14	PR14	✓	
15	PR15	✓	
16	PR16	✓	
17	PR17	✓	
18	PR18	✓	
19	PR19	✓	
20	PR20	✓	
21	PR21	✓	
22	PR22	✓	
23	PR23	✓	
24	PR24	✓	
25	PR25	✓	
26	PR26	✓	
27	PR27	✓	
28	PR28	✓	
29	PR29	✓	
30	PR30	✓	
31	PR31	✓	
32	PR32	✓	
33	PR33	✓	
34	PR34	✓	

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.10 Standar Berita, semua *website* pemerintah provinsi memiliki halaman berita.

Tabel 3.11 Standar Buku Tamu

No.	Kode Provinsi	Buku Tamu	
		ada	tidak ada
1	PR1	✓	
2	PR2	✓	
3	PR3	✓	
4	PR4	✓	
5	PR5	✓	
6	PR6	✓	
7	PR7	✓	
8	PR8	✓	
9	PR9	✓	

10	PR10	✓	
11	PR11	✓	
12	PR12	✓	
13	PR13	✓	
14	PR14	✓	
15	PR15	✓	
16	PR16	✓	
17	PR17	✓	
18	PR18	✓	
19	PR19	✓	
20	PR20	✓	
21	PR21	✓	
22	PR22	✓	
23	PR23		✓
24	PR24	✓	
25	PR25	✓	
26	PR26		✓
27	PR27	✓	
28	PR28	✓	
29	PR29	✓	
30	PR30	✓	
31	PR31	✓	
32	PR32	✓	
33	PR33	✓	
34	PR34		✓

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.11 Standar Buku Tamu, lebih dari 50% *website* terdapat buku tamu. Setiap *website* pemerintah provinsi memiliki *link* ke *website* khusus pengaduan yaitu Laporan!. Laporan! adalah sarana aspirasi beserta pengaduan dengan sistem pengelolaan pengaduan pelayanan publik yang terintegrasi dalam satu pintu, jadi terhubung dengan seluruh sistem instansi pemerintahan baik pusat maupun daerah. Beberapa *website* ada yang memiliki *website* dan aplikasi pengaduan sendiri.

Tabel 3.12 Standar Forum

No.	Kode Provinsi	Forum	
		ada	tidak ada
1	PR1		✓
2	PR2		✓
3	PR3	✓	
4	PR4		✓

5	PR5		✓
6	PR6		✓
7	PR7		✓
8	PR8		✓
9	PR9		✓
10	PR10		✓
11	PR11	✓	
12	PR12	✓	
13	PR13		✓
14	PR14		✓
15	PR15		✓
16	PR16		✓
17	PR17		✓
18	PR18	✓	
19	PR19		✓
20	PR20		✓
21	PR21		✓
22	PR22		✓
23	PR23		✓
24	PR24		✓
25	PR25		✓
26	PR26		✓
27	PR27	✓	
28	PR28		✓
29	PR29		✓
30	PR30		✓
31	PR31		✓
32	PR32		✓
33	PR33		✓
34	PR34		✓

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Pada Tabel 3.12, kurang dari 50% *website* tidak memiliki forum dimana masyarakat bisa bertukar informasi antar sesama pengguna atau dengan pemerintah provinsi. Hanya sedikit pemerintah provinsi yang memiliki aplikasi dimana pengguna bisa menggunakannya untuk mengadu dan diskusi dengan pengguna lain.

Tabel 3.13 Standar Covid-19

No.	Kode Provinsi	Covid-19	
		ada	tidak ada
1	PR1	✓	
2	PR2		✓
3	PR3	✓	
4	PR4	✓	

5	PR5	✓	
6	PR6	✓	
7	PR7	✓	
8	PR8	✓	
9	PR9	✓	
10	PR10	✓	
11	PR11	✓	
12	PR12	✓	
13	PR13	✓	
14	PR14	✓	
15	PR15		✓
16	PR16	✓	
17	PR17		✓
18	PR18	✓	
19	PR19		✓
20	PR20	✓	
21	PR21	✓	
22	PR22	✓	
23	PR23		✓
24	PR24	✓	
25	PR25	✓	
26	PR26	✓	
27	PR27	✓	
28	PR28	✓	
29	PR29		✓
30	PR30	✓	
31	PR31	✓	
32	PR32		✓
33	PR33	✓	
34	PR34		✓

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

Terakhir pada Tabel 3.13 Standar Covid-19, lebih dari 50% *website* memiliki informasi terkait Covid-19 yang ditampilkan secara *real-time*. Informasi Covid-19 bisa ditampilkan dalam bentuk grafik pada halaman utama atau *link* ke *website* khusus Covid-19.

Dari beberapa standar yang ada, lebih dari setengah *website* tidak menerapkannya. Untuk mempermudah proses pengujian, maka standar yang diuji minimal lebih dari 50% *website* telah menerapkannya. Standar yang akan diuji adalah selayang pandang, pemerintahan, geografi, Perda, berita, buku tamu, dan covid-19.

Jumlah skenario tugas yang baik berjumlah 5 sampai 14 skenario tugas (Tullis & Albert, 2008). Mempertimbangkan jumlah *website* dan waktu, maka dibuat sejumlah 10 skenario tugas. Berikut skenario tugasnya :

Tabel 3.14 Skenario Tugas

No.	Standar masalah	Skenario	Kode
1	Selayang pandang	Partisipan diminta mencari halaman berisi sejarah provinsi bersangkutan pada situs pemerintah provinsi	S1
		Partisipan diminta mencari halaman berisi visi dan misi provinsi bersangkutan pada situs pemerintah provinsi	S2
		Partisipan diminta mencari halaman berisi penjelasan lambang provinsi	S3
2	Pemerintahan	Partisipan diminta mencari halaman berisi biodata gubernur pada situs pemerintah provinsi	S4
		Partisipan diminta mencari halaman berisi biodata wakil gubernur pada situs pemerintah provinsi	S5
3	Geografi	Partisipan diminta mencari halaman berisi penjelasan geografi provinsi bersangkutan pada situs pemerintah provinsi	S6
4	Perda	Partisipan diminta mencari halaman atau <i>link website</i> khusus membahas perda (peraturan daerah) pada situs pemerintah provinsi	S7
5	Berita	Partisipan diminta mencari halaman berita terbaru pada situs pemerintah provinsi	S8
6	Buku tamu	Partisipan diminta mencari halaman atau <i>link website</i> khusus dimana pengguna bisa melaporkan aduan pada situs pemerintah provinsi	S9
7	Covid-19	Partisipan diminta mencari grafik <i>real-time</i> Covid-19 atau <i>link website</i> khusus Covid-19 provinsi bersangkutan pada situs pemerintah provinsi	S10

Pada saat pelaksanaan, partisipan tidak akan diberikan petunjuk atau langkah skenario, tetapi diberikan sedikit penjelasan sehingga partisipan bisa menjalankan skenario tugas.

3.2.5 Ceklis *heuristic*

Setelah menentukan evaluator yang akan mengikuti penilaian untuk pengujian dengan metode *heuristic evaluation*, selanjutnya evaluator akan diberikan form berisi aspek-aspek yang akan dinilai. Pada penelitian ini yang akan dinilai ada sepuluh prinsip *heuristic* dengan masing-masing prinsip memiliki sub-aspek yang dinilai.

Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*

kode	Aspek <i>heuristic</i>	Sub-aspek <i>heuristic</i>	kode
Z1	<i>visibility of system status</i>	Apakah ada <i>feedback visual</i> yang menunjukkan lokasi pengguna? (seperti breadcrumb)	A1
		apakah elemen memberikan perbedaan respon ketika sebuah elemen diberi tindakan? (misal di klik, di hover, ditekan)	A2

		Apakah setiap halaman memiliki judul/favicon di tab browser yang menjelaskan isi dari halaman tersebut?	A3
		Apakah ada <i>visual loading</i> -nya ketika masuk/pindah halaman?	A4
Z2	<i>match between system and the real world</i>	Apakah kata/bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami tanpa harus mencari tahu definisinya?	B1
		Apakah ikon – ikon yang digunakan familiar oleh pengguna dan sesuai untuk peruntukannya? (ilustrasi ikon sama dengan objek di dunia nyata serta kegunaan yang sama)	B2
		Apakah terdapat pilihan untuk ganti bahasa?	B3
Z3	<i>user control and freedom</i>	Ketika pengguna klik tombol <i>back</i> atau <i>link</i> pada <i>breadcrumb</i> , apakah pengguna bisa kembali ke halaman sebelumnya?	C1
		Ketika muncul notifikasi atau <i>pop up</i> dari <i>website</i> , apakah pengguna dapat menemukan tombol <i>cancel/exit</i> dengan mudah? (biasanya tanda “X”; jika tidak ada <i>pop up</i> atau notifikasi, kasih nilai 0 karena tidak wajib)	C2
Z4	<i>consistency and standards</i>	apakah setiap halaman memiliki judul?	D1
		Apakah elemen visual (<i>the UI elements, size, fonts, backgrounds and colors</i>) konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya?	D2
		Apakah <i>site IDE/logo</i> dan kotak pencarian selalu ada di <i>navigation</i> pada setiap halaman?	D3
Z5	<i>error prevention</i>	Ketika mengetik di kotak pencarian, apakah menampilkan suggestion? (<i>text prompt / auto-filling</i>)	E1
		Apakah kontak informasi dapat ditemukan di header atau footer? (<i>recognazable pattern</i>)	E2
		Apakah suatu elemen terlihat <i>clickable</i> atau tidak?	E3
		Apakah informasi yang disajikan dikelompokkan dengan baik?	E4
Z6	<i>recognition rather than recall</i>	Apakah ikon – ikon yang digunakan mudah dikenali dan dipahami sehingga bisa langsung pakai?	F1
		Apakah pengguna bisa langsung menggunakan <i>website</i> dengan layout yang ada tanpa harus mempelajari <i>website</i> -nya terlebih dahulu?	F2
		Apakah pengguna bisa menemukan daftar menu yang ada cepat?	F3
Z7	<i>flexibility and efficiency of use</i>	Apakah layout mempermudah pengguna menemukan <i>link</i> atau menu yang diinginkan?	G1
		Apakah pengelompokan informasi dan menu dapat dengan mudah diingat ?	G2
		Apakah <i>website</i> memiliki pilihan menampilkan bahasa yang berbeda?	G3
Z8	<i>aesthetic and minimalist design</i>	Apakah visualisasi hierarki sudah baik?	H1
		Apakah penggunaan <i>whitespace/negative space</i> sudah diterapkan dengan baik?	H2

		Apakah penggunaan <i>color / contrast</i> warna sudah tepat? (nyaman untuk dilihat/dibaca)	H3
		Apakah skala ukuran element (huruf, <i>button</i> , <i>element</i> lainnya) sudah baik? (tidak terlalu besar dan terlalu variatif ukuran, maksimal 3 ukuran berbeda)	H4
		Bagaimana <i>typhography</i> -nya?	H5
Z9	<i>help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	Saat masuk halaman <i>website</i> tidak ditemukan <i>link</i> -nya, apakah ada penjelasan kenapa <i>link</i> tersebut tidak bisa ditemukan? (tidak sekadar "404 NOT FOUND", tapi terdapat penjelasan alasan dan solusi ditawarkan)	I1
Z10	<i>help and documentation</i>	Apakah ada halaman <i>help/FAQ</i> ?	J1
		Apakah ada <i>site map</i> berisi semua <i>link</i> dalam <i>website</i> untuk mempermudah navigasi?	J2
		Apakah ada <i>link</i> yang berisi kontak baik email atau telepon?	J3

3.2.6 Indikator Pengujian

Dalam penilaian pengujian dengan metode *cognitive walkthrough*, terdapat lima aspek yang digunakan, yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. Setelah mengerjakan skenario tugas untuk sebuah *website*, partisipan akan diminta mengisi form berisi penilaian indikator usabilitas *website* tersebut saran perbaikan. Untuk penilaian indikator menggunakan menggunakan *severity rating*. Berikut atribut usabilitas beserta indikatornya.

Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas

No.	Aspek Usabilitas	Indikator	Kode
1	<i>Learnability</i>	Mudah dipahami	U1
		Mudah menemukan informasi tertentu	U2
		Mudah mengidentifikasi navigasi	U3
2	<i>Efficiency</i>	Mudah digapai dengan cepat	U4
3	<i>Memorability</i>	Mudah diingat	U5
4	<i>Error</i>	Jumlah <i>error</i> yang ditemukan	U6
5	<i>Satisfaction</i>	Nyaman digunakan	U7
		Sistem menyenangkan ketika digunakan	U8

3.3 Pelaksanaan

Merincikan tahapan pelaksanaan, dimulai dari menentukan tempat & waktu pelaksanaan, perangkat yang digunakan, dan tahapan yang dilakukan selama proses pengujian.

3.3.1 Tempat dan waktu pelaksanaan

Tempat dan waktu untuk pengujian menyesuaikan kesepakatan peneliti dengan partisipan dan evaluator. Dikarenakan penelitian ini akan menguji usability dari 34 *website* pemerintah provinsi sehingga memerlukan waktu yang lama, disarankan untuk dilakukan di kediaman partisipan. Bila tidak memungkinkan, pengujian dilakukan dengan melalui *video teleconference*.

3.3.2 Perangkat pengujian

Partisipan dan evaluator akan menggunakan perangkat milik masing – masing. Perangkat utama yang digunakan adalah komputer/laptop dilengkapi *mouse* dan *mousepad* untuk mempermudah dan kenyamanan ketika pengujian berlangsung. Untuk browser digunakan adalah chrome atau mozilla firefox.

Untuk peneliti, perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan perangkat lunak OBS untuk merekam layar dan microsoft word untuk mencatat.

3.3.3 Tahapan pengujian

Pada pengujian *cognitive walkthrough*, Partisipan akan diminta mengerjakan sepuluh skenario tugas pada setiap 34 *website* pemerintah provinsi. Parameter penilaian adalah keberhasilan mengerjakan tugas, jumlah kesalahan, dan total waktu partisipan yang dibutuhkan menyelesaikan setiap skenario tugas. Setiap pengerjaan skenario, akan diberi batas waktu maksimal 30 detik. Selama pengujian, peneliti akan terus mencatat keberhasilan, jumlah kesalahan dan jumlah waktu pengerjaan setiap skenario. Proses pengerjaan dilarang menggunakan fitur *search* untuk mencari halaman yang menjadi tugas skenario. Setiap partisipan selesai menguji satu *website*, partisipan akan diminta mengisi form penilaian mengenai pendapat partisipan tentang *website* pemerintah provinsi yang telah diuji.

Pada pengujian *heuristic evaluation*, evaluator akan diberikan ceklis dalam bentuk form yang berisi daftar aspek *heuristic* dan sub-aspeknya. Parameter penilaian adalah sepuluh prinsip *heuristic*. Evaluator akan menilai *website* pemerintah dengan menggunakan *severity*

rating skala 0 hingga 4. Tidak ada batasan waktu penilaian. Setelah proses penilaian, evaluator diminta saran perbaikan untuk setiap *website*.

3.3.4 Perekaman partisipan saat melakukan tugas

Proses perekaman hanya dilakukan pada pengujian dengan metode *cognitive walkthrough*. Selama proses pengujian berlangsung, semua proses akan direkam dengan perangkat lunak perekam layar. Perangkat lunak yang dipakai adalah OBS atau perangkat lunak lainnya selama masih bisa digunakan.

3.4 umPasca pelaksanaan

Tahapan yang dilakukan setelah seluruh pengujian dengan kedua metode telah dilakukan. Pertama seluruh hasil data pengujian dikumpulkan dalam bentuk tabel. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis. Terakhir membuat rekomendasi perbaikan dari hasil analisis.

3.4.1 Pengumpulan data

Seluruh data hasil pengujian kedua metode dirapikan dalam bentuk tabel. Pada metode *cognitive walkthrough* dibuat dua macam tabel, yaitu tabel untuk catatan keberhasilan, jumlah kesalahan, dan keberhasilan mengerjakan skenario dan tabel untuk penilaian indikator/aspek usability oleh partisipan. Sedangkan data hasil pengujian *heuristic evaluation* berdasarkan penilaian evaluator.

3.4.2 Pengolahan data

Untuk *cognitive walkthrough*, yang dihitung adalah hasil penilaian aspek usability oleh partisipan berdasarkan indikator. Untuk *heuristic evaluation*, masing – masing *website* dihitung dengan persamaan di halaman 16. Hasil akhir berupa nilai *severity rating* dari setiap aspek heuristik.

3.4.3 Analisis data

Apabila *website* hanya diakses kurang dari empat partisipan, maka *website* tidak dinilai. Untuk *cognitive walkthrough*, analisis dilakukan dengan menganalisis hasil catatan beserta keberhasilan, jumlah kegagalan, total waktu pengerjaan, dan penilaian partisipan. Untuk *heuristic evaluation*, analisis berdasarkan setiap aspek heuristik. hasil akhir dari perhitungan

tersebut akan menghasilkan peringkat *severity rating website* pemerintah provinsi. Pada tabel hasil perhitungan, diberi warna untuk kemudahan visualisasi.

3.4.4 Hasil rekomendasi

Rekomendasi dibuat berdasarkan hasil analisis dan saran dari partisipan dan evaluator. Dengan rekomendasi, diharapkan menjadi acuan perbaikan *website* pemerintah provinsi Indonesia.



BAB IV PERHITUNGAN DAN ANALISIS

4.1 Pengumpulan Data

Berikut data hasil pengujian dengan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation* beserta penilaian dari partisipan dan evaluator.

4.1.1 Data Hasil pengujian *cognitive walkthrough*

Pelaksanaan pengujian dengan metode *cognitive walkthrough* dilakukan dengan mengerjakan skenario tugas. Selama proses pengerjaan, dicatat keberhasilan, jumlah kesalahan, dan waktu penyelesaian. Setiap skenario dikerjakan maksimal 30 detik. Setiap selesai mengerjakan satu *website*, partisipan akan menilai *website* melalui form yang diberikan. Berikut hasil pengujian usability dengan partisipan menggunakan metode *cognitive walkthrough* oleh partisipan 1:

Tabel 4.1 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 1

No.	Provinsi	Indikator	Skenario									
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	PR1	Keberhasilan	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	6	0	6	7	3	5	5	0	2	1
		Waktu		2						5	12	9
2	PR2	Keberhasilan	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	0	2	2	7	3	7	0	0	6	9
		Waktu	5	8	11				5	2	30	
3	PR3	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	PR4	Keberhasilan	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	3	1	2	2	3	6	8	1	3	2
		Waktu		5			29	30		7	17	9
5	PR5	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	1	0	0	2	0	0	2	0	4	0
		Waktu	5	4	4	7	2	18		6	13	7
6	PR6	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	4	0	0	3	0	4	2	0	4	7
		Waktu	24	4	5	16	2	16		4	27	
7	PR7	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	7	0	5	4	0	5	2	1	0	3
		Waktu		4		10	7		30	7	6	17

8	PR8	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	7	9	11	0	0	8	5	0	2	3
		Waktu		28		6	3			10	13	
9	PR9	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	1	4	7	7	1	8	2
		Waktu	9	5	5	7				9		29
10	PR10	Keberhasilan	T	T	T	T	T	Y	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	13	12	8	10	11	12	2	8	1	3
		Waktu						29	9		13	
11	PR11	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	6	8	5	1	0	6	6	7	0	9
		Waktu	17	27		8	8			3		
12	PR12	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	9	8	0	3	5	0	4	3	2	0
		Waktu		6	25	19	11			14	6	21
13	PR13	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	3	4	0	8	6	0	5	0
		Waktu	10	5		18	7			3		4
14	PR14	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	0	1	0	5	6	0	0
		Waktu	5	5	5	10	4		7	7	13	4
15	PR15	Keberhasilan	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	6	1	2	7	0	6	10	2	0	12
		Waktu		12	24		10	19		7	2	
16	PR16	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	0	4	0	11	5	7	0
		Waktu	4	4	6	9		5		30		7
17	PR17	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	9	4	0	0	6	2	0	0	0	0
		Waktu		5		10	7		15	6	6	4
18	PR18	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	5	0	0	2	0	0	8	0
		Waktu	9	12		5	3	18	6	6		4
19	PR19	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	6	0	1	0	4	0	2
		Waktu	11	6	8	25	13	8	8		12	
20	PR20	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	3	0	4	2	0	0	4	0	0	0
		Waktu		12		19	8	8	17	10	8	7
21	PR21	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	PR22	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	PR23	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	1	0	1	0	0	0	7	0	1	1

		Waktu	13	7	18	7	3	13		6	11	8
24	PR24	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	2	3	0	0	0	1	0	0	0	0
		Waktu	8	15	3	5	5	10	4	9	9	4
25	PR25	Keberhasilan	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	8	7	8	6	6	7	9	0	0	0
		Waktu								9	7	3
26	PR26	Keberhasilan	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	6	7	9	5	0	4	6	0
		Waktu	3	5					2			5
27	PR27	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	7	0	0	2	0	0	2	2	2	4
		Waktu		3		10	3	9	20	16		
28	PR28	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	0	0	6	0	0	2	2	6	1	3
		Waktu	4	4		6	4	15	20		13	
29	PR29	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	5	4	2	1	0	0	0	7
		Waktu	13	8	29	17	10	13	6	13	8	
30	PR30	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	8	6	1	3	7	5	0	0	0	6
		Waktu		29	3	22			5	4	2	
31	PR31	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	6	0	0	1	0	6	1	0	0	0
		Waktu	21	2	5	8	5	30	7	3	5	3
32	PR32	Keberhasilan	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	7	8	5	0	0	4	1	6	1	8
		Waktu				8	8		14		10	
33	PR33	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	0	7	0	6	0	5	0
		Waktu	12	7	3	6		6		7		7
34	PR34	Keberhasilan	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	1	0	0	7	8	3	5	0	4	4
		Waktu	9	3	1					6		

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- S1 – S10 adalah skenario tugas. Selengkapnya di Tabel 3.14 Skenario Tugas.
- Satuan waktu yang digunakan adalah detik, dengan maksimal pengerjaan 30 detik.
- Keberhasilan; Y: ya; T: tidak

Pengujian pertama dengan partisipan 1, dilakukan pada tanggal 21 Mei 2022 di kediaman partisipan 1. Browser yang digunakan digunakan selama proses pengujian adalah Opera. Selama proses pengujian, *website* Sumatera Barat, Kalimantan Tengah, dan Kalimantan Selatan karena masalah *server*.

Tabel 4.2 Penilaian *website* oleh partisipan 1

No.	Provinsi	Indikator							
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
1	PR1	2	3	3	3	2	4	2	2
2	PR2	2	2	4	0	2	1	3	3
3	PR3								
4	PR4	2	2	1	2	1	1	2	1
5	PR5	2	3	3	1	1	2	2	2
6	PR6	2	2	3	1	1	3	2	2
7	PR7	2	2	3	2	2	1	2	2
8	PR8	2	3	3	2	1	1	1	1
9	PR9	2	2	1	1	0	2	0	0
10	PR10	3	4	3	3	2	3	3	2
11	PR11	1	1	2	2	1	2	2	2
12	PR12	2	1	1	2	1	2	2	1
13	PR13	1	2	1	1	0	2	2	2
14	PR14	0	1	0	1	0	2	0	0
15	PR15	2	2	2	2	2	3	3	3
16	PR16	2	1	1	1	0	1	2	2
17	PR17	2	2	2	1	1	1	2	2
18	PR18	1	0	1	3	0	2	1	1
19	PR19	0	1	0	0	0	0	0	0
20	PR20	1	0	0	2	1	2	0	1
21	PR21	-	-	-	-	-	-	-	-
22	PR22	-	-	-	-	-	-	-	-
23	PR23	1	1	2	2	1	1	2	2
24	PR24	2	0	0	0	0	0	1	0
25	PR25	2	2	4	4	2	4	4	4
26	PR26	1	2	1	2	0	1	2	2
27	PR27	2	2	3	4	1	2	3	3
28	PR28	2	3	1	2	1	1	3	2
29	PR29	1	3	1	1	1	1	2	2
30	PR30	3	2	2	1	1	2	2	2
31	PR31	1	1	1	1	0	2	2	1
32	PR32	2	2	3	1	1	1	2	2
33	PR33	2	2	2	1	1	1	2	2
34	PR34	2	3	2	1	1	2	2	2

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- U1 – U8 adalah indikator dari aspek usabilitas. Selengkapnya di Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas.

Tabel 4.2 merupakan hasil penilaian *website* oleh partisipan 1 berdasarkan indikator usabilitas. Kemudian berikut hasil pengujian usabilitas dengan partisipan menggunakan metode *cognitive walkthrough* oleh partisipan 2:

Tabel 4.3 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 2

No.	Provinsi	Indikator	Skenario									
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	PR1	Keberhasilan	Y	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	5	7	6	3	8	7	7	5	14	11
		Waktu	24			16				24	29	15
2	PR2	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	1	0	0	0	0	8	5	2	0	3
		Waktu	9	9	10	14	11			24	11	
3	PR3	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	PR4	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	10	0	7	5	0	4	3	0	7	0
		Waktu		7		27	9		19	7		3
5	PR5	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	0	0	1	8	6	0	0
		Waktu	5	9	12	8	7	10			3	3
6	PR6	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	PR7	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	8	1	11	0	0		6	0	1	3
		Waktu		8		10	10		30	11	15	23
8	PR8	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	10	2	8	1	0	8	5	4	1	5
		Waktu		12		15	13		14	29	21	
9	PR9	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	5	0	0	1	8	0	2	0	0	0
		Waktu	22	4	4	10		5	24	4	6	5
10	PR10	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	7	9	6	0	0	11	0	4	0	6
		Waktu		30		5	5		7		4	
11	PR11	Keberhasilan	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T

		Jumlah Kesalahan	3	11	6	3	0	2	7	8	13	9
		Waktu	20			11	18	20			22	
12	PR12	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	8	1	0	0	0	9	3	0	5	1
		Waktu	24	19	13	13	11		17	11		9
13	PR13	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	7	1	0	5	8	0	0	0
		Waktu	9	4		8	8			6	5	4
14	PR14	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	1	0	0	7	5	0	0	1
		Waktu	6	4	8	4	10			4	8	14
15	PR15	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	5	3	2	7	0	5	7	0	0	3
		Waktu		12	14	17	11	20		6	3	
16	PR16	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	5	2	0	3	7	0	2	2	3	0
		Waktu	17	22	7	14		6	8	30		2
17	PR17	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	10	0	5	0	0	5	2	0	0	0
		Waktu		12		9	7		6	5	5	4
18	PR18	Keberhasilan	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	5	4	2	0	0	2	2	4	0
		Waktu	5			11	10	11	13	12	17	8
19	PR19	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	0	0	4	3	2	1	0	0	7	4
		Waktu	10	9	27	14	30	9	9	8		
20	PR20	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	7	0	8	0	0	0	3	3	0	1
		Waktu		5		9	11	4	11	21	4	5
21	PR21	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	PR22	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	PR23	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	1	0	0	8	0	7	0
		Waktu	6	5	11	11	8	10		5		9
24	PR24	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	5	0	1	0	0	0	2	0	0
		Waktu	9	29	6	10	10	4	6	19	15	3
25	PR25	Keberhasilan	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	9	0	6	12	7	6	8	0	1	0
		Waktu		10						9	18	6
26	PR26	Keberhasilan	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	7	9	7	9	2	0	1	0
		Waktu	3	5						14	29	19

27	PR27	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	11	0	5	1	0	6	9	2	7	0
		Waktu		6		13	15	25	30	24		12
28	PR28	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	11	0	0	4	13	0	1	7
		Waktu	9	10		10	9	27		6	13	
29	PR29	Keberhasilan	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	9	7	2	0	1	2	0	5
		Waktu	15	7			22	22	11	17	8	
30	PR30	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	8	0	0	0	0	1	6	1	0	5
		Waktu		6	2	9	8	13		16	6	
31	PR31	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	0	0	9	2	0	0	0
		Waktu	8	5	11	11	9		20	2	5	5
32	PR32	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	10	1	6	2	2	8	4	5	0	7
		Waktu	30	12		14	15		8		3	
33	PR33	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	9	0	0	0	7	2	7	3	6	5
		Waktu		13	15	9		15		14		
34	PR34	Keberhasilan	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	6	8	5	4	0	5	4
		Waktu	9	9	8					6		

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- S1 – S10 adalah skenario tugas. Selengkapnya di Tabel 3.14 Skenario Tugas.
- Satuan waktu yang digunakan adalah detik, dengan maksimal pengerjaan 30 detik.
- Keberhasilan; Y: ya; T: tidak

Pengujian kedua dengan partisipan 2, dilakukan pada tanggal 24 Mei 2022 secara online melalui aplikasi zoom. Browser yang digunakan adalah Google Chrome. Selama proses pengujian, *website* Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Kalimantan Tengah, dan Kalimantan Selatan tidak dapat diakses karena masalah *server*.

Tabel 4.4 Penilaian *website* oleh partisipan 2

No.	Provinsi	Indikator							
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
1	PR1	2	2	1	4	1	2	3	3

2	PR2	0	1	0	0	0	0	0	0
3	PR3								
4	PR4	1	0	0	0	0	0	0	0
5	PR5	0	0	0	0	0	1	0	1
6	PR6	-	-	-	-	-	-	-	-
7	PR7	3	2	3	3	3	1	3	3
8	PR8	1	1	0	0	1	0	1	0
9	PR9	0	0	0	0	0	0	0	0
10	PR10	3	4	3	3	3	3	3	3
11	PR11	4	4	4	3	3	0	3	4
12	PR12	0	0	2	0	0	0	0	0
13	PR13	0	0	0	0	0	0	0	0
14	PR14	0	0	0	0	0	1	0	0
15	PR15	1	1	1	1	0	2	1	1
16	PR16	1	1	3	0	0	0	2	1
17	PR17	0	0	0	0	0	0	0	0
18	PR18	0	0	1	1	1	0	1	0
19	PR19	1	2	1	1	1	3	0	0
20	PR20	1	1	1	1	1	2	0	0
21	PR21	-	-	-	-	-	-	-	-
22	PR22	-	-	-	-	-	-	-	-
23	PR23	2	1	1	1	1	0	1	1
24	PR24	0	0	0	0	0	0	0	0
25	PR25	2	3	0	3	1	4	4	4
26	PR26	0	3	0	0	0	0	1	1
27	PR27	3	3	0	0	0	4	3	3
28	PR28	2	2	0	0	0	0	1	1
29	PR29	1	1	0	1	0	3	2	1
30	PR30	3	3	2	2	0	0	3	2
31	PR31	0	0	1	0	0	1	0	0
32	PR32	1	3	0	1	1	0	2	1
33	PR33	3	1	0	1	1	0	3	3
34	PR34	4	4	1	1	0	0	4	4

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- U1 – U8 adalah indikator dari aspek usabilitas. Selengkapnya di Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas.

Tabel 4.4 merupakan hasil penilaian *website* oleh partisipan 2 berdasarkan indikator usabilitas. Kemudian, berikut hasil pengujian usabilitas dengan partisipan menggunakan metode *cognitive walkthrough* oleh partisipan 3 :

Tabel 4.5 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 3

No.	Provinsi	Indikator	Skenario										
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	
1	PR1	Keberhasilan	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	8	9	7	8	6	8	9	0	0	0	
		Waktu								4	4	3	
2	PR2	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	0	2	0	3	0	8	5	0	0	6	
		Waktu	6	19	5	15	5		16	5	2		
3	PR3	Keberhasilan	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	8	0	6	7	9	6	7	0	0	0	
		Waktu		5						5	4	8	
4	PR4	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	7	0	8	0	0	7	2	0	0	0	
		Waktu		4		7	4		18	5	13	2	
5	PR5	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	0	0	7	2	0	0	0	
		Waktu	7	4	5	5	4	30	13	6	6	3	
6	PR6	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	13	7	9	0	0	6	1	1	3	2	
		Waktu		27	29	9	6	19	13	16	17	14	
7	PR7	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	11	0	9	0	0	5	0	0	0	2	
		Waktu		4		4	2		4	6	4	15	
8	PR8	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	8	0	6	0	0	4	1	7	0	0	
		Waktu	30	7		9	9		12		11	4	
9	PR9	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	1	0	0	2	9	0	0	2	0	0	
		Waktu	11	2	3	8		5	5	7	3	1	
10	PR10	Keberhasilan	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	14	9	6	7	3	5	0	9	0	0	
		Waktu					23	19	5		6	7	
11	PR11	Keberhasilan	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	5	9	8	11	6	9	7	2	5	0	
		Waktu	12					22		13	17	6	
12	PR12	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	13	2	9	0	0	5	6	0	4	0	
		Waktu		9		12	8		9	10	29	4	
13	PR13	Keberhasilan	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	0	0	9	11	0	6	7	0	0	0	
		Waktu	6	4			18			5	4	4	
14	PR14	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	0	0	11	0	2	7	0	
		Waktu	9	9	9	11	10		10	13	22	7	
15	PR15	Keberhasilan	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	
		Jumlah Kesalahan	12	10	11	0	0	8	4	0	0	4	

		Waktu				10	9		16	8	5	
16	PR16	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	5	0	9	0	7	3	9	2
		Waktu	8	3	19	4		4		14		14
17	PR17	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan		0		3	0		4	2	0	5
		Waktu		5		12	8		10	14	8	18
18	PR18	Keberhasilan	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	11	7	0	3	0	0	0	0	2	0
		Waktu			9	12	8	11	10	6	14	9
19	PR19	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	8	0	3	1	1	1	7
		Waktu	10	9	5	24	6	13	7	10	16	
20	PR20	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	10	0	8	0	0	0	6	0	0	0
		Waktu		4		9	5	3	21	6	4	3
21	PR21	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	1	0	8	2	0	5	4	0	11	0
		Waktu	5	5		12	8	12	14	8	30	6
22	PR22	Keberhasilan	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	14	10	11	2	3	0	8	0	0	5
		Waktu				25	14	5		7	8	
23	PR23	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	3	1	1	3	0	6	7	3	0	3
		Waktu	14	12	14	13	14	20		14	5	17
24	PR24	Keberhasilan	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	6	3	0	0	0	0	5	0	1	0
		Waktu	15		4	5	5	6	19	4	9	6
25	PR25	Keberhasilan	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	12	1	7	9	10	8	7	0	2	0
		Waktu		7						2	7	5
26	PR26	Keberhasilan	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	12	11	5	8	0	9	1	0
		Waktu	4	3					5		12	10
27	PR27	Keberhasilan	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan		0		0	0	0				0
		Waktu		7		6		8	11	26		6
28	PR28	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	8	0	0	2	7	7	1	5
		Waktu	7	8		6	9	12	29		10	
29	PR29	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	3	0	0	0	1	4	5	0	2	4
		Waktu	12	11	9	12	14	16	16	4	11	
30	PR30	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	11	2	0	0	0	0	0	2	2	6
		Waktu		13	4	8	9	7	8	13	9	
31	PR31	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y

		Jumlah Kesalahan	5	0	0	2	0	9	5	0	0	0
		Waktu	19	4	6	8	6		26	6	11	4
32	PR32	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	12	6	9	0	0	8	2	8	0	3
		Waktu		24		11	14		9		3	
33	PR33	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	0	8	3	5	2	7	0
		Waktu	11	9	4	10		20	16	12		13
34	PR34	Keberhasilan	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	7	5	6	3	0	6	3
		Waktu	6	6	10					5		

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- S1 – S10 adalah skenario tugas. Selengkapnya di Tabel 3.14 Skenario Tugas.
- Satuan waktu yang digunakan adalah detik, dengan maksimal pengerjaan 30 detik.
- Keberhasilan; Y: ya; T: tidak

Pengujian ketiga dengan partisipan 3, dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022 secara online melalui aplikasi zoom. Browser yang digunakan adalah Mozilla Firefox. Seluruh *website* dapat diakses selama proses pengujian, walaupun *website* Kepulauan Riau tidak sempat diakses hingga proses pengujian *website* Papua Barat.

Tabel 4.6 Penilaian *website* oleh partisipan 3

No.	Provinsi	Indikator									
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8		
1	PR1	1	3	2	4	0	2	3	3		
2	PR2	0	1	1	1	0	0	0	0		
3	PR3	3	4	3	2	1	2	1	1		
4	PR4	2	2	1	3	2	0	1	1		
5	PR5	0	0	0	0	0	2	0	0		
6	PR6	1	1	2	3	1	2	3	3		
7	PR7	3	3	3	2	1	2	2	2		
8	PR8	1	2	2	3	3	2	2	2		
9	PR9	0	1	2	0	0	0	0	0		
10	PR10	4	3	4	3	3	4	2	2		
11	PR11	2	2	2	1	1	0	0	0		
12	PR12	2	2	3	2	1	0	2	1		
13	PR13	3	3	2	1	1	0	4	2		
14	PR14	0	1	0	0	0	1	0	0		

15	PR15	4	4	3	3	2	4	4	3
16	PR16	2	3	1	3	1	0	3	3
17	PR17	1	2	3	0	3	0	2	1
18	PR18	2	3	3	2	0	0	0	1
19	PR19	0	0	0	0	0	2	0	0
20	PR20	0	1	0	0	0	3	1	1
21	PR21	2	1	0	0	0	2	0	0
22	PR22	2	3	1	0	0	4	2	2
23	PR23	0	1	0	1	0	0	0	0
24	PR24	1	2	0	0	0	0	0	0
25	PR25	0	4	1	4	0	0	0	0
26	PR26	0	2	0	0	0	0	2	1
27	PR27	1	3	0	0	0	0	0	1
28	PR28	1	3	3	2	1	0	2	2
29	PR29	0	0	2	0	0	1	1	2
30	PR30	3	3	3	3	1	2	3	3
31	PR31	1	1	1	0	0	3	1	1
32	PR32	4	3	3	3	1	4	3	3
33	PR33	2	1	1	0	0	0	1	1
34	PR34	0	4	0	4	0	4	1	1

Keterangan :

- P1 – P34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- U1 – U8 adalah indikator dari aspek usabilitas. Selengkapnya di Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas.

Tabel 4.6 merupakan hasil penilaian *website* oleh partisipan 3 berdasarkan indikator usabilitas. Kemudian, berikut hasil pengujian usabilitas dengan partisipan menggunakan metode *cognitive walkthrough* oleh partisipan 4 :

Tabel 4.7 Hasil pengujian skenario tugas oleh partisipan 4

No.	Provinsi	Indikator	Skenario										
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	
1	PR1	Keberhasilan	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	14	9	8	9	11	8	9	0	0	0	0
		Waktu								3	7	3	
2	PR2	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	1	0	11	9	0	0	9	
		Waktu	7	9	10	6	3			7	1		
3	PR3	Keberhasilan	T	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	
		Jumlah Kesalahan	10	0	8	7	6	8	2	0	4	0	
		Waktu		3					10	3	20	7	

4	PR4	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	8	0	9	0	0	6	5	0	1	0
		Waktu		4		4	4			5	10	2
5	PR5	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	0	0	11	10	5	0	0
		Waktu	5	4	3	8	6				3	3
6	PR6	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	0	0	9	8	10	6	7
		Waktu	13	6	4	5	4	29				
7	PR7	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	12	0	8	0	0	8	1	0	0	1
		Waktu		6		4	3		8	2	2	14
8	PR8	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	15	8	8	0	0	10	6	3	8	0
		Waktu		30		7	5		26	16		3
9	PR9	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	1	0	0	3	7	0	3	0	10	0
		Waktu	6	2	3	12		2	14	3		3
10	PR10	Keberhasilan	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	11	8	9	0	0	0	0	5	0	0
		Waktu				5	3	3	4		3	12
11	PR11	Keberhasilan	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	3	8	6	0	0	2	8	2	4	5
		Waktu	18			6	6	10		19	26	
12	PR12	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	13	6	3	0	0	7	0	2	0	0
		Waktu		29	19	9	11		7	9	2	3
13	PR13	Keberhasilan	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	10	5	0	9	11	0	0	0
		Waktu	6	3			6			3	2	1
14	PR14	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	0	0	9	11	6	8	0
		Waktu	7	3	2	3	3			18		3
15	PR15	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	8	0	7	0	0	4	1	0	0	8
		Waktu		3	30	5	5	15	7	6	3	
16	PR16	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	3	0	0	0	8	0	11	2	3	0
		Waktu	13	8	4	7		3		30		2
17	PR17	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan				0	0		0	0	0	2
		Waktu		13		6	5		4	2	5	7
18	PR18	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	5	0	8	1	0	0	2	0	2	2
		Waktu	17	13		9	6	10	8	7	17	16
19	PR19	Keberhasilan	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	8	3	0	0	5	11	5

		Waktu	8	5	6		27	5	6	28		
20	PR20	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	12	0	7	0	0	0	3	0	1	0
		Waktu		7		5	7	3	10	6	6	2
21	PR21	Keberhasilan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Jumlah Kesalahan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Waktu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	PR22	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	12	7	11	0	0	0	9	0	0	6
		Waktu		30		9	8	3		3	2	
23	PR23	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	2	0	0	3	0	1	9	2	5	3
		Waktu	11	12	10	21	12	14		15	22	19
24	PR24	Keberhasilan	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	2	12	0	2	9	0	0	0	1	0
		Waktu	12		3	12		5	3	6	7	4
25	PR25	Keberhasilan	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	9	0	11	11	7	9	6	0	0	0
		Waktu		7						6	6	4
26	PR26	Keberhasilan	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	0	0	9	10	7	9	0	5	5	0
		Waktu	4	4					2	26	19	2
27	PR27	Keberhasilan	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	11	0	10	0	9	2	0	0	5	1
		Waktu		2		6		8	6	6		10
28	PR28	Keberhasilan	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	0	0	8	0	0	5	8	2	7	6
		Waktu	5	3		5	3	19		19		
29	PR29	Keberhasilan	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	3	11	8	1	0	0	0	0	0	8
		Waktu	15			13	11	8	4	2	6	
30	PR30	Keberhasilan	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
		Jumlah Kesalahan	8	6	0	1	0	2	0	0	0	8
		Waktu		29	2	19	9	16	2	1	1	
31	PR31	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
		Jumlah Kesalahan	1	0	0	0	0	7	8	9	1	0
		Waktu	10	3	3	8	5			9	10	2
32	PR32	Keberhasilan	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
		Jumlah Kesalahan	10	0	10	0	0	7	0	9	0	5
		Waktu		11		8	8		5		2	
33	PR33	Keberhasilan	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y
		Jumlah Kesalahan	6	0	0	1	7	7	5	4	9	0
		Waktu	25	9	3	13		20		27		4
34	PR34	Keberhasilan	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T
		Jumlah Kesalahan	0	0	0	6	5	7	5	0	5	3
		Waktu	14	6	5					4		

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- S1 – S10 adalah skenario tugas. Selengkapnya di Tabel 3.14 Skenario Tugas.
- Satuan waktu yang digunakan adalah detik, dengan maksimal pengerjaan 30 detik.
- Keberhasilan; Y: ya; T: tidak

Pengujian keempat dan terakhir dengan partisipan 4, dilakukan pada tanggal 29 Mei 2022 di kediaman partisipan 4. Browser yang digunakan adalah Google Chrome. Selama proses pengujian, *website* Kalimantan Tengah tidak dapat diakses karena masalah *server*.

Tabel 4.8 Penilaian *website* oleh partisipan 4

No.	Provinsi	Indikator							
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
1	PR1	1	2	0	0	0	2	1	1
2	PR2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	PR3	1	1	0	0	0	2	1	1
4	PR4	0	2	1	0	0	0	1	1
5	PR5	0	0	0	0	0	0	0	0
6	PR6	0	1	1	0	0	1	0	0
7	PR7	1	1	0	0	0	0	0	0
8	PR8	2	2	1	0	0	0	2	0
9	PR9	0	0	0	0	0	0	0	0
10	PR10	3	3	3	2	2	2	3	3
11	PR11	1	1	2	0	0	0	0	0
12	PR12	1	0	0	0	0	0	0	0
13	PR13	0	0	0	0	0	0	0	0
14	PR14	0	0	0	0	0	0	0	0
15	PR15	2	1	1	0	0	0	2	1
16	PR16	0	0	0	0	0	0	0	0
17	PR17	0	0	1	0	0	0	1	1
18	PR18	0	0	0	0	0	0	0	0
19	PR19	1	0	0	0	0	0	0	0
20	PR20	0	0	0	0	0	0	0	0
21	PR21								
22	PR22	2	2	1	0	0	0	1	1
23	PR23	0	0	0	0	0	0	0	0
24	PR24	0	0	0	0	0	0	0	0
25	PR25	0	2	3	3	0	3	2	0
26	PR26	0	1	0	0	0	0	1	0
27	PR27	0	0	0	0	0	0	0	0
28	PR28	0	2	0	0	0	0	1	1

29	PR29	2	0	0	0	0	2	0	0
30	PR30	2	2	2	2	0	0	2	1
31	PR31	0	1	0	0	0	0	0	0
32	PR32	3	3	3	2	2	3	3	3
33	PR33	1	0	1	0	0	0	2	2
34	PR34	0	4	3	3	0	0	3	3

Keterangan :

- P1 – P34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- U1 – U8 adalah indikator dari aspek usabilitas. Selengkapnya di Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas.

Tabel 4.8 merupakan hasil penilaian *website* oleh partisipan 4 berdasarkan indikator usabilitas. Setelah hasil penilaian diperoleh, selanjutnya proses perhitungan pada Perhitungan Hasil *Cognitive Walkthrough*.

4.1.2 Data hasil pengujian *heuristic evaluation*

Pada pengujian *heuristic evaluation*, evaluator akan diberikan ceklis dalam bentuk form yang berisi daftar aspek *heuristic* dan sub-aspeknya. Parameter penilaian adalah sepuluh prinsip *heuristic*. Evaluator akan menilai *website* pemerintah dengan menggunakan *severity rating* skala 0 hingga 4. Tidak ada batasan waktu penilaian. Setelah proses penilaian, evaluator diminta saran perbaikan untuk setiap *website*. Berikut hasil evaluasi *website* pemerintah provinsi oleh evaluator dengan metode *heuristic evaluation* :

Tabel 4.9 Hasil evaluasi evaluator 1

No.	provinsi	Z1				Z2			Z3			Z4				Z5				Z6			Z7			Z8					Z9		Z10			
		A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	D1	D2	D3	E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	G1	G2	G3	H1	H2	H3	H4	H5	I1	J1	J2	J3				
1	PR1	1	0	2	2	1	1	2	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	2	0	
2	PR2	3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	3	0	3	2	1	0	1	2	1	3	2	0	2	2	1	1	1	0	1	0	0	0	0		
3	PR3	1	0	2	0	1	1	2	1	0	0	1	0	3	0	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	1	0	2	3	0	0	0		
4	PR4	2	1	0	3	1	0	4	0	1	1	2	0	3	0	2	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	0	1	3	0	0	0		
5	PR5	1	1	1	1	1	2	3	2	3	1	2	1	3	0	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	0	2	3	0	0	0		
6	PR6																																			
7	PR7	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1		
8	PR8	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1	3	1	4	1	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1		
9	PR9	1	3	1	1	1	2	1	1	0	1	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
10	PR10	2	1	1	3	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
11	PR11	1	1	1	1	1	2	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
12	PR12	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	
13	PR13	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	PR14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	
15	PR15																																			
16	PR16	1	1	1	1	1	1	1	3	0	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	
17	PR17	2	1	2	1	1	2	1	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	PR18	2	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	
19	PR19																																			
20	PR20	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	
21	PR21	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	
22	PR22																																			
23	PR23	3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	PR24	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	PR25	2	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	
26	PR26	2	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
27	PR27	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	
28	PR28	1	1	1	1	1	1	2	1	0	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	
29	PR29	1	1	2	2	1	2	1	2	0	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	
30	PR30	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	
31	PR31	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	
32	PR32	1	1	1	1	1	2	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	
33	PR33	1	2	2	1	1	2	2	1	0	1	2	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	
34	PR34																																			

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 *Ceklis heuristic*.

Pengujian pertama oleh evaluator 1, dilakukan pada tanggal 3 Juni 2022 hingga 4 Juni 2022 dengan diberikan *link google form*. Selama proses evaluasi, *website* Sumatera Selatan, Jawa Timur, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Selatan, dan Papua Barat tidak bisa diakses karena masalah *server*.

Tabel 4.10 Hasil evaluasi evaluator 2

No.	provinsi	Z1				Z2			Z3		Z4			Z5				Z6			Z7			Z8					Z9		Z10		
		A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	D1	D2	D3	E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	G1	G2	G3	H1	H2	H3	H4	H5	I1	J1	J2	J3	
1	PR1	1	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	2	2	1	1	1	2	1	0	0
2	PR2	1	1	0	2	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	PR3	1	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	2	0	0	0	0	2	3	2	1	0	1	1	1	0		
4	PR4	0	1	1	2	1	2	0	0	0	0	0	3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0		
5	PR5	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0		
6	PR6																																
7	PR7	1	1	1	3	1	1	3	1	0	1	2	0	4	0	1	1	1	2	1	1	0	3	2	1	0	1	1	0	3	2	0	
8	PR8	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
9	PR9	2	1	0	1	3	1	3	0	0	0	1	0	3	0	1	0	1	2	2	1	C	3	1	2	1	1	1	0	2	1	0	
10	PR10	1	0	0	0	3	1	3	1	0	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	1	3	0	0	1	0	1	0	2	1	0		
11	PR11	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	2	0	1	0	0	1	0	0	0		
12	PR12	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	1	3	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
13	PR13	2	1	2	2	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	3	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
14	PR14	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
15	PR15																																
16	PR16	1	1	1	1	3	2	2	0	0	0	0	2	2	1	2	0	0	0	2	3	2	1	2	0	2	0	1	0	0	0		
17	PR17	0	2	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
18	PR18	1	1	1	1	2	2	0	2	3	0	0	0	1	0	0	2	2	1	2	2	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0		
19	PR19	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
20	PR20	1	2	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
21	PR21	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	2	1	1	2	1	0	0	0		
22	PR22	2	2	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	2	0	0	0	2	2	2	2	2	1	0	0	0		
23	PR23	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
24	PR24	1	1	0	2	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
25	PR25	1	0	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	3	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0		
26	PR26	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
27	PR27	0	1	1	1	2	1	0	0	1	0	0	0	2	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
28	PR28	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
29	PR29	0	1	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	2	0	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	0	0	
30	PR30	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	
31	PR31	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	0	0	0	
32	PR32	1	2	1	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	3	0	0	0	0	
33	PR33	1	2	1	1	0	1	0	1	2	0	0	0	3	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	
34	PR34																																

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 *Ceklis heuristic*.

Pengujian pertama oleh evaluator 2, dilakukan pada tanggal 5 Juni 2022 hingga 7 Juni 2022 dengan diberikan *link google form*. Selama proses evaluasi, *website* Sumatera Selatan, Jawa Timur, dan Papua Barat tidak bisa diakses karena masalah *server*.

Tabel 4.11 Hasil evaluasi evaluator 3

No.	provinsi	Z1				Z2			Z3		Z4			Z5				Z6			Z7			Z8					Z9		Z10						
		A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	D1	D2	D3	E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	G1	G2	G3	H1	H2	H3	H4	H5	I1	J1	J2	J3					
1	PR1	1	0	1	2	1	1	3	0	0	0	0	2	2	0	2	0	1	1	0	2	1	2	0	0	2	1	1	0	0	2	1	0	0	2	3	0
2	PR2	0	0	3	1	0	0	0	1	2	3	1	2	4	1	1	0	2	2	1	1	1	0	0	0	1	1	2	4	3	2	2					
3	PR3	4	1	0	3	0	0	2	2	0	0	1	0	0	3	2	2	2	0	0	0	2	4	1	2	1	1	2	4	4	2	0					
4	PR4	4	1	0	2	0	3	2	2	0	0	1	0	1	1	2	1	3	1	0	2	2	3	0	1	0	0	0	4	4	4	0					
5	PR5	3	0	2	2	0	0	2	1	0	2	1	2	4	0	2	1	0	1	0	2	2	3	3	2	1	3	1	3	4	2	0					
6	PR6	3	2	0	2	0	3	2	2	0	2	1	0	2	0	2	1	2	1	0	3	1	3	0	0	2	1	1	3	4	2	3					
7	PR7	3	2	0	2	0	0	2	1	0	0	1	2	1	3	1	0	0	0	1	1	0	2	1	0	2	2	0	0	3	3	2					
8	PR8	0	0	0	2	0	3	2	0	0	0	2	0	1	1	3	0	2	1	2	2	1	2	0	0	3	2	0	1	4	1	0					
9	PR9	2	1	0	2	0	2	2	1	0	0	0	1	3	0	1	0	3	1	1	1	1	2	0	1	3	1	0	3	4	2	2					
10	PR10	3	0	0	2	0	0	2	1	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	4	2	3					
11	PR11	0	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	3	0	0	2	2	2	1	2	0	0	0	0	0	3	4	3	2					
12	PR12	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	4	0	3					
13	PR13	3	1	0	2	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	2	0	0	2	0	1	0	1	4	3	2				
14	PR14	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	3	4	2	2				
15	PR15	3	0	2	0	0	2	2	1	0	0	3	1	2	0	2	2	2	2	3	3	3	2	1	4	0	2	0	3	4	3	0					
16	PR16	0	1	0	0	0	2	2	0	0	0	2	1	3	1	1	0	1	1	1	1	1	2	0	2	1	1	0	3	4	3	3					
17	PR17	2	0	0	2	0	1	2	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	4	3	2					
18	PR18	3	1	2	2	0	1	2	1	0	0	1	1	3	0	1	0	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	3	4	3	2					
19	PR19	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	1	0	3	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	4	3	4					
20	PR20	0	0	2	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	3	0	3	0					
21	PR21	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	3	0	2	0	2	1	1	1	1	0	2	0	1	2	0	3	4	3	0					
22	PR22	0	1	2	0	2	1	0	3	1	0	2	2	3	0	1	1	2	3	2	3	2	2	0	2	0	3	0	3	4	3	3					
23	PR23	3	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	3	4	0	0					
24	PR24	0	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	1	3	3	1	1	2	2	1	1	1	2	0	2	0	1	0	2	4	3	3					
25	PR25																																				
26	PR26	3	1	0	2	0	0	2	0	0	0	2	1	3	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	3	3	1	0	0	4	3	2					
27	PR27	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	1	1	3	0	1	0	0	1	1	1	0	2	0	0	1	1	0	4	4	3	2					
28	PR28	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	3	0	0	3	4	3	0					
29	PR29	0	1	0	2	0	0	2	0	0	0	2	1	3	3	1	1	1	2	2	1	0	2	0	2	2	2	0	0	4	3	3					
30	PR30	1	0	2	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	3	1	1	2	1	1	1	2	2	0	1	2	0	0	3	4	3	3					
31	PR31	2	0	0	2	0	0	2	3	0	0	2	2	3	1	0	1	1	0	0	1	0	2	2	2	0	1	0	4	4	3	3					
32	PR32	0	2	0	2	2	2	2	0	0	0	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	0	3	1	2	0	2	4	3	3					
33	PR33	0	0	2	2	0	0	0	0	0	3	0	2	1	2	1	0	2	1	2	2	0	0	0	3	1	1	3	4	3	2						
34	PR34	0	0	0	2	2	0	2	1	0	2	1	0	3	2	0	1	0	0	0	2	0	2	2	3	0	2	1	0	4	3	3					

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 *Ceklis heuristic*.

Pengujian pertama oleh evaluator 3, dilakukan pada tanggal 6 Juni 2022 hingga 8 Juni 2022 dengan diberikan *link google form*. Selama proses evaluasi, *website* Sulawesi Utara tidak bisa diakses karena masalah *server*.

Tabel 4.12 Hasil evaluasi evaluator 4

No.	provinsi	Z1				Z2			Z3		Z4			Z5				Z6			Z7			Z8					Z9		Z10							
		A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	D1	D2	D3	E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	G1	G2	G3	H1	H2	H3	H4	H5	I1	J1	J2	J3						
1	PR1	1	0	2	2	1	1	2	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	0		
2	PR2	3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	3	0	3	2	1	0	1	2	1	3	2	0	2	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0			
3	PR3	1	0	2	0	1	1	2	1	0	0	1	0	3	0	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	1	0	2	3	0	0	0				
4	PR4	2	1	0	3	1	0	4	0	1	1	2	0	3	0	2	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	0	1	3	0	0	0				
5	PR5	1	1	1	1	1	2	3	2	3	1	2	1	3	0	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	0	2	3	0	0	0				
6	PR6	1	0	2	2	1	1	3	1	0	1	2	0	3	0	1	1	1	2	1	0	1	3	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0				
7	PR7	1	1	1	3	1	1	3	1	0	1	2	0	4	0	1	1	1	2	1	1	0	3	2	1	0	1	1	0	3	2	0	0	0				
8	PR8	1	0	1	3	1	2	3	0	0	1	0	1	3	0	1	0	1	1	0	0	1	3	0	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0			
9	PR9	1	1	0	1	1	1	3	0	0	0	1	0	3	0	1	0	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	0	2	1	0	0	0	0			
10	PR10	1	0	0	0	1	1	3	1	0	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	1	1	3	0	0	1	0	1	0	2	1	0	0	0	0			
11	PR11	1	1	0	2	2	1	0	1	2	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0			
12	PR12																																					
13	PR13	1	1	0	3	1	0	3	1	2	0	0	1	2	1	0	0	1	0	1	0	1	2	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0		
14	PR14	1	0	1	1	0	1	3	1	2	0	0	0	2	0	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0		
15	PR15	1	1	0	4	1	1	3	1	2	0	2	1	3	0	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	1	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0		
16	PR16	0	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	2	0	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	0	2	1	0	0	0	0	0		
17	PR17	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	2	1	2	0	1	2	1	1	2	1	2	3	3	3	1	2	3	0	2	1	0	0	0	0	0		
18	PR18	0	1	1	1	0	1	0	1	2	1	0	0	2	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
19	PR19	0	0	1	1	1	0	2	1	0	0	0	3	1	3	0	0	0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	
20	PR20	0	1	1	1	1	0	3	1	0	1	0	3	2	0	1	0	0	1	1	1	1	3	0	0	0	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	
21	PR21	1	1	1	1	1	0	3	0	0	1	3	1	2	0	2	2	1	2	1	2	1	3	3	2	2	1	2	0	1	1	9	0	0	0	0		
22	PR22	1	1	1	1	2	2	3	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	0	2	3	0	1	2	0	0	0	0		
23	PR23	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
24	PR24	1	1	0	1	1	2	2	0	0	1	0	1	2	1	1	0	1	1	3	1	1	3	1	0	0	1	1	0	2	1	1	0	0	0	0	0	
25	PR25	1	1	1	3	1	1	3	1	0	1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	1	1	3	2	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
26	PR26	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
27	PR27	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	1	1	2	0	1	0	1	1	0	0	1	2	1	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
28	PR28	1	0	1	1	1	1	2	1	0	0	0	1	3	0	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
29	PR29	1	1	0	1	1	1	2	0	0	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	
30	PR30	0	1	1	2	1	2	2	1	0	1	1	1	3	1	1	0	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	0	2	1	1	0	0	0	0	0	
31	PR31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
32	PR32	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
33	PR33	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
34	PR34																																					

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 *Ceklis heuristic*.

Pengujian pertama oleh evaluator 4, dilakukan pada tanggal 12 Juli 2022 dengan diberikan *link google form*. Selama proses evaluasi, *website* Jawa Barat dan Papua Barat tidak bisa diakses karena masalah *server*.

4.2 Pengolahan Data

Data yang diperoleh dihitung untuk memperoleh nilai akhir *severity rating* untuk setiap *website* provinsi.

4.2.1 Perhitungan Hasil *Cognitive Walkthrough*

Rata – rata nilai aspek usability *website* oleh partisipan diperoleh dengan menjumlah nilai *severity rating* dari setiap aspek usability (*learnability*, *memorability*, *efficiency*,

satisfaction, dan *error*) masing – masing partisipan. Hasil jumlah tersebut dibagi lima untuk mendapat nilai aspek *website* tersebut. Berikut hasilnya :

Tabel 4.13 Nilai *severity rating learnability website* provinsi

No.	provinsi	partisipan 1	partisipan 2	partisipan 3	partisipan 4	Rata - rata
1	PR1	2,67	1,67	2,00	1,00	1,83
2	PR2	2,67	0,33	0,67	0,00	0,92
3	PR3	-	-	3,33	0,67	2,00
4	PR4	1,67	0,33	1,67	1,00	1,17
5	PR5	2,67	0,00	0,00	0,00	0,67
6	PR6	2,33	-	1,33	0,67	1,44
7	PR7	2,33	2,67	3,00	0,67	2,17
8	PR8	2,67	0,67	1,67	1,67	1,67
9	PR9	1,67	0,00	1,00	0,00	0,67
10	PR10	3,33	3,33	3,67	3,00	3,33
11	PR11	1,33	4,00	2,00	1,33	2,17
12	PR12	1,33	0,67	2,33	0,33	1,17
13	PR13	1,33	0,00	2,67	0,00	1,00
14	PR14	0,33	0,00	0,33	0,00	0,17
15	PR15	2,00	1,00	3,67	1,33	2,00
16	PR16	1,33	1,67	2,00	0,00	1,25
17	PR17	2,00	0,00	2,00	0,33	1,08
18	PR18	0,67	0,33	2,67	0,00	0,92
19	PR19	0,33	1,33	0,00	0,33	0,50
20	PR20	0,33	1,00	0,33	0,00	0,42
21	PR21	-	-	1,00	-	1,00
22	PR22	-	-	2,00	1,67	1,83
23	PR23	1,33	1,33	0,33	0,00	0,75
24	PR24	0,67	0,00	1,00	0,00	0,42
25	PR25	2,67	1,67	1,67	1,67	1,92
26	PR26	1,33	1,00	0,67	0,33	0,83
27	PR27	2,33	2,00	1,33	0,00	1,42
28	PR28	2,00	1,33	2,33	0,67	1,58
29	PR29	1,67	0,67	0,67	0,67	0,92
30	PR30	2,33	2,67	3,00	2,00	2,50
31	PR31	1,00	0,33	1,00	0,33	0,67
32	PR32	2,33	1,33	3,33	3,00	2,50
33	PR33	2,00	1,33	1,33	0,67	1,33
34	PR34	2,33	3,00	1,33	2,33	2,25

Keterangan:

- P1 – P34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.

Nilai *learnability* diperoleh dari menjumlahkan indikator U1, U2, dan U3 pada Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas kemudian dibagi tiga. Rata – rata nilai *severity rating* diperoleh dengan menjumlahkan penilaian dari semua partisipan kemudian dibagi empat.

Tabel 4.14 Nilai *severity rating efficiency website* provinsi

No.	provinsi	partisipan 1	partisipan 2	partisipan 3	partisipan 4	Rata - rata
1	PR1	3,00	4,00	4,00	0,00	2,75
2	PR2	0,00	0,00	1,00	0,00	0,25
3	PR3	-	-	2,00	0,00	1,00
4	PR4	2,00	0,00	3,00	0,00	1,25
5	PR5	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
6	PR6	1,00	-	3,00	0,00	1,33
7	PR7	2,00	3,00	2,00	0,00	1,75
8	PR8	2,00	0,00	3,00	0,00	1,25
9	PR9	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
10	PR10	3,00	3,00	3,00	2,00	2,75
11	PR11	2,00	3,00	1,00	0,00	1,50
12	PR12	2,00	0,00	2,00	0,00	1,00
13	PR13	1,00	0,00	1,00	0,00	0,50
14	PR14	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
15	PR15	2,00	1,00	3,00	0,00	1,50
16	PR16	1,00	0,00	3,00	0,00	1,00
17	PR17	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
18	PR18	3,00	1,00	2,00	0,00	1,50
19	PR19	0,00	1,00	0,00	0,00	0,25
20	PR20	2,00	1,00	0,00	0,00	0,75
21	PR21	-	-	0,00	-	0,00
22	PR22	-	-	0,00	0,00	0,00
23	PR23	2,00	1,00	1,00	0,00	1,00
24	PR24	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
25	PR25	4,00	3,00	4,00	3,00	3,50
26	PR26	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
27	PR27	4,00	0,00	0,00	0,00	1,00
28	PR28	2,00	0,00	2,00	0,00	1,00
29	PR29	1,00	1,00	0,00	0,00	0,50
30	PR30	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00
31	PR31	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
32	PR32	1,00	1,00	3,00	2,00	1,75
33	PR33	1,00	1,00	0,00	0,00	0,50
34	PR34	1,00	1,00	4,00	3,00	2,25

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.

Nilai *efficiency* diperoleh dari indikator U4 pada Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas. Rata – rata nilai *severity rating* diperoleh dengan menjumlahkan penilaian dari semua partisipan kemudian dibagi empat.

Tabel 4.15 Nilai *severity rating memorability website* provinsi

No.	provinsi	partisipan 1	partisipan 2	partisipan 3	partisipan 4	Rata - rata
1	PR1	2,00	1,00	0,00	0,00	0,75
2	PR2	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
3	PR3	-	-	1,00	0,00	0,50
4	PR4	1,00	0,00	2,00	0,00	0,75
5	PR5	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
6	PR6	1,00	-	1,00	0,00	0,67
7	PR7	2,00	3,00	1,00	0,00	1,50
8	PR8	1,00	1,00	3,00	0,00	1,25
9	PR9	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10	PR10	2,00	3,00	3,00	2,00	2,50
11	PR11	1,00	3,00	1,00	0,00	1,25
12	PR12	1,00	0,00	1,00	0,00	0,50
13	PR13	0,00	0,00	1,00	0,00	0,25
14	PR14	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
15	PR15	2,00	0,00	2,00	0,00	1,00
16	PR16	0,00	0,00	1,00	0,00	0,25
17	PR17	1,00	0,00	3,00	0,00	1,00
18	PR18	0,00	1,00	0,00	0,00	0,25
19	PR19	0,00	1,00	0,00	0,00	0,25
20	PR20	1,00	1,00	0,00	0,00	0,50
21	PR21	-	-	0,00	-	0,00
22	PR22	-	-	0,00	0,00	0,00
23	PR23	1,00	1,00	0,00	0,00	0,50
24	PR24	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
25	PR25	2,00	1,00	0,00	0,00	0,75
26	PR26	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
27	PR27	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
28	PR28	1,00	0,00	1,00	0,00	0,50
29	PR29	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
30	PR30	1,00	0,00	1,00	0,00	0,50
31	PR31	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
32	PR32	1,00	1,00	1,00	2,00	1,25
33	PR33	1,00	1,00	0,00	0,00	0,50
34	PR34	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.

Nilai *memorability* diperoleh dari indikator U5 pada Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas. Rata – rata nilai *severity rating* diperoleh dengan menjumlahkan penilaian dari semua partisipan kemudian dibagi empat.

Tabel 4.16 Nilai *severity rating error website* provinsi

No.	provinsi	partisipan 1	partisipan 2	partisipan 3	partisipan 4	Rata - rata
1	PR1	4,00	2,00	2,00	2,00	2,50
2	PR2	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
3	PR3	-	-	2,00	2,00	2,00
4	PR4	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
5	PR5	2,00	1,00	2,00	0,00	1,25
6	PR6	3,00		2,00	1,00	2,00
7	PR7	1,00	1,00	2,00	0,00	1,00
8	PR8	1,00	0,00	2,00	0,00	0,75
9	PR9	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
10	PR10	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00
11	PR11	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
12	PR12	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
13	PR13	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
14	PR14	2,00	1,00	1,00	0,00	1,00
15	PR15	3,00	2,00	4,00	0,00	2,25
16	PR16	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
17	PR17	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
18	PR18	2,00	0,00	0,00	0,00	0,50
19	PR19	0,00	3,00	2,00	0,00	1,25
20	PR20	2,00	2,00	3,00	0,00	1,75
21	PR21	-	-	2,00	-	2,00
22	PR22	-	-	4,00	0,00	2,00
23	PR23	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
24	PR24	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
25	PR25	4,00	4,00	0,00	3,00	2,75
26	PR26	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
27	PR27	2,00	4,00	0,00	0,00	1,50
28	PR28	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
29	PR29	1,00	3,00	1,00	2,00	1,75
30	PR30	2,00	0,00	2,00	0,00	1,00
31	PR31	2,00	1,00	3,00	0,00	1,50
32	PR32	1,00	0,00	4,00	3,00	2,00
33	PR33	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25
34	PR34	2,00	0,00	4,00	0,00	1,50

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.

Nilai *error* diperoleh dari indikator U6 pada Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas. Rata – rata nilai *severity rating* diperoleh dengan menjumlahkan penilaian dari semua partisipan kemudian dibagi empat.

Tabel 4.17 Nilai *severity rating satisfaction website* provinsi

No.	provinsi	partisipan 1	partisipan 2	partisipan 3	partisipan 4	Rata - rata
1	PR1	2,00	3,00	3,00	1,00	2,25
2	PR2	3,00	0,00	0,00	0,00	0,75
3	PR3	-	-	1,00	1,00	1,00
4	PR4	1,50	0,00	1,00	1,00	0,88
5	PR5	2,00	0,50	0,00	0,00	0,63
6	PR6	2,00	-	3,00	0,00	1,67
7	PR7	2,00	3,00	2,00	0,00	1,75
8	PR8	1,00	0,50	2,00	1,00	1,13
9	PR9	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10	PR10	2,50	3,00	2,00	3,00	2,63
11	PR11	2,00	3,50	0,00	0,00	1,38
12	PR12	1,50	0,00	1,50	0,00	0,75
13	PR13	2,00	0,00	3,00	0,00	1,25
14	PR14	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
15	PR15	3,00	1,00	3,50	1,50	2,25
16	PR16	2,00	1,50	3,00	0,00	1,63
17	PR17	2,00	0,00	1,50	1,00	1,13
18	PR18	1,00	0,50	0,50	0,00	0,50
19	PR19	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
20	PR20	0,50	0,00	1,00	0,00	0,38
21	PR21	-	-	0,00	-	0,00
22	PR22	-	-	2,00	1,00	1,50
23	PR23	2,00	1,00	0,00	0,00	0,75
24	PR24	0,50	0,00	0,00	0,00	0,13
25	PR25	4,00	4,00	0,00	1,00	2,25
26	PR26	2,00	1,00	1,50	0,50	1,25
27	PR27	3,00	3,00	0,50	0,00	1,63
28	PR28	2,50	1,00	2,00	1,00	1,63
29	PR29	2,00	1,50	1,50	0,00	1,25
30	PR30	2,00	2,50	3,00	1,50	2,25
31	PR31	1,50	0,00	1,00	0,00	0,63
32	PR32	2,00	1,50	3,00	3,00	2,38
33	PR33	2,00	3,00	1,00	2,00	2,00
34	PR34	2,00	4,00	1,00	3,00	2,50

Keterangan:

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.

Nilai *efficiency* diperoleh dari indikator U7 dan U8 pada Tabel 3.16 Tabel Aspek dan Indikator Usabilitas. Rata – rata nilai *severity rating* diperoleh dengan menjumlahkan penilaian dari semua partisipan kemudian dibagi empat.

Nilai akhir *severity rating website* oleh partisipan, diperoleh nilai akhir dari aspek usabilitas. Nilai akhir dari aspek usabilitas dijumlah kemudian dibagi lima, sehingga menghasilkan nilai *severity rating website* setiap provinsi.

Tabel 4.18 Nilai akhir *severity rating* pemerintah provinsi di Indonesia menurut partisipan

No.	Provinsi	Aspek usabilitas					Nilai akhir
		<i>learnability</i>	<i>efficiency</i>	<i>memorability</i>	<i>error</i>	<i>satisfaction</i>	
1	PR1	1,83	2,75	0,75	2,50	2,25	2,02
2	PR2	0,92	0,25	0,50	0,25	0,75	0,53
3	PR3	2,00	1,00	0,50	2,00	1,00	1,30
4	PR4	1,17	1,25	0,75	0,25	0,88	0,86
5	PR5	0,67	0,25	0,25	1,25	0,63	0,61
6	PR6	1,44	1,33	0,67	2,00	1,67	1,42
7	PR7	2,17	1,75	1,50	1,00	1,75	1,63
8	PR8	1,67	1,25	1,25	0,75	1,13	1,21
9	PR9	0,67	0,25	0,00	0,50	0,00	0,28
10	PR10	3,33	2,75	2,50	3,00	2,63	2,84
11	PR11	2,17	1,50	1,25	0,50	1,38	1,36
12	PR12	1,17	1,00	0,50	0,50	0,75	0,78
13	PR13	1,00	0,50	0,25	0,50	1,25	0,70
14	PR14	0,17	0,25	0,00	1,00	0,00	0,28
15	PR15	2,00	1,50	1,00	2,25	2,25	1,80
16	PR16	1,25	1,00	0,25	0,25	1,63	0,88
17	PR17	1,08	0,25	1,00	0,25	1,13	0,74
18	PR18	0,92	1,50	0,25	0,50	0,50	0,73
19	PR19	0,50	0,25	0,25	1,25	0,00	0,45
20	PR20	0,42	0,75	0,50	1,75	0,38	0,76
21	PR21	1,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,60
22	PR22	1,83	0,00	0,00	2,00	1,50	1,07
23	PR23	0,75	1,00	0,50	0,25	0,75	0,65
24	PR24	0,42	0,00	0,00	0,00	0,13	0,11
25	PR25	1,92	3,50	0,75	2,75	2,25	2,23
26	PR26	0,83	0,50	0,00	0,25	1,25	0,57
27	PR27	1,42	1,00	0,25	1,50	1,63	1,16
28	PR28	1,58	1,00	0,50	0,25	1,63	0,99
29	PR29	0,92	0,50	0,25	1,75	1,25	0,93
30	PR30	2,50	2,00	0,50	1,00	2,25	1,65
31	PR31	0,67	0,25	0,00	1,50	0,63	0,61
32	PR32	2,50	1,75	1,25	2,00	2,38	1,98

33	PR33	1,33	0,50	0,50	0,25	2,00	0,92
34	PR34	2,25	2,25	0,25	1,50	2,50	1,75

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.
- Nilai *learnability* diperoleh dari nilai akhir Tabel 4.13 Nilai *severity rating learnability website* provinsi.
- Nilai *efficiency* diperoleh dari nilai akhir Tabel 4.14 Nilai *severity rating efficiency website* provinsi.
- Nilai *memorability* diperoleh dari nilai akhir Tabel 4.15 Nilai *severity rating memorability website* provinsi.
- Nilai *error* diperoleh dari nilai akhir Tabel 4.16 Nilai *severity rating error website* provinsi.
- Nilai *satisfaction* diperoleh dari nilai akhir Tabel 4.17 Nilai *severity rating satisfaction website* provinsi.
- Warna ■ untuk *website* yang tidak dapat diakses kurang dari empat partisipan

4.2.2 Perhitungan Hasil *Heuristic Evaluation*

Berikut hasil perhitungan menggunakan persamaan pada sub-bab Severity Rating untuk menghitung data dari evaluator pada Tabel 4.9 hingga Tabel 4.12.

Tabel 4.19 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Aceh

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR1	Z1	A1		4				4	0,8	3,20	0,80
		A2	4					0	0		
		A3		2	2			6	1,2		
		A4	1		3			6	1,2		
	Z2	B1		4				4	0,8	3,20	1,07
		B2		3	1			5	1		
		B3		1	3			7	1,4		
	Z3	C1	4					0	0	0,40	0,20
		C2	2	2				2	0,4		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	0,80	0,27
		D2	4					0	0		
		D3	3		1			2	0,4		

Z5	E1		1	3			7	1,4	2,40	0,60
	E2	4					0	0		
	E3	1	2	1			4	0,8		
	E4	3	1				1	0,2		
Z6	F1	1	3				3	0,6	1,40	0,47
	F2	1	3				3	0,6		
	F3	3	1				1	0,2		
Z7	G1	3		1			2	0,4	1,40	0,47
	G2	1	3				3	0,6		
	G3	3		1			2	0,4		
Z8	H1	3		1			2	0,4	2,80	0,56
	H2	3		1			2	0,4		
	H3		3	1			5	1		
	H4		4				4	0,8		
	H5	3	1				1	0,2		
Z9	I1	3		1			2	0,4	0,40	0,40
Z10	J1		3	1			5	1	2,40	0,80
	J2	1		2	1		7	1,4		
	J3	4					0	0		

Keterangan :

- PR1 adalah kode provinsi Aceh.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.19, *website* provinsi Aceh memiliki lima masalah usability pada kode aspek *visibility system*, *match between system & real world*, *error preventive*, *minimalist design*, dan *help & documentation*. Memiliki *severity rating* tertinggi pada masalah *match between system and real world* dan prinsip *user control and freedom* memiliki *severity rating* terendah.

Tabel 4.20 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sumatera Utara

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>				Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek	
			0	1	2	3					4
PR2	Z1	A1	1		1	2		8	1,6	4,80	1,20
		A2	1	2	1			4	0,8		
		A3		3		1		6	1,2		
		A4		3		1		6	1,2		
	Z2	B1	1	3				3	0,6	2,00	0,67
		B2	1	2	1			4	0,8		
		B3	2	1	1			3	0,6		
	Z3	C1	1	3				3	0,6	1,80	0,90

	C2		2	2			6	1,2		
Z4	D1	1	2		1		5	1	2,40	0,80
	D2	1	2		1		5	1		
	D3	3		1			2	0,4		
Z5	E1		1	1	1	1	10	2	3,40	0,85
	E2	1	2	1			4	0,8		
	E3	1	3				3	0,6		
	E4	4					0	0		
Z6	F1	1	3				3	0,6	1,60	0,53
	F2	1	2	1			4	0,8		
	F3	3	1				1	0,2		
Z7	G1	2		1	1		5	1	2,20	0,73
	G2	1	2	1			4	0,8		
	G3	3		1			2	0,4		
Z8	H1	2	1	1			3	0,6	3,40	0,68
	H2	2	1	1			3	0,6		
	H3		3	1			5	1		
	H4		4				4	0,8		
	H5	2	2				2	0,4		
Z9	I1	3	1				1	0,2	0,20	0,20
Z10	J1		3	1			5	1	2,40	0,80
	J2	1	1	1	1		6	1,2		
	J3	3	1				1	0,2		

Keterangan :

- PR2 adalah kode provinsi Sumatera Utara.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.20 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sumatera Utara, *website* provinsi Sumatera Utara memiliki hampir semua masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *visibility of system status*. *Website* Sumatera Utara tidak memiliki masalah pada aspek *help user recognize, diagnose, and recover from errors*.

Tabel 4.21 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sumatera Barat

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>				Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3				
PR3	Z1	A1		3			3	0,6	2,60	0,65
		A2	3	1			1	0,2		
		A3	1	1	2		5	1		
		A4	2	1		1	4	0,8		
Z2	B1	1	3			3	0,6	2,80	0,93	
	B2	1	2		1	5	1			

	B3	1		3			6	1,2		
Z3	C1	1	2	1			4	0,8	0,80	0,40
	C2	4					0	0		
Z4	D1	4					0	0	0,60	0,20
	D2	1	3				3	0,6		
	D3	4					0	0		
Z5	E1	1	1		2		7	1,4	4,60	1,15
	E2	3			1		3	0,6		
	E3	1		3			6	1,2		
	E4		1	3			7	1,4		
Z6	F1		2	2			6	1,2	3,20	1,07
	F2	1		3			6	1,2		
	F3	2		2			4	0,8		
Z7	G1	2	2				2	0,4	3,60	1,20
	G2	1		3			6	1,2		
	G3	1			2	1	10	2		
Z8	H1		1	1	2		9	1,8	6,60	1,32
	H2			3	1		9	1,8		
	H3		3	1			5	1		
	H4		2	2			6	1,2		
	H5	1	2	1			4	0,8		
Z9	I1	2	1			1	5	1	1,00	1,00
Z10	J1		1	2		1	9	1,8	3,60	1,20
	J2		1	1	2		9	1,8		
	J3	4					0	0		

Keterangan :

- PR3 adalah kode provinsi Sumatera Barat.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.21, *website* provinsi Sumatera Barat memiliki hampir semua masalah usability kecuali aspek *user control & freedom* dan *consistency & standards*. *Severity rating* tertinggi ada pada aspek *Aesthetic and minimalist design*.

Tabel 4.22 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Riau

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR4	Z1	A1	1		2		1	8	1,6	4,60	1,15
		A2		4				4	0,8		
		A3	3	1				1	0,2		
		A4			2	2		10	2		
Z2	B1	1	3				3	0,6	3,60	1,20	

	B2	2		1	1		5	1		
	B3	1		1		2	10	2		
Z3	C1	4					0	0	0,40	0,20
	C2	2	2				2	0,4		
Z4	D1	2	2				2	0,4	1,40	0,47
	D2	1	1	2			5	1		
	D3	4					0	0		
Z5	E1		1		3		10	2	4,00	1,00
	E2	2	1	1			3	0,6		
	E3	2		2			4	0,8		
	E4	1	3				3	0,6		
Z6	F1		3		1		6	1,2	2,20	0,73
	F2	1	3				3	0,6		
	F3	2	2				2	0,4		
Z7	G1	1	2	1			4	0,8	3,40	1,13
	G2	1	1	2			5	1		
	G3	1		1	2		8	1,6		
Z8	H1	2			2		6	1,2	3,00	0,60
	H2	1	3				3	0,6		
	H3	2	2				2	0,4		
	H4	2	2				2	0,4		
	H5	2	2				2	0,4		
Z9	I1	2	1			1	5	1	1,00	1,00
Z10	J1		3			1	7	1,4	3,40	1,13
	J2	1			2	1	10	2		
	J3	4					0	0		

Keterangan :

- PR4 adalah kode provinsi Riau.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.22, *website* provinsi Sumatera Barat memiliki hampir semua masalah usability kecuali aspek *user control & freedom* dan *consistency & standards*. *Severity rating* tertinggi ada pada aspek *match between system*.

Tabel 4.23 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Jambi

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR5	Z1	A1	1	2		1		5	1	3,60	0,90
		A2	1	3				3	0,6		
		A3		3	1			5	1		
		A4		3	1			5	1		
	Z2	B1	1	3				3	0,6	3,00	1,00

	B2	2		2			4	0,8		
	B3	1		1	2		8	1,6		
Z3	C1	1	1	2			5	1	2,20	1,10
	C2	2			2		6	1,2		
Z4	D1	1	2	1			4	0,8	2,60	0,87
	D2	1	1	2			5	1		
	D3	1	2	1			4	0,8		
Z5	E1				3	1	13	2,6	4,20	1,05
	E2	4					0	0		
	E3		3	1			5	1		
	E4	1	3				3	0,6		
Z6	F1	2	2				2	0,4	1,60	0,53
	F2	1	2	1			4	0,8		
	F3	2	2				2	0,4		
Z7	G1	1		3			6	1,2	4,60	1,53
	G2	1		3			6	1,2		
	G3	1		1	3		11	2,2		
Z8	H1		1		3		10	2	6,00	1,20
	H2	1		3			6	1,2		
	H3	1	3				3	0,6		
	H4	1	2		1		5	1		
	H5		2	2			6	1,2		
Z9	I1	2	1		1		4	0,8	0,80	0,80
Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,20	1,07
	J2	1		1	2		8	1,6		
	J3	4					0	0		

Keterangan :

- PR5 adalah kode provinsi Jambi.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.23, *website* provinsi Jambi memiliki semua masalah usability. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *flexibility & efficiency of use*.

Tabel 4.24 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Bengkulu

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR7	Z1	A1		2	1	1		7	1,4	4,80	1,20
		A2	1	2	1			4	0,8		
		A3	2	2				2	0,4		
		A4			1	3		11	2,2		
	Z2	B1	1	3				3	0,6	3,00	1,00

	B2	1	3				3	0,6		
	B3		1	1	2		9	1,8		
Z3	C1		3	1			5	1	1,20	0,60
	C2	3	1				1	0,2		
Z4	D1	1	3				3	0,6	2,60	0,87
	D2		2	2			6	1,2		
	D3	2		2			4	0,8		
Z5	E1		1	1		2	11	2,2	4,80	1,20
	E2	2		1	1		5	1		
	E3		3	1			5	1		
	E4	1	3				3	0,6		
Z6	F1	2	1	1			3	0,6	1,80	0,60
	F2	2	1	1			3	0,6		
	F3	1	3				3	0,6		
Z7	G1	1	2	1			4	0,8	2,40	0,80
	G2	3	1				1	0,2		
	G3	1		2	1		7	1,4		
Z8	H1		2	2			6	1,2	4,40	0,88
	H2	2	1	1			3	0,6		
	H3	2		2			4	0,8		
	H4	1	1	2			5	1		
	H5	1	2	1			4	0,8		
Z9	I1	2	1		1		4	0,8	0,80	0,80
Z10	J1	1		1	2		8	1,6	3,60	1,20
	J2	1		2	1		7	1,4		
	J3	2	1	1			3	0,6		

Keterangan :

- PR7 adalah kode provinsi Bengkulu.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.24, *website* provinsi Bengkulu memiliki semua masalah usability. *Severity rating* tertinggi ada pada aspek *visibility of system status*, *error prevention*, dan *help & documentation*.

Tabel 4.25 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Lampung

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR8	Z1	A1	2	2				2	0,4	3,00	0,75
		A2	2	1	1			3	0,6		
		A3	2	1	1			3	0,6		
		A4	1		2	1		7	1,4		
	Z2	B1	2	1	1			3	0,6	3,00	1,00

	B2	1	1	1	1		6	1,2		
	B3	1	1	1	1		6	1,2		
Z3	C1	3	1				1	0,2	0,40	0,20
	C2	3	1				1	0,2		
Z4	D1	2	2				2	0,4	1,40	0,47
	D2	2	1	1			3	0,6		
	D3	2	2				2	0,4		
Z5	E1	1	1	1	1		6	1,2	2,80	0,70
	E2	2	2				2	0,4		
	E3	1	2		1		5	1		
	E4	3	1				1	0,2		
Z6	F1		2	1	1		7	1,4	2,80	0,93
	F2	1	2	1			4	0,8		
	F3	2	1	1			3	0,6		
Z7	G1	2		1	1		5	1	3,40	1,13
	G2	1	3				3	0,6		
	G3	1		1	1	1	9	1,8		
Z8	H1	3	1				1	0,2	2,40	0,48
	H2	3	1				1	0,2		
	H3	2		1	1		5	1		
	H4	1	2	1			4	0,8		
	H5	3	1				1	0,2		
Z9	I1	2	1		1		4	0,8	0,80	0,80
Z10	J1		1	2		1	9	1,8	2,80	0,93
	J2	1	2	1			4	0,8		
	J3	3	1				1	0,2		

Keterangan :

- PR8 adalah kode provinsi Lampung.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.25, *website* provinsi Lampung memiliki tidak memiliki masalah usability pada aspek *user control & freedom*, *consistency & standards*, dan *aesthetic & minimalist design*. *Severity rating* tertinggi ada pada aspek *flexibility & efficiency of use*.

Tabel 4.26 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Bangka Belitung

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR9	Z1	A1		2	2			6	1,2	3,60	0,90
		A2		3		1		6	1,2		
		A3	3	1				1	0,2		
		A4		3	1			5	1		
	Z2	B1	1	2		1		5	1	4,00	1,33

	B2		2	2			6	1,2		
	B3		1	1	2		9	1,8		
Z3	C1	2	2				2	0,4	0,40	0,20
	C2	4					0	0		
Z4	D1	3	1				1	0,2	1,60	0,53
	D2	1	3				3	0,6		
	D3	2	1		1		4	0,8		
Z5	E1				4		12	2,4	4,00	1,00
	E2	3	1				1	0,2		
	E3		3		1		6	1,2		
	E4	3	1				1	0,2		
Z6	F1		3		1		6	1,2	3,60	1,20
	F2		2	2			6	1,2		
	F3		2	2			6	1,2		
Z7	G1		4				4	0,8	3,60	1,20
	G2		3		1		6	1,2		
	G3	1		1	2		8	1,6		
Z8	H1	1	3				3	0,6	5,00	1,00
	H2		2	2			6	1,2		
	H3		2	1	1		7	1,4		
	H4		3	1			5	1		
	H5	1	2	1			4	0,8		
Z9	I1	2	1		1		4	0,8	0,80	0,80
Z10	J1			3		1	10	2	3,80	1,27
	J2		2	2			6	1,2		
	J3	2	1	1			3	0,6		

Keterangan :

- PR9 adalah kode provinsi Bangka Belitung.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.26, *website* provinsi Bangka Belitung tidak memiliki masalah usability hanya pada aspek *user control & freedom*. *Severity rating* tertinggi ada pada aspek *match between system & the real world*.

Tabel 4.27 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Kepulauan Riau

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR10	Z1	A1		2	1	1		7	1,4	2,60	0,65
		A2	3	1				1	0,2		
		A3	3	1				1	0,2		
		A4	2		2			4	0,8		
	Z2	B1	1	2		1		5	1	3,40	1,13

	B2	1	3				3	0,6		
	B3		1	1	2		9	1,8		
Z3	C1		4				4	0,8	0,80	0,40
	C2	4					0	0		
Z4	D1	3	1				1	0,2	1,40	0,47
	D2	1	3				3	0,6		
	D3	2	1	1			3	0,6		
Z5	E1			2	2		10	2	3,20	0,80
	E2	3	1				1	0,2		
	E3	1	3				3	0,6		
	E4	2	2				2	0,4		
Z6	F1	1	3				3	0,6	2,60	0,87
	F2		3	1			5	1		
	F3		3	1			5	1		
Z7	G1		4				4	0,8	2,80	0,93
	G2	1	3				3	0,6		
	G3	1	1		2		7	1,4		
Z8	H1	3	1				1	0,2	2,00	0,40
	H2	3	1				1	0,2		
	H3		4				4	0,8		
	H4	3	1				1	0,2		
	H5	1	3				3	0,6		
Z9	I1	2	2				2	0,4	0,40	0,40
Z10	J1			3		1	10	2	4,00	1,33
	J2		2	2			6	1,2		
	J3	2	1		1		4	0,8		

Keterangan :

- PR10 adalah kode provinsi Kepulauan Riau.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.27, *website* provinsi Kepulauan Riau memiliki enam masalah usability pada aspek. Permasalahan usability yang tidak perlu diperbaiki yaitu pada aspek *user control & freedom, consistency and standards, aesthetic & minimalist design, dan help user recognize, diagnose, & recover from errors. Severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & documentation*.

Tabel 4.28 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi DKI Jakarta

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR11	Z1	A1	1	3				3	0,6	3,20	0,80
		A2		3	1			5	1		

	A3	1	2	1			4	0,8		
	A4	1	2	1			4	0,8		
Z2	B1	2	1	1			3	0,6	1,80	0,60
	B2	2	1	1			3	0,6		
	B3	2	1	1			3	0,6		
Z3	C1	2	2				2	0,4	0,80	0,40
	C2	3		1			2	0,4		
Z4	D1	3		1			2	0,4	1,20	0,40
	D2	2	2				2	0,4		
	D3	2	2				2	0,4		
Z5	E1	1	2	1			4	0,8	2,20	0,55
	E2	3	1				1	0,2		
	E3	1	2		1		5	1		
	E4	3	1				1	0,2		
Z6	F1	3	1				1	0,2	1,60	0,53
	F2	2	1	1			3	0,6		
	F3	1	2	1			4	0,8		
Z7	G1	1	2	1			4	0,8	2,60	0,87
	G2		3	1			5	1		
	G3	1	2	1			4	0,8		
Z8	H1	1	2	1			4	0,8	2,00	0,40
	H2	2	2				2	0,4		
	H3	2	2				2	0,4		
	H4	3	1				1	0,2		
	H5	3	1				1	0,2		
Z9	I1	1	2		1		5	1	1,00	1,00
Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,20	1,07
	J2	1	1	1	1		6	1,2		
	J3	2	2				2	0,4		

Keterangan :

- PR11 adalah kode provinsi DKI Jakarta.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.28, *website* provinsi DKI Jakarta tidak memiliki masalah usability pada aspek *user control & freedom*, *consistency & standards*, dan *aesthetic & minimalist design*. *Severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & documentation*.

Tabel 4.29 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Jawa Tengah

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR13	Z1	A1		1	1	2		9	1,8	4,20	1,05
		A2		1				1	0,2		

	A3	2		2			4	0,8		
	A4		2	1	1		7	1,4		
Z2	B1	2	2				2	0,4	1,80	0,60
	B2	3	1				1	0,2		
	B3	1	1	1	1		6	1,2		
Z3	C1	1	2	1			4	0,8	2,00	1,00
	C2		2	2			6	1,2		
Z4	D1	3	1				1	0,2	1,40	0,47
	D2	2	2				2	0,4		
	D3		4				4	0,8		
Z5	E1	1	1	2			5	1	2,60	0,65
	E2	1	3				3	0,6		
	E3	1	3				3	0,6		
	E4	2	2				2	0,4		
Z6	F1		4				4	0,8	2,20	0,73
	F2	1	2		1		5	1		
	F3	2	2				2	0,4		
Z7	G1	3	1				1	0,2	2,00	0,67
	G2	1	3				3	0,6		
	G3		2	2			6	1,2		
Z8	H1	2	1	1			3	0,6	3,20	0,64
	H2		3	1			5	1		
	H3	2	2				2	0,4		
	H4		4				4	0,8		
	H5	2	2				2	0,4		
Z9	I1	1	3				3	0,6	0,60	0,60
Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	3,20	1,07
	J2	1	1	1	1		6	1,2		
	J3	2	1	1			3	0,6		

Keterangan :

- PR13 adalah kode provinsi Jawa Tengah.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.29, *website* provinsi Jawa Tengah tidak memiliki masalah usabilitas pada aspek *consistency & standards*. Masalah usabilitas dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & documentation*.

Tabel 4.30 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR14	Z1	A1	2	2				2	0,4	2,40	0,60
		A2	1	3				3	0,6		

PR16	Z1	A1	2	2			2	0,4	2,40	0,60	
		A2		4			4	0,8			
		A3	1	3			3	0,6			
		A4	1	3			3	0,6			
	Z2	B1	1	2		1	5	1	3,80	1,27	
		B2		2	2		6	1,2			
		B3		1	2	1	8	1,6			
	Z3	C1	2	1		1	4	0,8	1,20	0,60	
		C2	3		1		2	0,4			
	Z4	D1	2	2			2	0,4	2,40	0,80	
		D2	1		3		6	1,2			
		D3	1	2	1		4	0,8			
	Z5	E1			3	1	9	1,8	5,20	1,30	
		E2	1	1	2		5	1			
		E3		3	1		5	1			
		E4	1		2	1	7	1,4			
	Z6	F1	1	2	1		4	0,8	2,40	0,80	
		F2	1	2	1		4	0,8			
		F3	1	2	1		4	0,8			
	Z7	G1		1	3		7	1,4	4,60	1,53	
		G2		1	2	1	8	1,6			
		G3		1	2	1	8	1,6			
	Z8	H1	1	1	1	1	6	1,2	6,00	1,20	
		H2			4		8	1,6			
		H3	1	1	2		5	1			
		H4		1	2	1	8	1,6			
		H5	2	1	1		3	0,6			
	Z9	I1	1	2		1	5	1	1,00	1,00	
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,60	1,20
		J2	1	1	1	1	6	1,2			
		J3	2	1		1	4	0,8			

Keterangan :

- PR16 adalah kode provinsi Banten.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.31, *website* provinsi Banten memiliki masalah usability pada semua aspek prinsip *heuristic*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *flexibility and efficiency of use*.

Tabel 4.32 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Bali

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				

PR17	Z1	A1	1	1	2			5	1	4,00	1,00
		A2	1	2	1			4	0,8		
		A3	1	2	1			4	0,8		
		A4		2	1	1		7	1,4		
	Z2	B1	2	2				2	0,4	2,60	0,87
		B2		3	1			5	1		
		B3	1	1	1	1		6	1,2		
	Z3	C1	1	3				3	0,6	1,40	0,70
		C2	1	2	1			4	0,8		
	Z4	D1	2	1	1			3	0,6	2,40	0,80
		D2	1	1	2			5	1		
		D3	1	2	1			4	0,8		
	Z5	E1	1	1	2			5	1	2,40	0,60
		E2	3	1				1	0,2		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	2	1	1			3	0,6		
	Z6	F1	1	2	1			4	0,8	2,00	0,67
		F2	2	2				2	0,4		
		F3	1	2	1			4	0,8		
	Z7	G1	2	2				2	0,4	2,60	0,87
		G2	1	2	1			4	0,8		
		G3	1		2	1		7	1,4		
	Z8	H1	2	1		1		4	0,8	3,60	0,72
		H2	1	2		1		5	1		
		H3	2	2				2	0,4		
		H4	2	1	1			3	0,6		
		H5	2	1		1		4	0,8		
	Z9	I1	2	2				2	0,4	0,40	0,40
	Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	3,20	1,07
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
		J3	2	1	1			3	0,6		

Keterangan :

- PR17 adalah kode provinsi Bali.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.32, *website* provinsi Bali tidak memiliki masalah usability pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & documentation*.

Tabel 4.33 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Nusa Tenggara Barat

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				

PR18	Z1	A1	1	1	1	1		6	1,2	4,20	1,05
		A2		4				4	0,8		
		A3		3	1			5	1		
		A4		2	2			6	1,2		
	Z2	B1	2	1	1			3	0,6	2,20	0,73
		B2		3	1			5	1		
		B3	2	1	1			3	0,6		
	Z3	C1		3	1			5	1	2,00	1,00
		C2	2		1	1		5	1		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	1,20	0,40
		D2	2	2				2	0,4		
		D3	2	2				2	0,4		
	Z5	E1	1	1	1	1		6	1,2	2,40	0,60
		E2	2	2				2	0,4		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	3	1				1	0,2		
	Z6	F1		2	2			6	1,2	2,60	0,87
		F2	1	2	1			4	0,8		
		F3	1	3				3	0,6		
	Z7	G1		2	2			6	1,2	2,40	0,80
		G2	2	1	1			3	0,6		
		G3	2	1	1			3	0,6		
	Z8	H1	2	2				2	0,4	2,60	0,52
		H2	1	1	2			5	1		
		H3	1	3				3	0,6		
		H4	2	2				2	0,4		
		H5	3	1				1	0,2		
	Z9	I1	1	1	1	1		6	1,2	1,20	1,20
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,40	1,13
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
		J3	2	1	1			3	0,6		

Keterangan :

- PR18 adalah kode provinsi Nusa Tenggara Barat.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.33, *website* provinsi Nusa Tenggara Barat tidak memiliki masalah usability hanya pada aspek *consistency & standards*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.34 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Kalimantan Barat

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				

PR20	Z1	A1	2	1	1			3	0,6	3,00	0,75
		A2	1	2	1			4	0,8		
		A3		3	1			5	1		
		A4	1	3				3	0,6		
	Z2	B1	1	3				3	0,6	2,20	0,73
		B2	3	1				1	0,2		
		B3	1		2	1		7	1,4		
	Z3	C1	2	2				2	0,4	1,00	0,50
		C2	1	3				3	0,6		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	1,60	0,53
		D2	3	1				1	0,2		
		D3	2		1	1		5	1		
	Z5	E1	1	1	2			5	1	2,60	0,65
		E2	2		2			4	0,8		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	3	1				1	0,2		
	Z6	F1	3	1				1	0,2	1,40	0,47
		F2	1	3				3	0,6		
		F3	1	3				3	0,6		
	Z7	G1	2	2				2	0,4	2,20	0,73
		G2	1	3				3	0,6		
		G3	1	1	1	1		6	1,2		
	Z8	H1	2	2				2	0,4	2,20	0,44
		H2	2	1	1			3	0,6		
		H3	3	1				1	0,2		
		H4	2	1	1			3	0,6		
		H5	2	2				2	0,4		
	Z9	I1	1	2		1		5	1	1,00	1,00
	Z10	J1	2	2				2	0,4	2,00	0,67
		J2	1		2	1		7	1,4		
		J3	3	1				1	0,2		

Keterangan :

- PR20 adalah kode provinsi Kalimantan Barat.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.34, *website* provinsi Kalimantan Barat tidak memiliki masalah usability pada aspek *recognition rather than recall* dan *aesthetic & minimalist design*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.35 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Kalimantan Tengah

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR21	Z1	A1	2	2				2	0,4	2,80	0,70
		A2	1	2	1			4	0,8		
		A3	1	2	1			4	0,8		
		A4	1	2	1			4	0,8		
	Z2	B1	2	2				2	0,4	1,80	0,60
		B2	3	1				1	0,2		
		B3	1	1	1	1		6	1,2		
	Z3	C1	2	2				2	0,4	0,60	0,30
		C2	3	1				1	0,2		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	2,80	0,93
		D2	1		2	1		7	1,4		
		D3	1	1	2			5	1		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	3,20	0,80
		E2	3	1				1	0,2		
		E3	1	1	2			5	1		
		E4	2	1	1			3	0,6		
	Z6	F1	1	1	2			5	1	2,80	0,93
		F2	1	2	1			4	0,8		
		F3		3	1			5	1		
	Z7	G1	1	2	1			4	0,8	2,60	0,87
		G2	1	3				3	0,6		
		G3	1	1	1	1		6	1,2		
	Z8	H1	2	1		1		4	0,8	5,00	1,00
		H2	1		3			6	1,2		
		H3		3	1			5	1		
		H4		3	1			5	1		
		H5	1	1	2			5	1		
	Z9	I1	1	1	1	1		6	1,2	1,20	1,20
	Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	2,80	0,93
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
J3		3	1				1	0,2			

Keterangan :

- PR21 adalah kode provinsi Kalimantan Tengah.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.35, *website* provinsi Kalimantan Tengah tidak memiliki masalah usability hanya pada aspek *user control & freedom*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.36 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Kalimantan Timur

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR23	Z1	A1	1	1		2		7	1,4	2,80	0,70
		A2	1	3				3	0,6		
		A3	2	2				2	0,4		
		A4	2	2				2	0,4		
	Z2	B1		3	1			5	1	1,60	0,53
		B2	2	2				2	0,4		
		B3	3	1				1	0,2		
	Z3	C1	2	2				2	0,4	0,60	0,30
		C2	3	1				1	0,2		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	1,40	0,47
		D2	1	3				3	0,6		
		D3	2	2				2	0,4		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	3,20	0,80
		E2	2	1		1		4	0,8		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	2	2				2	0,4		
	Z6	F1	1	3				3	0,6	2,40	0,80
		F2		4				4	0,8		
		F3		3	1			5	1		
	Z7	G1	2	2				2	0,4	1,00	0,33
		G2	2	2				2	0,4		
		G3	3	1				1	0,2		
	Z8	H1		3	1			5	1	4,20	0,84
		H2		3	1			5	1		
		H3	2	1	1			3	0,6		
		H4	1	2	1			4	0,8		
		H5	1	2	1			4	0,8		
	Z9	I1	1	2		1		5	1	1,00	1,00
	Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	2,20	0,73
		J2	2	1	1			3	0,6		
J3		3	1				1	0,2			

Keterangan :

- PR23 adalah kode provinsi Kalimantan Timur.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.36, *website* provinsi Kalimantan Timur tidak memiliki masalah usabilitas pada aspek *user control & freedom*, *consistency & standards*, dan *flexibility & efficiency of use*. Masalah usabilitas dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.37 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Kalimantan Utara

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR24	Z1	A1		2		1	1	9	1,8	4,80	1,20
		A2		3			1	7	1,4		
		A3	3				1	4	0,8		
		A4	2	1		1		4	0,8		
	Z2	B1		2	1		1	8	1,6	4,60	1,53
		B2		1	2		1	9	1,8		
		B3	2		1		1	6	1,2		
	Z3	C1	1	2			1	6	1,2	2,00	1,00
		C2	3				1	4	0,8		
	Z4	D1	2	1			1	5	1	3,00	1,00
		D2	2	1			1	5	1		
		D3	2	1			1	5	1		
	Z5	E1	1		2		1	8	1,6	4,60	1,15
		E2	2	1			1	5	1		
		E3	1	2			1	6	1,2		
		E4	3				1	4	0,8		
	Z6	F1		3			1	7	1,4	4,40	1,47
		F2	1	2			1	6	1,2		
		F3		1	2		1	9	1,8		
	Z7	G1		3			1	7	1,4	3,80	1,27
		G2	2	1			1	5	1		
		G3	2			1	1	7	1,4		
	Z8	H1	1	2			1	6	1,2	5,20	1,04
		H2	2	1			1	5	1		
		H3	3				1	4	0,8		
		H4	1	2			1	6	1,2		
		H5	2	1			1	5	1		
	Z9	I1	1	1		1	1	8	1,6	1,60	1,60
	Z10	J1	1		1		2	10	2	4,00	1,33
		J2	2	1			1	5	1		
		J3	2	1			1	5	1		

Keterangan :

- PR24 adalah kode provinsi Kalimantan Utara.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.37, *website* provinsi Kalimantan Utara memiliki masalah usability pada semua prinsip *heuristic*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.38 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sulawesi Tengah

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR26	Z1	A1	1	1	1	1		6	1,2	3,40	0,85
		A2		4				4	0,8		
		A3	2	1	1			3	0,6		
		A4	1	2	1			4	0,8		
	Z2	B1	1	3				3	0,6	2,00	0,67
		B2	2	2				2	0,4		
		B3	1	1	2			5	1		
	Z3	C1	1	2		1		5	1	1,20	0,60
		C2	3	1				1	0,2		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	2,00	0,67
		D2	1	2	1			4	0,8		
		D3	1	2	1			4	0,8		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	3,00	0,75
		E2	2	2				2	0,4		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	2	1	1			3	0,6		
	Z6	F1	1	3				3	0,6	1,40	0,47
		F2	2	2				2	0,4		
		F3	2	2				2	0,4		
	Z7	G1	2	2				2	0,4	1,80	0,60
		G2	2	2				2	0,4		
		G3	1	1	2			5	1		
	Z8	H1		3	1			5	1	4,60	0,92
		H2		3		1		6	1,2		
		H3		3		1		6	1,2		
		H4	1	3				3	0,6		
		H5	1	3				3	0,6		
	Z9	I1	2	2				2	0,4	0,40	0,40
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,40	1,13
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
		J3	2	1	1			3	0,6		

Keterangan :

- PR26 adalah kode provinsi Sulawesi Tengah.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.38, *website* provinsi Sulawesi Tengah tidak memiliki masalah usability pada aspek *recognition rather than recall* dan *help user recognize, diagnose, &*

recover from errors. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & documentation*.

Tabel 4.39 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sulawesi Selatan

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR27	Z1	A1	2	1	1			3	0,6	3,00	0,75
		A2	2	2				2	0,4		
		A3		3	1			5	1		
		A4		3	1			5	1		
	Z2	B1	1	3				3	0,6	2,00	0,67
		B2	2	2				2	0,4		
		B3	1	1	2			5	1		
	Z3	C1	1	3				3	0,6	0,60	0,30
		C2	4					0	0		
	Z4	D1	3	1				1	0,2	1,60	0,53
		D2	1	3				3	0,6		
		D3	1	2	1			4	0,8		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	2,40	0,60
		E2	3	1				1	0,2		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	3	1				1	0,2		
	Z6	F1	1	3				3	0,6	1,80	0,60
		F2	1	3				3	0,6		
		F3	2	1	1			3	0,6		
	Z7	G1	2	2				2	0,4	1,80	0,60
		G2	2	2				2	0,4		
		G3	1	1	2			5	1		
	Z8	H1	1	3				3	0,6	3,20	0,64
		H2	2	1	1			3	0,6		
		H3	1	3				3	0,6		
		H4		4				4	0,8		
		H5	1	3				3	0,6		
	Z9	I1	1	2			1	6	1,2	1,20	1,20
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,40	1,13
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
J3			2	1	1			3			

Keterangan :

- PR27 adalah kode provinsi Sulawesi Selatan.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.39, *website* provinsi Sulawesi Selatan tidak memiliki masalah usability pada aspek *user control & freedom*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.40 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sulawesi Tenggara

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR28	Z1	A1	1	3				3	0,6	2,40	0,60
		A2	3	1				1	0,2		
		A3		4				4	0,8		
		A4		4				4	0,8		
	Z2	B1	1	2	1			4	0,8	2,40	0,80
		B2	1	3				3	0,6		
		B3	1	1	2			5	1		
	Z3	C1	1	3				3	0,6	0,80	0,40
		C2	3	1				1	0,2		
	Z4	D1	3		1			2	0,4	1,60	0,53
		D2	3		1			2	0,4		
		D3	1	2	1			4	0,8		
	Z5	E1	2			2		6	1,2	3,00	0,75
		E2	2	2				2	0,4		
		E3	1	2	1			4	0,8		
		E4	2	1	1			3	0,6		
	Z6	F1	2	2				2	0,4	1,60	0,53
		F2	1	2	1			4	0,8		
		F3	2	2				2	0,4		
	Z7	G1	2	2				2	0,4	1,80	0,60
		G2	2	2				2	0,4		
		G3	1	1	2			5	1		
	Z8	H1	1	3				3	0,6	3,40	0,68
		H2	1	3				3	0,6		
		H3	1	2		1		5	1		
		H4	1	3				3	0,6		
		H5	1	3				3	0,6		
	Z9	I1	1	2		1		5	1	1,00	1,00
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,00	1,00
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
J3		3	1				1	0,2			

Keterangan :

- PR28 adalah kode provinsi Sulawesi Tenggara.
- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15

Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.40, *website* provinsi Sulawesi Tenggara tidak memiliki masalah usability pada aspek *user control & freedom*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors* dan *help & documentation*.

Tabel 4.41 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Gorontalo

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	Severity Rating					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR29	Z1	A1	2	2				2	0,4	3,00	0,75
		A2		4				4	0,8		
		A3	3		1			2	0,4		
		A4		1	3			7	1,4		
	Z2	B1	1	2	1			4	0,8	2,40	0,80
		B2	2	1	1			3	0,6		
		B3	1	1	2			5	1		
	Z3	C1	2	1	1			3	0,6	0,60	0,30
		C2	4					0	0		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	2,20	0,73
		D2	1	1	2			5	1		
		D3	1	2	1			4	0,8		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	5,00	1,25
		E2		2	1	1		7	1,4		
		E3		1	3			7	1,4		
		E4	1	2	1			4	0,8		
	Z6	F1	1	3				3	0,6	2,80	0,93
		F2		1	3			7	1,4		
		F3	1	2	1			4	0,8		
	Z7	G1		3	1			5	1	2,60	0,87
		G2	2	1	1			3	0,6		
		G3	1	1	2			5	1		
	Z8	H1	1	2	1			4	0,8	4,20	0,84
		H2	2		2			4	0,8		
		H3		1	3			7	1,4		
		H4	1	1	2			5	1		
		H5	3	1				1	0,2		
	Z9	I1	2	2				2	0,4	0,40	0,40
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,60	1,20
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
J3		2	1		1		4	0,8			

Keterangan :

- PR29 adalah kode provinsi Gorontalo.

- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.41, *website* provinsi Gorontalo tidak memiliki masalah usabilitas pada aspek *user control & freedom* dan *help user recognize, diagnose, & recover from errors*. Masalah usabilitas dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *error prevention*.

Tabel 4.42 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Sulawesi Barat

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR30	Z1	A1	1	3				3	0,6	2,60	0,65
		A2	2	2				2	0,4		
		A3	1	2	1			4	0,8		
		A4	1	2	1			4	0,8		
	Z2	B1	2	2				2	0,4	2,60	0,87
		B2		3	1			5	1		
		B3	1		3			6	1,2		
	Z3	C1		4				4	0,8	1,00	0,50
		C2	3	1				1	0,2		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	1,40	0,47
		D2	1	3				3	0,6		
		D3	2	2				2	0,4		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	3,80	0,95
		E2	1	2		1		5	1		
		E3	1	3				3	0,6		
		E4	1	2	1			4	0,8		
	Z6	F1		2	2			6	1,2	2,60	0,87
		F2	1	2	1			4	0,8		
		F3	1	3				3	0,6		
	Z7	G1	1	3				3	0,6	2,40	0,80
		G2	1	2	1			4	0,8		
		G3	1	1	2			5	1		
	Z8	H1	1	1	1			3	0,6	3,60	0,72
		H2		3	1			5	1		
		H3		2	2			6	1,2		
		H4	2	2				2	0,4		
		H5	2	2				2	0,4		
	Z9	I1	1	2		1		5	1	1,00	1,00
	Z10	J1	1		2		1	8	1,6	3,80	1,27
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
J3		1	2		1		5	1			

Keterangan :

- PR30 adalah kode provinsi Sulawesi Barat.

- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15
Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.42, *website* provinsi Sulawesi Barat tidak memiliki masalah usability pada aspek *consistency & standards*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help & documentation*.

Tabel 4.43 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Maluku

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR31	Z1	A1		2	2			6	1,2	3,20	0,80
		A2	1	3				3	0,6		
		A3	2	2				2	0,4		
		A4		3	1			5	1		
	Z2	B1	2	2				2	0,4	1,80	0,60
		B2	1	3				3	0,6		
		B3	1	2	1			4	0,8		
	Z3	C1	1	2		1		5	1	1,20	0,60
		C2	3	1				1	0,2		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	2,00	0,67
		D2	1	2	1			4	0,8		
		D3	1	2	1			4	0,8		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	3,40	0,85
		E2	1	3				3	0,6		
		E3	1	2	1			4	0,8		
		E4	1	3				3	0,6		
	Z6	F1		3	1			5	1	2,00	0,67
		F2	2	2				2	0,4		
		F3	2	1	1			3	0,6		
	Z7	G1	1	3				3	0,6	1,80	0,60
		G2	2	2				2	0,4		
		G3	1	2	1			4	0,8		
	Z8	H1	1	2	1			4	0,8	3,80	0,76
		H2		2	2			6	1,2		
		H3	1	2	1			4	0,8		
		H4	1	3				3	0,6		
		H5	2	2				2	0,4		
	Z9	I1		3			1	7	1,4	1,40	1,40
	Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	3,60	1,20
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
		J3	1	2		1		5	1		

Keterangan :

- PR31 adalah kode provinsi Maluku.

- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.43, *website* provinsi Maluku memiliki masalah usability pada setiap aspek prinsip *heuristic*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from errors*.

Tabel 4.44 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Maluku Utara

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek
			0	1	2	3	4				
PR32	Z1	A1	1	3				3	0,6	3,40	0,85
		A2		2	2			6	1,2		
		A3	1	3				3	0,6		
		A4		3	1			5	1		
	Z2	B1	1	2	1			4	0,8	2,80	0,93
		B2		2	2			6	1,2		
		B3	1	2	1			4	0,8		
	Z3	C1	2	2				2	0,4	0,80	0,40
		C2	3		1			2	0,4		
	Z4	D1	2	2				2	0,4	2,40	0,80
		D2	1	2	1			4	0,8		
		D3	1		3			6	1,2		
	Z5	E1	1		2	1		7	1,4	4,80	1,20
		E2	1	2		1		5	1		
		E3		2	1	1		7	1,4		
		E4	1	2		1		5	1		
	Z6	F1	1	2	1			4	0,8	2,80	0,93
		F2	1	2		1		5	1		
		F3	1	1	2			5	1		
	Z7	G1	1	2	1			4	0,8	2,20	0,73
		G2	1	3				3	0,6		
		G3	1	2	1			4	0,8		
	Z8	H1	2	2				2	0,4	4,40	0,88
		H2		2	1	1		7	1,4		
		H3		2	2			6	1,2		
		H4	1	1	2			5	1		
		H5	2	2				2	0,4		
	Z9	I1		2	1	1		7	1,4	1,40	1,40
	Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	3,60	1,20
		J2	1	1	1	1		6	1,2		
		J3	1	2		1		5	1		

Keterangan :

- PR32 adalah kode provinsi Maluku Utara.

- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15
Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.44, *website* provinsi Maluku Utara tidak memiliki masalah usability pada aspek *user control & freedom*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from error*.

Tabel 4.45 Perhitungan *severity rating* untuk Provinsi Papua

Provinsi	Aspek	Sub-Aspek	<i>Severity Rating</i>					Jumlah SR	Nilai SR	Total	Nilai SR Aspek	
			0	1	2	3	4					
PR33	Z1	A1	1	3				3	0,6	3,80	0,95	
		A2	1	1	2			5	1			
		A3			2	2			6			1,2
		A4			3	1			5			1
	Z2	B1	2	2				2	0,4	1,80	0,60	
		B2	1	2	1			4	0,8			
		B3	2	1	1			3	0,6			
	Z3	C1	1	3				3	0,6	1,00	0,50	
		C2	3		1			2	0,4			
	Z4	D1	2	2				2	0,4	2,00	0,67	
		D2	1	1	1	1		6	1,2			
		D3	2	2				2	0,4			
	Z5	E1		2	1	1		7	1,4	4,00	1,00	
		E2		4				4	0,8			
		E3	1	1	1	1		6	1,2			
		E4	1	3				3	0,6			
	Z6	F1	1	2		1		5	1	2,80	0,93	
		F2	1	1	1	1		6	1,2			
		F3	1	3				3	0,6			
	Z7	G1	1	2	1			4	0,8	2,00	0,67	
		G2	1	2	1			4	0,8			
		G3	2	2				2	0,4			
	Z8	H1	2		2			4	0,8	5,40	1,08	
		H2	1		3			6	1,2			
		H3			3	1		9	1,8			
		H4	1	1	2			5	1			
		H5	1	3				3	0,6			
	Z9	I1		3		1		6	1,2	1,20	1,20	
	Z10	J1	1	1	1		1	7	1,4	3,40	1,13	
		J2	1	1	1	1		6	1,2			
		J3	1	2	1			4	0,8			

Keterangan :

- PR33 adalah kode provinsi Papua.

- Z1 – Z10 dan A1 – J3 adalah aspek dan sub-aspek heuristik. Lihat Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Berdasarkan Tabel 4.45, *website* provinsi Papua memiliki masalah usability pada setiap aspek prinsip *heuristic*. Masalah usability dengan *severity rating* tertinggi ada pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from error*. Dengan seluruh perhitungan *severity rating* sub-aspek prinsip *heuristic* setiap *website* provinsi, berikut *severity rating website* pemerintah provinsi.

Tabel 4.46 Nilai *severity rating website* pemerintah provinsi indonesia

No.	Provinsi	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7	Z8	Z9	Z10	Rata - rata
1	PR1	0,8	1,1	0,2	0,3	0,6	0,5	0,5	0,6	0,4	0,8	0,56
2	PR2	1,2	0,7	0,9	0,8	0,9	0,5	0,7	0,7	0,2	0,8	0,74
3	PR3	0,7	0,9	0,4	0,2	1,2	1,1	1,2	1,3	1,0	1,2	0,91
4	PR4	1,2	1,2	0,2	0,5	1,0	0,7	1,1	0,6	1,0	1,1	0,86
5	PR5	0,9	1,0	1,1	0,9	1,1	0,5	1,5	1,2	0,8	1,1	1,01
6	PR7	1,2	1,0	0,6	0,9	1,2	0,6	0,8	0,9	0,8	1,2	0,91
7	PR8	0,8	1,0	0,2	0,5	0,7	0,9	1,1	0,5	0,8	0,9	0,74
8	PR9	0,9	1,3	0,2	0,5	1,0	1,2	1,2	1,0	0,8	1,3	0,94
9	PR10	0,7	1,1	0,4	0,5	0,8	0,9	0,9	0,4	0,4	1,3	0,74
10	PR11	0,8	0,6	0,4	0,4	0,6	0,5	0,9	0,4	1,0	1,1	0,66
11	PR13	1,1	0,6	1,0	0,5	0,7	0,7	0,7	0,6	0,6	1,1	0,75
12	PR14	0,6	0,6	0,4	0,3	0,5	0,5	0,7	0,7	1,0	1,1	0,63
13	PR16	0,6	1,3	0,6	0,8	1,3	0,8	1,5	1,2	1,0	1,2	1,03
14	PR17	1,0	0,9	0,7	0,8	0,6	0,7	0,9	0,7	0,4	1,1	0,77
15	PR18	1,1	0,7	1,0	0,4	0,6	0,9	0,8	0,5	1,2	1,1	0,83
16	PR20	0,8	0,7	0,5	0,5	0,7	0,5	0,7	0,4	1,0	0,7	0,65
17	PR21	0,7	0,6	0,3	0,9	0,8	0,9	0,9	1,0	1,2	0,9	0,83
18	PR23	0,7	0,5	0,3	0,5	0,8	0,8	0,3	0,8	1,0	0,7	0,65
19	PR24	1,2	1,5	1,0	1,0	1,2	1,5	1,3	1,0	1,6	1,3	1,26
20	PR26	0,9	0,7	0,6	0,7	0,8	0,5	0,6	0,9	0,4	1,1	0,71
21	PR27	0,8	0,7	0,3	0,5	0,6	0,6	0,6	0,6	1,2	1,1	0,70
22	PR28	0,6	0,8	0,4	0,5	0,8	0,5	0,6	0,7	1,0	1,0	0,69
23	PR29	0,8	0,8	0,3	0,7	1,3	0,9	0,9	0,8	0,4	1,2	0,81
24	PR30	0,7	0,9	0,5	0,5	1,0	0,9	0,8	0,7	1,0	1,3	0,81
25	PR31	0,8	0,6	0,6	0,7	0,9	0,7	0,6	0,8	1,4	1,2	0,81
26	PR32	0,9	0,9	0,4	0,8	1,2	0,9	0,7	0,9	1,4	1,2	0,93
27	PR33	1,0	0,6	0,5	0,7	1,0	0,9	0,7	1,1	1,2	1,1	0,87

Keterangan :

- PR1 – PR34 adalah kode provinsi. Selengkapnya di Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi.

- Z1 – Z10 adalah kode prinsip *heuristic evaluation* di Tabel 3.15 Ceklis *heuristic*.

Dikarenakan evaluator tidak dapat mengakses beberapa *website* selama proses evaluasi, maka *severity rating website* yang dievaluasi kurang dari empat evaluator tidak dihitung. Provinsi yang *website*-nya tidak masuk perhitungan adalah Jawa Barat, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Selatan, dan Sulawesi Utara dengan tiga evaluator; dan Sumatera Selatan dan Jawa timur dengan dua evaluator. Papua barat dengan satu evaluator.

4.3 Analisis Data

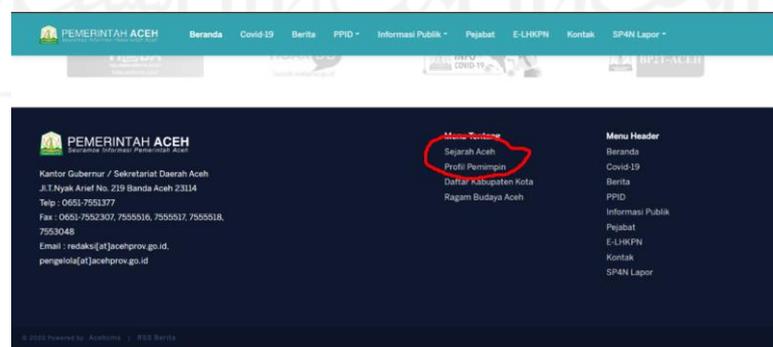
Hasil perhitungan dianalisis mengetahui kekurangan *website* dan hasilnya digunakan untuk membuat rekomendasi perbaikan.

4.3.1 Analisis Hasil *Cognitive Walkthrough*

Analisis hasil dijelaskan berdasarkan setiap provinsi dari Tabel 4.1, Tabel 4.3, Tabel 4.5, dan Tabel 4.7.

1. Aceh

Partisipan hanya mampu menyelesaikan skenario berita, buku tamu, dan grafik/*website* khusus covid. Partisipan 2 mampu mengerjakan skenario sejarah dan mencari halaman gubernur meskipun membutuhkan waktu lama karena masalah internet. Alasan semua partisipan gagal mengerjakan skenario sejarah karena halaman yang menjadi target posisi *link*-nya tidak berada di navbar, melainkan di footer dimana seharusnya *link* sejarah, visi dan misi, biodata pemimpin berada di navbar. Apabila ingin meletakkan navigasi pada *footer*, seharusnya konsisten dengan menu di navbar.



Gambar 4.1 Posisi *link* Sejarah dan Profil Pimpinan di *website* Aceh

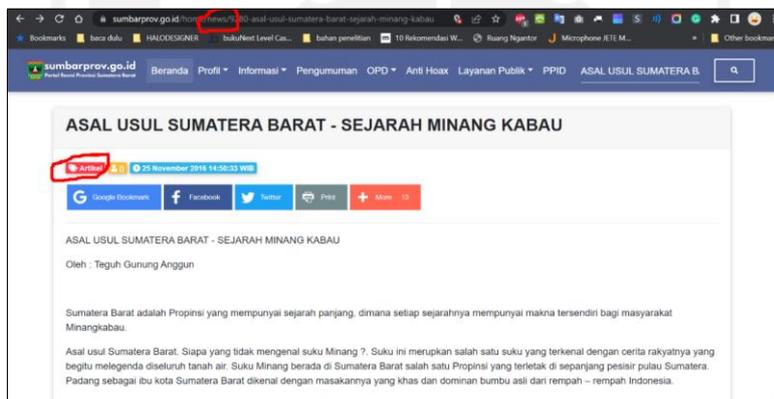
Halaman penjelasan lambang, wakil gubernur, dan geografi tidak ada di *website* berdasarkan analisis pada Tabel 3.5, Tabel 3.6, dan Tabel 3.7 sehingga statusnya *critical*. Jumlah kesalahan 0 tetapi pengerjaan lama karena *server website* berat.

2. Sumatera Utara

Semua partisipan gagal menyelesaikan skenario mencari halaman geografi dan grafik / *link* web khusus covid-19. Alasan kegagalan tersebut karena pada Tabel 3.7 dan Tabel 3.13, halaman atau *link* tersebut tidak ada sehingga *critical*.

3. Sumatera Barat

Partisipan 1 dan 2 tidak bisa evaluasi karena *website* Sumatera Barat karena masalah server. Skenario sejarah tidak dapat dikerjakan karena halaman sejarah dapat ditemukan di halaman berita.

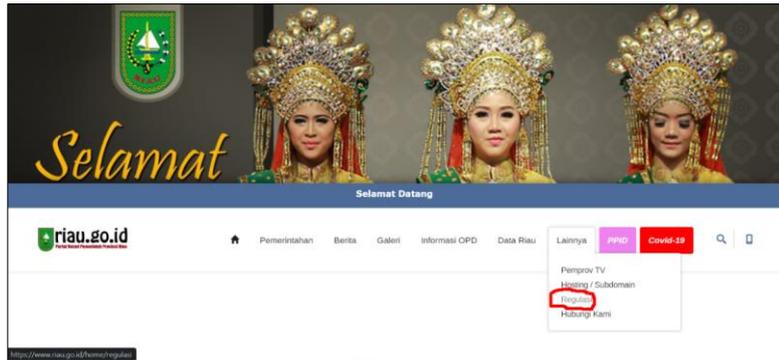


Gambar 4.2 Halaman sejarah Sumatera Barat ditemukan di bagian berita

Partisipan 3 dan 4 gagal menyelesaikan skenario lambang, gubernur, wakil gubernur, geografi karena halaman tersebut tidak ada. Berdasarkan analisis pada Tabel 3.5, Tabel 3.6, dan Tabel 3.7 sehingga *critical*.

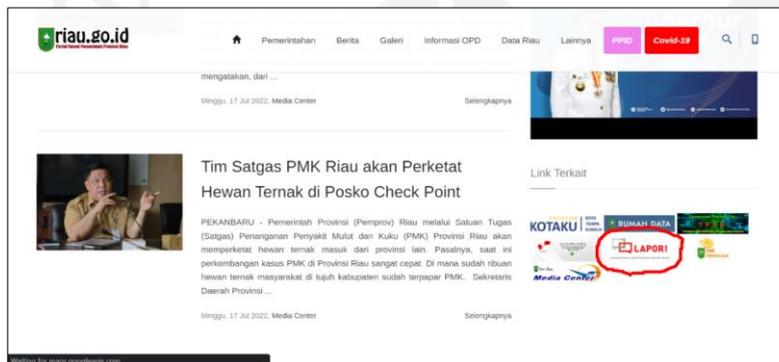
4. Riau

Semua partisipan tidak dapat mengerjakan skenario sejarah, lambang daerah, dan geografi karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.7 sehingga *critical*. Partisipan 1 dan 4 tidak bisa menemukan perda karena kurang familiar dengan istilah “regulasi”.



Gambar 4.3 *Link* informasi hukum

Skenario buku tamu lama/tidak berhasil karena posisi kurang jelas dan ikon terlalu kecil.



Gambar 4.4 Posisi *link* buku tamu sulit ditemukan

5. Jambi

Semua partisipan tidak dapat mengerjakan skenario sejarah, lambang daerah, dan geografi karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.7 sehingga *critical*. Skenario geografi lama ditemukan/gagal karena berada di “sekilas jambi” dan harus teliti.



Gambar 4.5 Informasi geografi Jambi yang satu halaman dengan sejarah

Pengerjaan skenario buku tamu lama atau gagal karena menu kategori pada navbar terlalu banyak dan ikon terlalu kecil.



Gambar 4.6 Ikon link buku tamu terlalu kecil

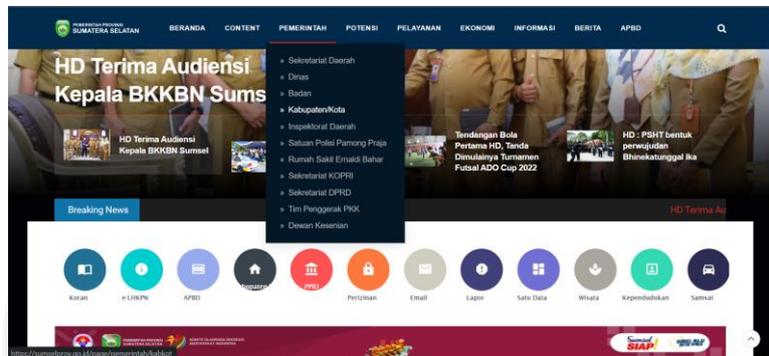
6. Sumatera Selatan

Partisipan 2 tidak dapat mengerjakan skenario karena *website* Sumatera Selatan tidak dapat diakses pada saat pengujian. Partisipan 1 lama mencari skenario 1 dan 9 karena partisipan mencari terlebih dahulu di portal. Setelah gagal, partisipan 1 baru mencari di *website* utama.

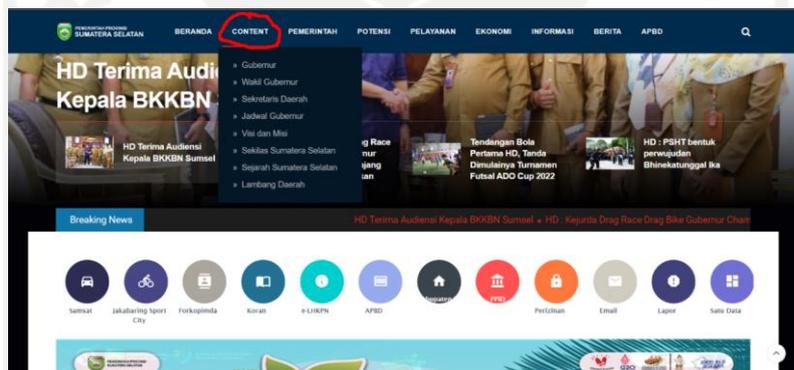


Gambar 4.7 Portal *website* Sumatera Selatan

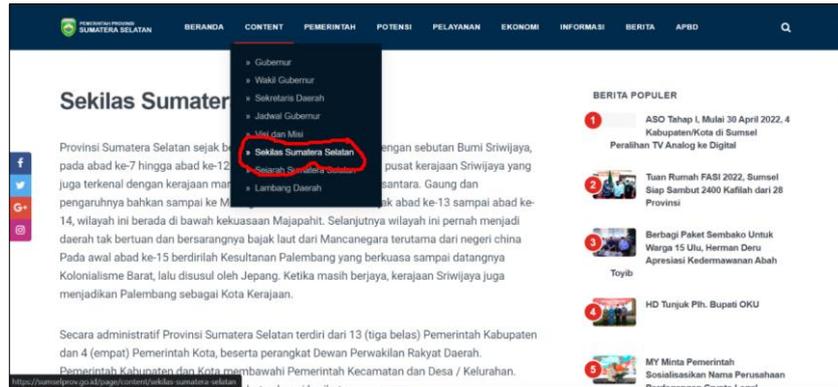
Partisipan 3 tidak dapat menemukan *link* sejarah serta lama mengerjakan skenario 2 dan 3 karena terlalu fokus pada menu pemerintahan.

Gambar 4.8 Sub menu pemerintah *website* Sumatera Selatan

Menu yang berisi *link* selayang pandang pada navbar diberi nama *content*, dimana seharusnya diperjelas dengan diberi nama profil untuk memudahkan pengguna.

Gambar 4.9 Menu profil diberi nama *content*

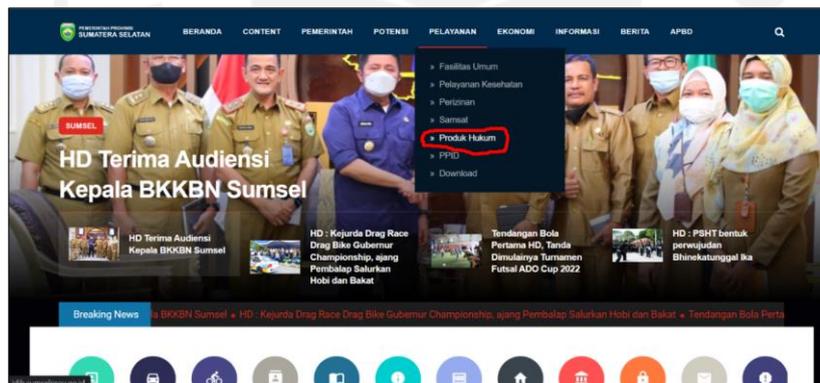
Partisipan 1, 3, dan 4 lama mengerjakan skenario 6 karena fokus mencari nama menu “geografi” dimana halaman geografi berada di sub menu sekilas sumatera selatan.



Gambar 4.10 Informasi geografi berada di halaman sekilas Sumatera Selatan

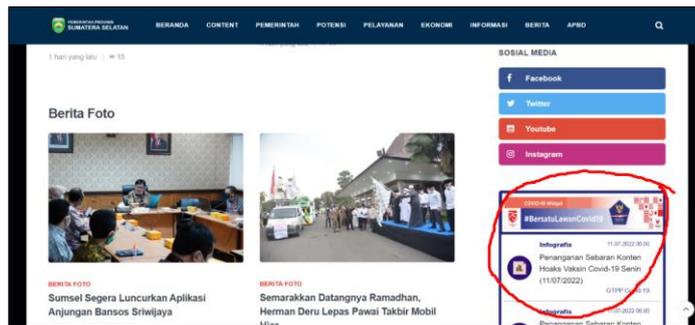
7. Bengkulu

Semua partisipan berhasil mengerjakan semua skenario kecuali skenario 1, 3, dan 6 karena halaman sejarah, lambang, dan geografi tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.7 sehingga *critical*. Partisipan lama mencari *link* hukum karena terlalu fokus mencari *link* dengan nama JDIH.



Gambar 4.11 Posisi *link* hukum *website* Bengkulu

Keempat partisipan lama menemukan link untuk covid-19 (link di salah satu *section* di *landing page*) karena fokus di navbar. Setelah gagal menemukan di navbar, kemudian baru mencari halaman utama.



Gambar 4.12 Informasi covid-19 di *website* Bengkulu

8. Lampung

Partisipan gagal mengerjakan skenario 1, 7, 8, 9, dan 10 karena bingung dengan layout *website* utama yang mirip dengan dashboard. Partisipan tidak dapat mengerjakan skenario 3 dan 6 karena tidak ada berdasarkan analisis Tabel 3.5 dan Tabel 3.7 sehingga *critical*.



Gambar 4.13 Tampilan *website* Lampung yang mirip dashboard

9. Bangka Belitung

Semua partisipan gagal melaksanakan skenario 5 karena halaman berisi data informasi wakil gubernur tidak ada. Partisipan 1 lama menemukan link covid-19 karena fokus mencari link covid-19 di navbar. Partisipan 2 lama mengerjakan skenario 1 dan 7 karena masalah jaringan.



Gambar 4.14 Informasi covid-19 Bangka Belitung di salah satu section *landing page*

10. Kepulauan Riau

Antarmuka *website* Kepulauan Riau selama pengujian dari tanggal 21 Mei 2022 hingga 29 Mei 2022 belum diperbaharui.



Gambar 4.15 Tampilan *website* Kepulauan Riau ketika proses pengujian



Gambar 4.16 Tampilan *website* Kepulauan Riau pasca proses pengujian

Semua partisipan tidak dapat mengerjakan skenario 1 dan 3 karena halaman sejarah tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 sehingga *critical*. Kemudian hanya partisipan 2 yang dapat mengerjakan skenario 2 karena halaman visi & misi jadi satu dengan halaman profil gubernur dan wakil gubernur (tidak sengaja menemukan, hanya sembarang klik gambar gubernur).



Gambar 4.17 Akses halaman visi dan misi dengan klik gambar gubernur



Gambar 4.18 Halaman visi & misi satu

Partisipan 1 dan 3 tidak menemukan halaman gubernur karena halaman profil gubernur dan wakil gubernur dapat ditemukan dengan klik gambar gubernur & wagub diatas kumpulan link terkait. Partisipan 3 dapat menemukan profil wakil gubernur setelah klik sebarang pada link dan gambar yang ada.



Gambar 4.19 Klik halaman profil wakil gubernur untuk akses halaman wakil gubernur

Semua partisipan tidak dapat menemukan halaman berisi daftar berita. *Link* berita tidak dapat ditemukan di navbar tetapi berada di salah satu *section* di *landing page* dengan cara *hover* pada salah satu kolom berita lalu klik link yang muncul.



Gambar 4.20 Klik berita selengkapnya untuk akses halaman berita

Partisipan 1 dan 3 lama dan partisipan 2 gagal mengerjakan skenario 6 karena informasi geografi terlalu sedikit sehingga sering terlewat.

11. DKI Jakarta

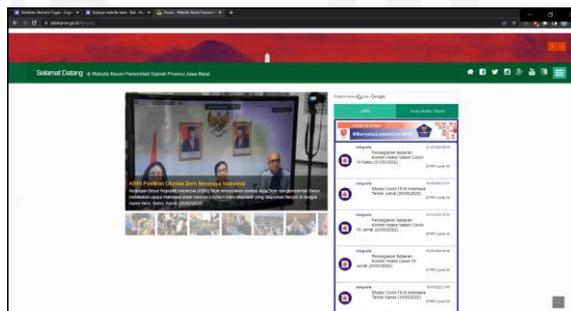
Partisipan gagal mengerjakan skenario 3 karena halaman berisi penjelasan lambang tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 sehingga *critical*. Partisipan gagal mengerjakan skenario 7 karena *link* hukum berada dalam menu “Keamanan & Ketahanan” sehingga partisipan menyadarinya. Pengerjaan yang lama hingga gagal pada beberapa skenario karena tidak ada *signifier* yang jelas pada menu di navbar apakah menu bisa di-*expand* serta pengelompokan menu dengan label menu yang membingungkan.



Gambar 4.21 Tidak ada *signifier* bahwa sub-menu bisa di-*expand* lagi

12. Jawa Barat

Antarmuka *website* Jawa Barat selama pengujian dari tanggal 21 Mei 2022 hingga 29 Mei 2022 belum diperbaharui.

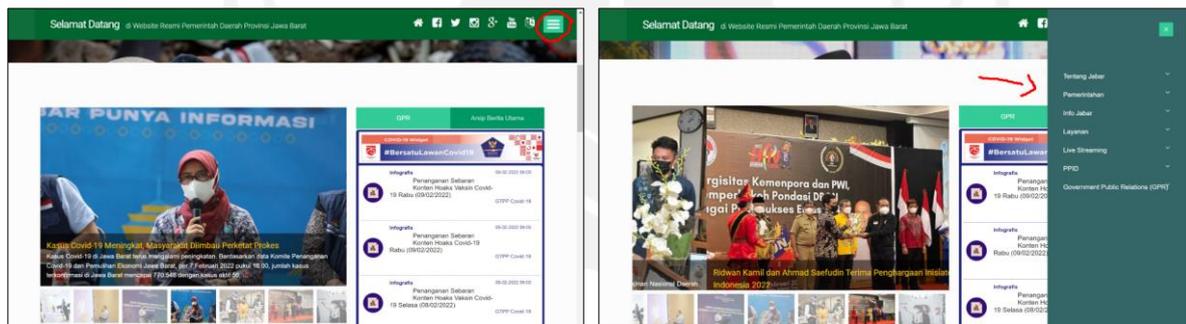


Gambar 4.22 Tampilan lama *website* ketika proses pengujian



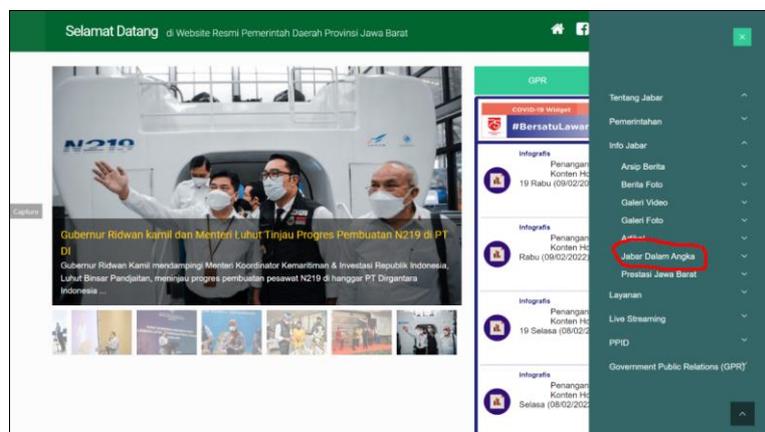
Gambar 4.23 Tampilan baru pasca proses pengujian

Partisipan 1, 3, dan 4 gagal serta partisipan 2 lama mengerjakan skenario 1 karena *website* Jawa Barat yang lama memakai *hamburger menu* sebagai navigasi. Partisipan 2 dan 4 lama mengerjakan skenario 2 dikarenakan *hamburger menu* sebagai menu navigasi.



Gambar 4.24 Partisipan tidak menyadari bila ada *hamburger menu*

Partisipan tidak dapat menemukan halaman geografi karena lebih fokus pada link tentang jabar dan sebarang klik link lainnya.



Gambar 4.25 Halaman geografi dapat diakses di link jabar dalam angka

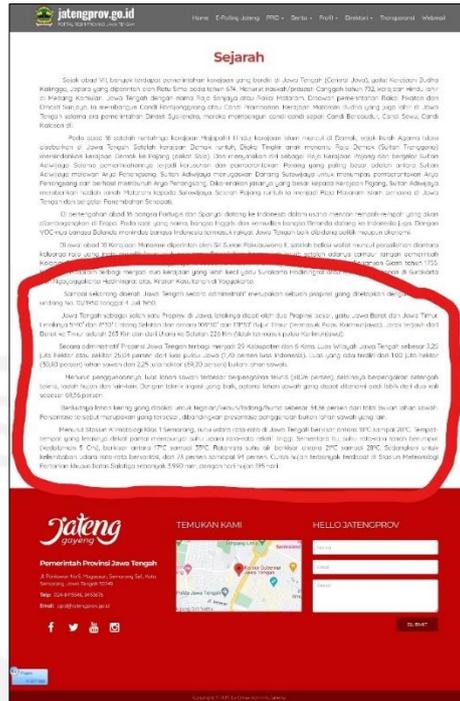
Partisipan 2 gagal dan partisipan 3 lama mengerjakan skenario 9 karena fokus pada *link* di *hamburger menu*, dimana link buku tamu ada di salah satu *section* di *landing page*.



Gambar 4.26 Posisi link buku tamu *website* Jawa Barat

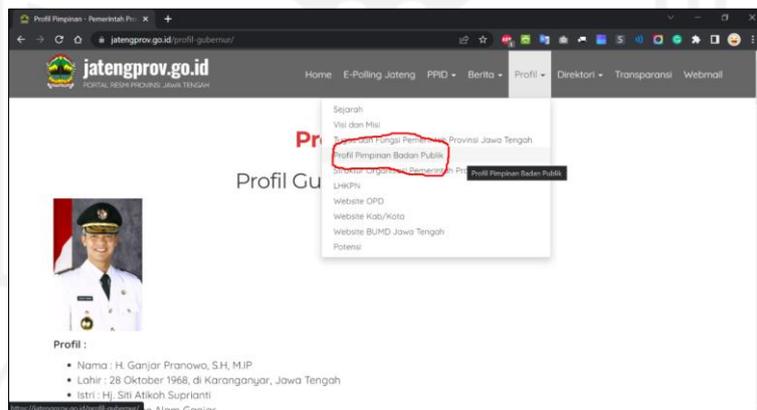
13. Jawa Tengah

Partisipan gagal mengerjakan skenario 3 dan skenario 7 karena halaman berisi penjelasan lambang dan halaman/link yang berisi penjelasan hukum tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.9 sehingga *critical*. Partisipan gagal mengerjakan skenario 6 karena informasi geografis Jawa Tengah bercampur dengan informasi sejarah sehingga partisipan melewatinya.



Gambar 4.27 Informasi geografis berada satu halaman dengan sejarah

Partisipan 3 dan 4 gagal mengerjakan skenario 5 karena partisipan tidak scroll hingga ke bawah, berpikir halaman wakil gubernur dipisah.



Gambar 4.28 Halaman wakil gubernur Jawa Tengah

Partisipan 1 gagal mengerjakan skenario 9 karena terlewatkan dengan asal tekan.

14. DI Yogyakarta

Tampilan website telah diperbaharui sejak pengujian pertama dengan partisipan pertama pada 21 Mei 2022.



Gambar 4.29 Tampilan *website* DI Yogyakarta pada saat proses analisis standar



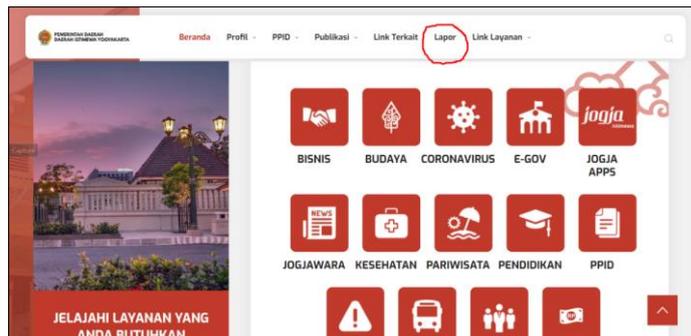
Gambar 4.30 Tampilan *website* pada saat proses pengujian

partisipan gagal mengerjakan skenario 6 karena halaman geografi tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.7 sehingga *critical*. Partisipan 2 dan 4 gagal mengerjakan skenario 7 karena partisipan tidak menyadari link produk hukum terletak di link layanan.



Gambar 4.31 *Link* halaman informasi hukum

Partisipan 3 lama menemukan link buku tamu karena lebih fokus pada sub menu link layanan di navbar.



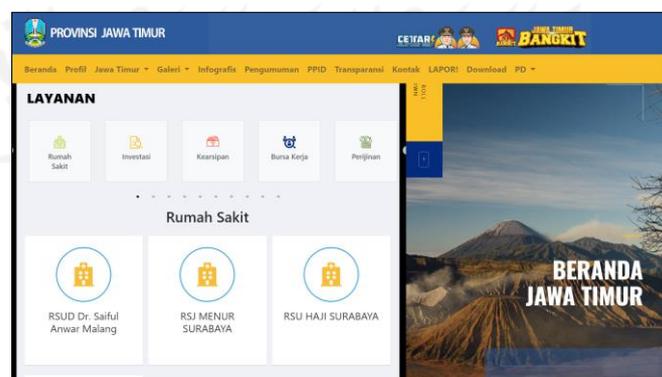
Gambar 4.32 *Link* buku tamu dapat ditemukan di navbar

15. Jawa Timur

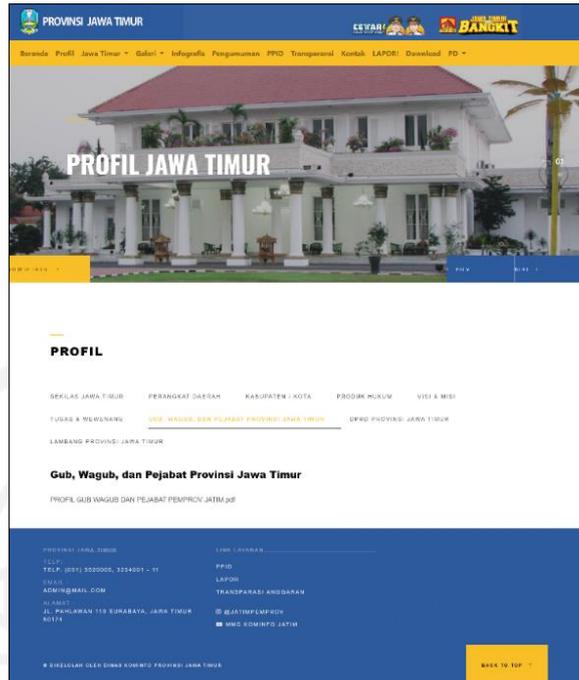
Partisipan gagal mengerjakan skenario 1 dan 10 karena halaman berisi visi & misi serta link untuk covid-19 tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.13 sehingga *critical*. Partisipan 3 gagal mengerjakan skenario 2 dan 3 karena layout *website* yang membingungkan.



Gambar 4.33 *Landing page website* Jawa Timur

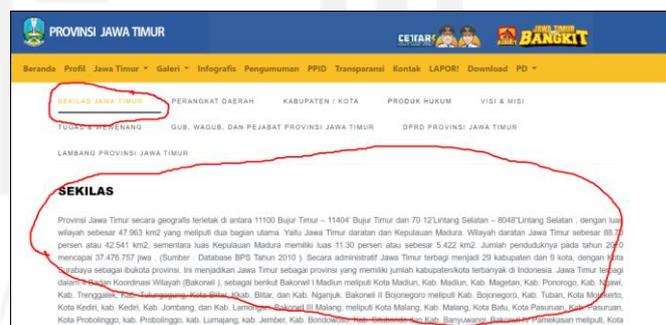


Gambar 4.34 Halaman beranda *website* Jawa Timur



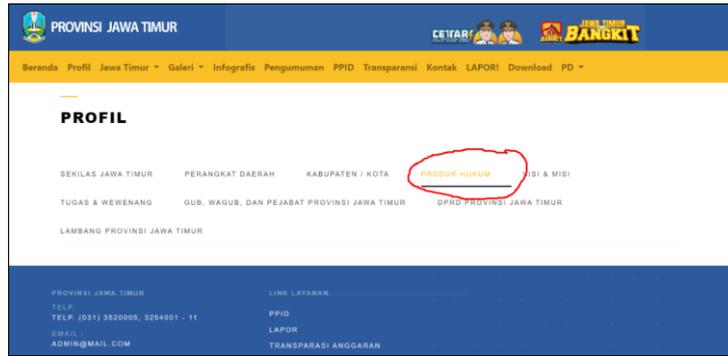
Gambar 4.35 Halaman profil Jawa Timur

Alasan serupa juga penyebab partisipan 1 dan 4 lama mengerjakan skenario 3. Partisipan 1, 2, dan 4 lama mengerjakan skenario 6 dan partisipan 3 gagal karena fokus mencari tulisan geografi (informasi geografis di profil > sekilas jawa timur).



Gambar 4.36 Informasi geografi di *tab* sekilas Jawa Timur pada halaman profil

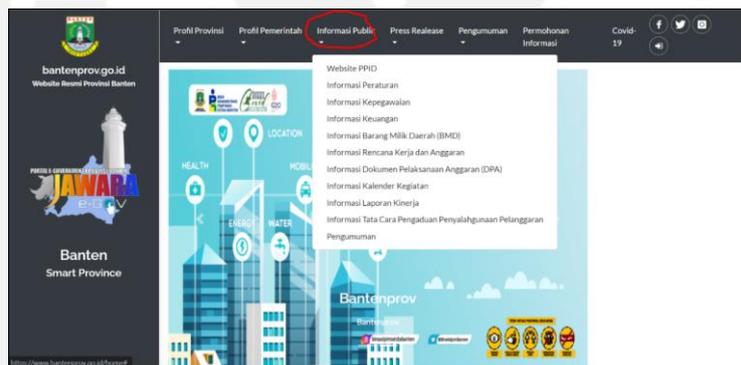
Partisipan 1 dan 2 gagal mengerjakan skenario 7 karena fokus mencari mencari *link* pada halaman beranda dan menu PD.



Gambar 4.37 *Link* halaman hukum di salah satu tab di halaman profil

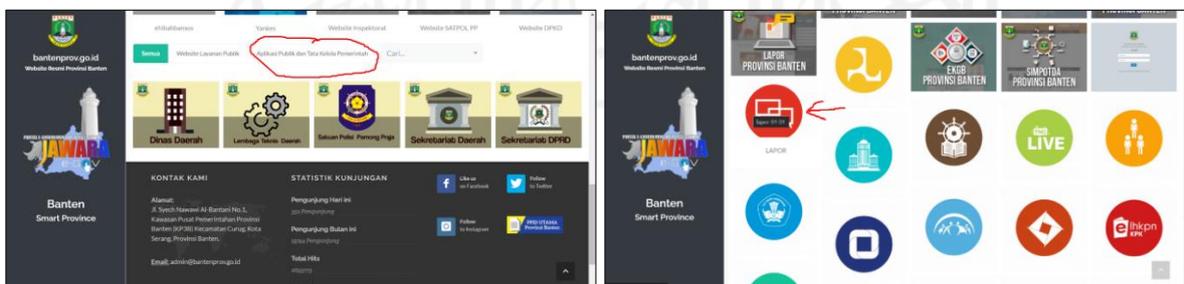
16. Banten

Partisipan gagal mengerjakan skenario 5 karena tidak ada sehingga *critical*. Partisipan lama mengerjakan skenario 8 karena fokus mencari link pada *landing page* dimana *link* berita dapat diakses di navbar.



Gambar 4.38 Halaman berita dapat di temukan pada menu informasi publik

Partisipan gagal mengerjakan skenario 9 karena link buku tamu tidak ada di navbar, melainkan di *landing page* bagian *section* link tepat diatas footer.



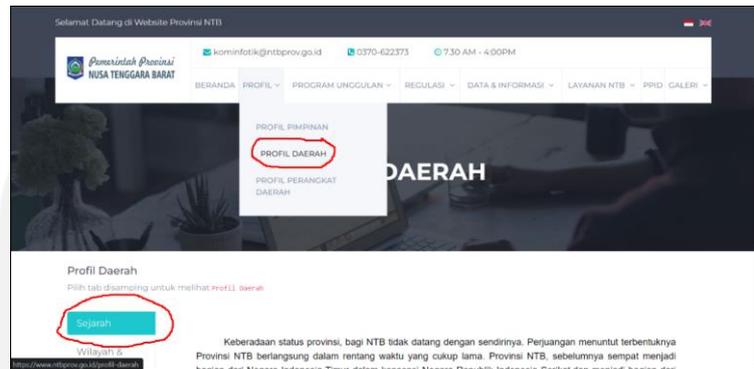
Gambar 4.39 Posisi *link* buku tamu di *website* Banten pada salah satu *section*

17. Bali

Partisipan tidak dapat mengerjakan skenario 1, 3 dan 6 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.9 sehingga termasuk *critical*.

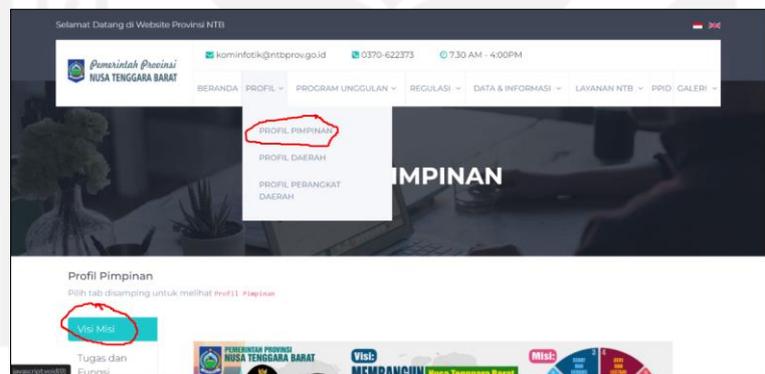
18. Nusa Tenggara Barat

Partisipan 3 gagal dan partisipan 4 lama mengerjakan skenario 1 karena fokus mencari *link* dengan nama “sejarah” di navbar.



Gambar 4.40 Informasi sejarah Nusa Tenggara Barat

Alasan serupa juga penyebab partisipan 2 dan 3 gagal mengerjakan skenario 2 karena mencari *link* dengan nama “visi & misi” di navbar.



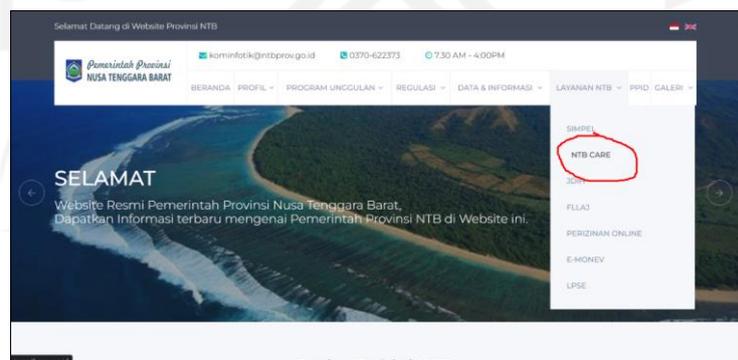
Gambar 4.41 Halaman visi&misi Nusa Tenggara Barat

Partisipan 1, 2, dan 4 gagal mengerjakan skenario 3 karena penjelasan mengenai lambang terdapat di halaman sejarah sehingga terlewatkan.



Gambar 4.42 Penjelasan lambang Nusa Tenggara Barat berada di halaman sejarah

Partisipan 1 gagal serta partisipan 2 dan 4 lama mengerjakan skenario 9 karena nama buku tamu *website* Nusa Tenggara Barat adalah “NTB Care”. Pada *website* sebelumnya, buku tamunya bernama “Lapor” sehingga partisipan melewatinya seraya mencoba *link* lainnya.



Gambar 4.43 NTB CARE, buku tamu provinsi Nusa Tenggara Barat

19. Nusa Tenggara Timur

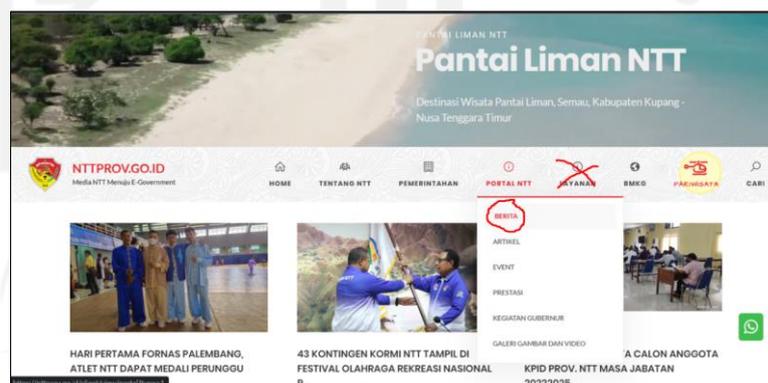
Partisipan tidak dapat mengerjakan skenario 10 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.13 sehingga *critical*. Partisipan lama

mengerjakan skenario 4 dan 5 karena informasi gubernur dan wakil gubernur pada *link* profil pimpinan hanya berupa gambar sehingga partisipan kebingungan.



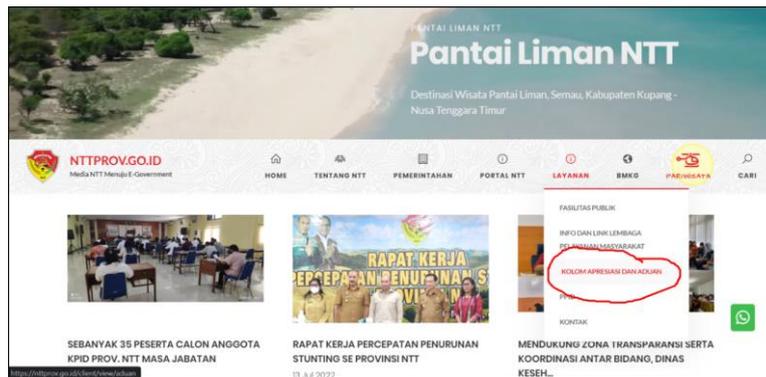
Gambar 4.44 *Link* halaman profil gubernur dan wakil gubernur Nusa Tenggara Timur

Partisipan 1 gagal dan partisipan 4 lama mengerjakan skenario 8 karena fokus mencari pada menu layanan di navbar.



Gambar 4.45 *Link* halaman berita Nusa Tenggara Timur

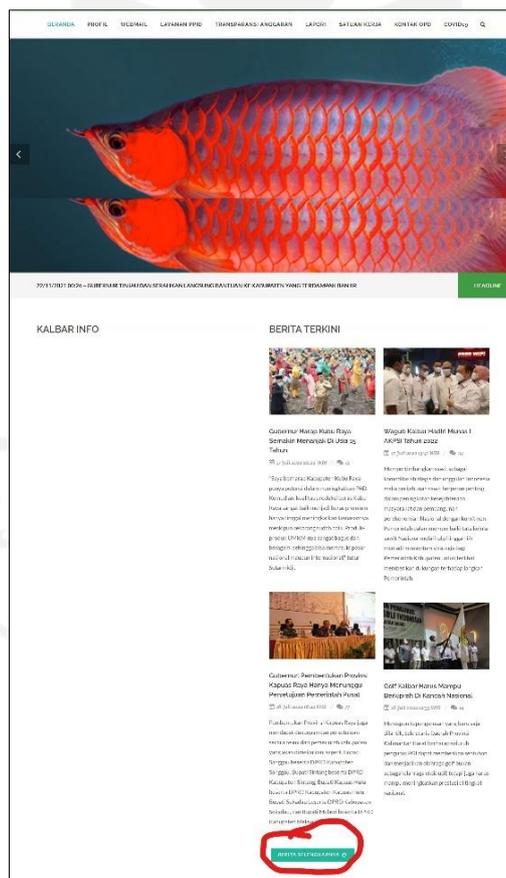
Partisipan 2 dan 4 gagal serta partisipan 3 lama mengerjakan skenario 9 karena partisipan fokus mencari *link* Laporan.



Gambar 4.46 *Link* buku tamu Nusa Tenggara Timur

20. Kalimantan Barat

Partisipan tidak mengerjakan skenario 1 dan 3 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 sehingga termasuk *critical*. Partisipan 1 dan 3 lama mengerjakan skenario 7 karena fokus mencari di navbar. Setelah partisipan merasa *link* berita tidak baru kemudian mencoba mencari *landing page*.



Gambar 4.47 *Link* halaman berita Kalimantan Barat

21. Kalimantan Tengah

Website Kalimantan Tengah mengalami masalah *server* ketika pengujian dengan partisipan selain partisipan 3. Partisipan 3 butuh waktu lama mengerjakan skenario 9 karena nama buku tamunya adalah “SAPA”, tidak seperti *website* sebelumnya bernama “Lapor”.



Gambar 4.48 *Link* buku tamu Kalimantan Tengah

22. Kalimantan Selatan

Website Kalimantan Selatan mengalami *error server* ketika proses pengujian dengan partisipan 1 dan 2. Partisipan gagal mengerjakan skenario 1, 3, 7, dan 10 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5, Tabel 3.9, dan Tabel 3.13 sehingga *critical*. Partisipan 3 gagal dan partisipan 4 lama mengerjakan skenario 2 karena partisipan fokus mencari visi&misi di portal (visi & misi dapat ditemukan di *website* utama). Alasan serupa juga penyebab partisipan 3 lama mengerjakan skenario 4.



Gambar 4.49 *Link* untuk akses ke halaman utama Kalimantan Selatan

23. Kalimantan Timur

Partisipan gagal mengerjakan skenario 7 karena partisipan fokus mencari link dengan nama “hukum” atau “JDIH”.



Gambar 4.50 *Link* informasi hukum Kalimantan Timur

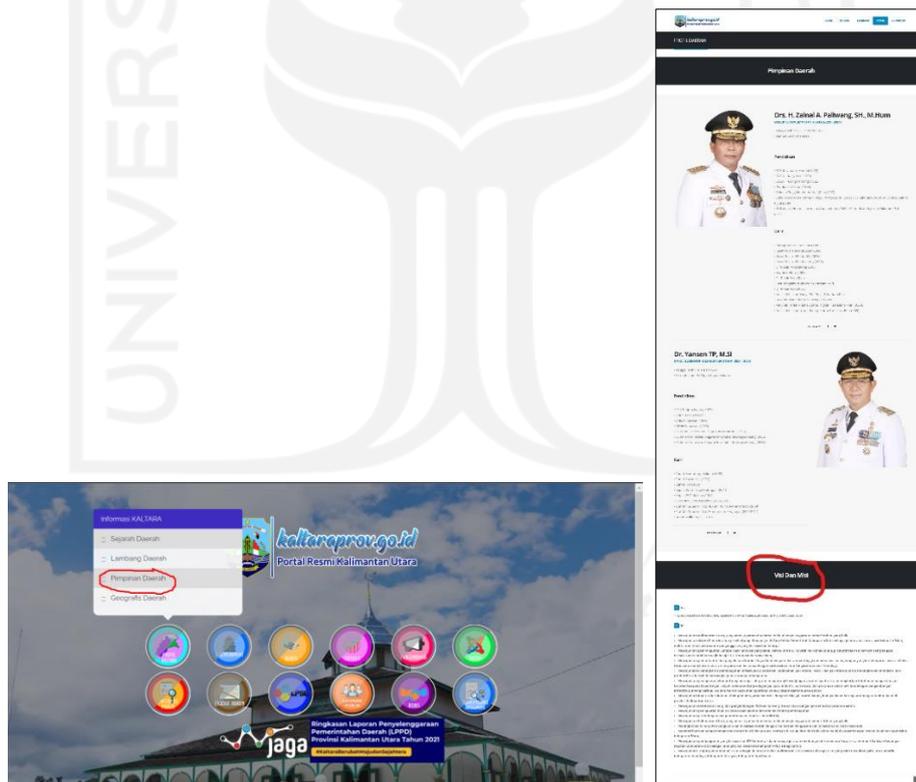
Partisipan yang membutuhkan waktu lama dan gagal mengerjakan skenario karena sering “tertipu” dengan menu pada navbar. Partisipan memiliki kebiasaan untuk membuka link pada tab baru, tetapi sub-menu di dalam menu tidak ada *signifier* bila masih bisa di-*expand* lagi dengan sehingga yang ditampilkan *landing page website* lagi.



Gambar 4.51 Menu yang keluar ada dari sub-menu ketika di klik

24. Kalimantan Utara

Partisipan 1 dan 2 lama serta partisipan 3 dan 4 gagal mengerjakan skenario 2 karena informasi berisi visi & misi berada satu halaman dengan profil pemimpin dan informasi visi & misi berada di paling bawah sehingga terlewatkan.

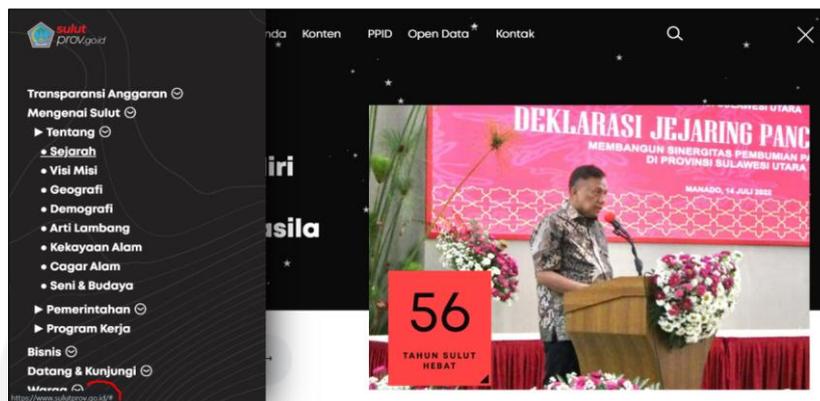


Gambar 4.52 Informasi visi & misi berada di halaman profil pimpinan Kalimantan Utara

25. Sulawesi Utara

Partisipan gagal mengerjakan skenario 1, 3, 4, 5, 6, dan 7 karena link halaman sejarah, penjelasan lambang, gubernur, wakil gubernur, geografi, dan

hukum ada, tetapi *link target* tidak ada. Tampilan *website* yang “minim” menyebabkan partisipan kebingungan.



Gambar 4.53 *Link* halaman sejarah Sulawesi Utara ada, tetapi *link target* tidak ada

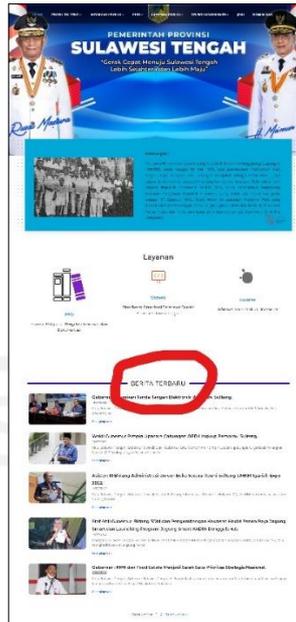
26. Sulawesi Tengah

Partisipan gagal mengerjakan skenario 3 dan 6 karena informasi mengenai lambang dan geografis hanya dapat diperoleh pada file yang diunduh melalui *link* di halaman sejarah.



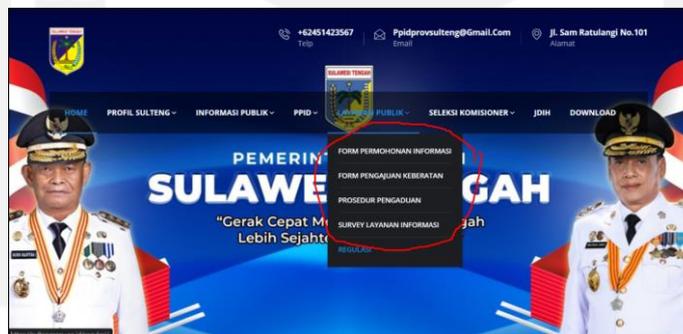
Gambar 4.54 *Link download file* berisi informasi lambang dan geografi Sulawesi Tengah

Sedangkan skenario 4 dan 5 gagal dikerjakan karena halaman tersebut tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.6 sehingga termasuk *critical*. Partisipan 1 dan 3 gagal serta partisipan 2 dan 4 lama mengerjakan skenario 8 karena halaman khusus menampilkan berita tidak ada. Berita hanya diperoleh dari salah *section* di *landing page* (berita yang ditampilkan hanya sedikit).



Gambar 4.55 Daftar berita Sulawesi Tengah

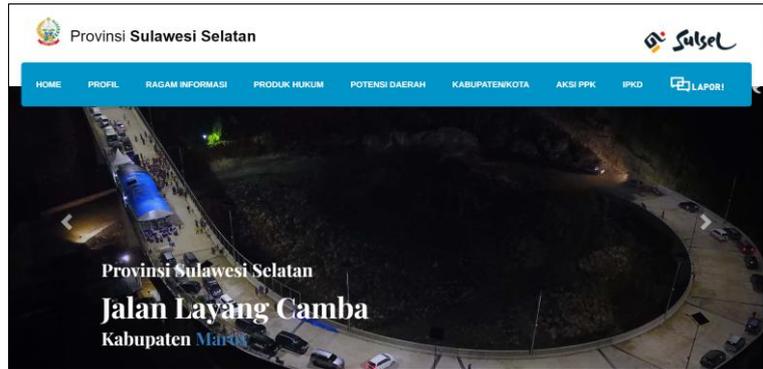
Partisipan 1 gagal serta partisipan 2 dan 4 lama mengerjakan skenario 9 karena terdapat banyak form sehingga partisipan harus memastikan terlebih dahulu apakah form tersebut buku tamu atau tidak.



Gambar 4.56 Link buku tamu Sulawesi Tengah

27. Sulawesi Selatan

Pada pengujian pertama tanggal 21 Mei 2022, antarmuka pada beberapa halaman diperbaharui. Pada pengujian kedua tanggal 24 Mei 2022, tampilan *website* telah dirombak secara keseluruhan.

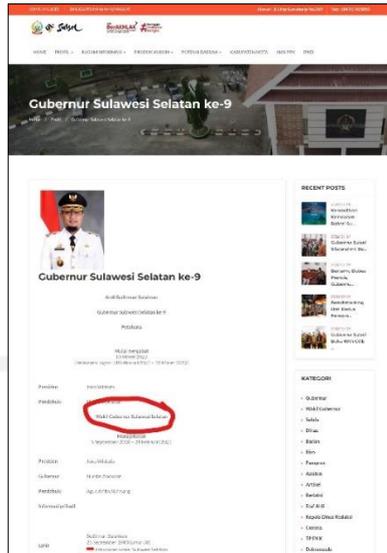


Gambar 4.57 Tampilan *website* Sulawesi Selatan pada pengujian pertama



Gambar 4.58 Tampilan *website* Sulawesi pada pengujian kedua

Partisipan gagal mengerjakan skenario 1 dan 3 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 sehingga *critical*. Partisipan 2 lama serta partisipan 3 dan 4 gagal mengerjakan skenario 5 karena partisipan fokus mencari tulisan wakil gubernur. Partisipan tanpa membaca keseluruhan halaman gubernur (profil wagub ada di halaman gubernur, tetapi karena ukuran tulisan wakil gubernur kecil dan tidak ada foto, sehingga partisipan melewati).



Gambar 4.59 Informasi profil wakil gubernur Sulawesi Selatan

Partisipan 1 dan 2 lama mengerjakan skenario 7 karena *server* bermasalah. Asumsi *website* dalam perbaikan. Partisipan gagal mengerjakan skenario 9 karena partisipan tidak mengetahui bila buku tamu provinsi Sulawesi Selatan dapat diakses dari *link* baruga pelayanan publik dan aplikasi android Baruga Sulsel. Aplikasi Baruga pelayanan publik dapat diakses pada *section* Daerah Wisata Sulawesi Selatan pada *landing page*.



Gambar 4.60 *Link* buku tamu Sulawesi Selatan

28. Sulawesi Tenggara

Partisipan gagal mengerjakan skenario 3 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5 sehingga *critical*. partisipan gagal mengerjakan skenario 10 karena *link* buku tamu berada di *section* Aplikasi E-Gov di *landing page*. Tidak adanya *signifier* yang menonjol seperti anak panah bahwa kumpulan *link* tersebut dapat digeser horizontal sebagai penyebab partisipan mengabaikannya.



Gambar 4.61 Tidak ada anak panah pada *section* Aplikasi E-Gov Sulawesi Tenggara

Partisipan 1 dan 3 lama serta partisipan 2 dan 4 gagal mengerjakan skenario 7 karena partisipan berusaha mencari terlebih dahulu di navbar. Setelah partisipan merasa tidak ada di navbar, kemudian partisipan 1 dan 3 mencari di *section* aplikasi E-gov. Selama beberapa detik partisipan kebingungan karena tidak ada tombol anak panah. Partisipan 1 dan 3 gagal serta partisipan 4 lama mengerjakan skenario 8 karena partisipan fokus mencari *link* berita di menu PPID dan Informasi publik pada navbar.



Gambar 4.62 *Link* berita Sulawesi Tenggara

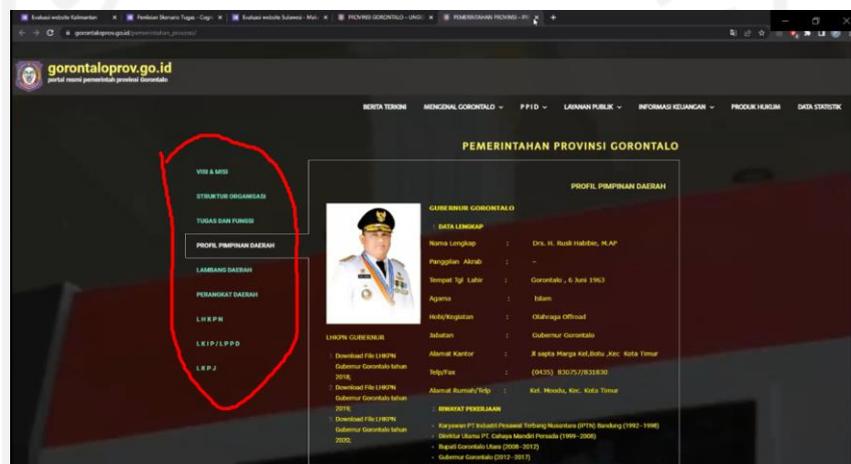
29. Gorontalo

Partisipan gagal mengerjakan skenario 10 karena halaman khusus covid-19 tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.13 sehingga *critical*. Partisipan 1 lama serta partisipan 2 dan 4 gagal mengerjakan skenario 3 karena melewati menu lambang seperti Gambar 4.63.



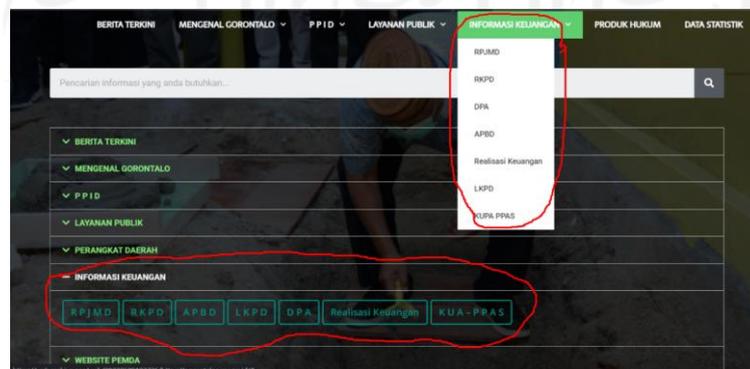
Gambar 4.63 Link halaman penjelasan lambang Gorontalo

Partisipan 1 lama dan partisipan 2 gagal mengerjakan skenario 4 karena partisipan tidak menekan tombol pada sidebar kiri sehingga terlewatkan.



Gambar 4.64 Link pada sidebar di halaman pemerintahan Gorontalo

Alasan lain partisipan lama dalam mengerjakan beberapa skenario karena menu *accordion* pada *landing page* sama dengan menu di *navbar*. Ini menyebabkan partisipan harus klik dua menu yang sama dan mengakibatkan waktu terbuang.



Gambar 4.65 Link pada navbar dan accordion di landing page sama

30. Sulawesi Barat

Partisipan gagal mengerjakan skenario 1 karena partisipan kebingungan tata letak link pada portal. Pada pengerjaan skenario 2, partisipan 1 dan 4 baru menemukan link *website* utama sehingga pengerjaan cukup lama.

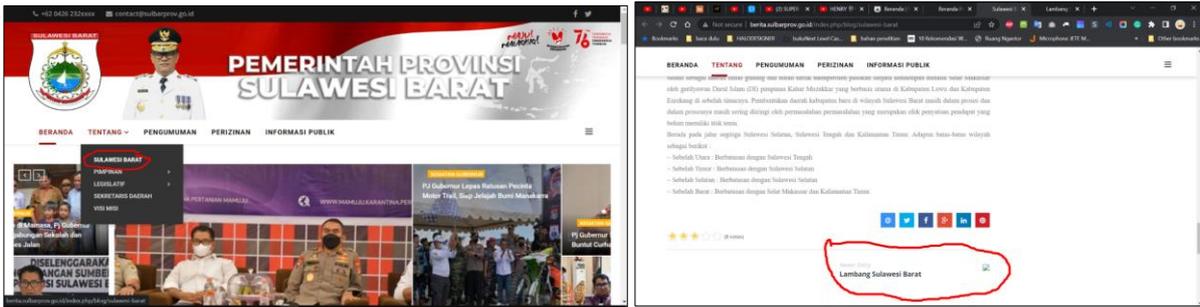


Gambar 4.66 Portal *website* Sulawesi Barat



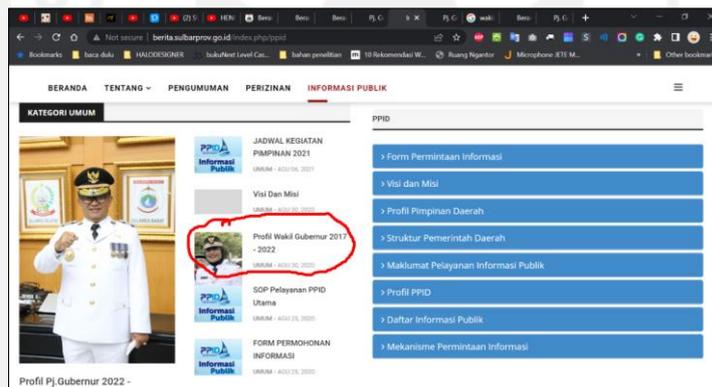
Gambar 4.67 *Link website* utama Sulawesi Barat

Partisipan gagal mengerjakan skenario 3 karena link halaman berisi penjelasan lambang hanya ditemukan di *website* utama > tentang > Sulawesi Barat. Pada halaman Sulawesi Barat tersebut, bagian konten terdapat *link* menuju halaman penjelasan lambang. Oleh karena itu, partisipan tidak melihat halaman seutuhnya sehingga kelewatan.



Gambar 4.68 *Link* halaman penjelasan lambang

Partisipan 1 dan 4 lama mengerjakan skenario 4 karena mencari di portal terlebih dahulu. Partisipan 1 gagal mengerjakan skenario 5 karena tidak mencari informasi pada *link* informasi publik di navbar *website* utama. partisipan lain dapat mengerjakan skenario 5 karena selama pengerjaan skenario sebelumnya, partisipan 2, 3, dan 4 telah beberapa kali klik *link* yang ada sehingga hafal dengan posisi *link*.



Gambar 4.69 *Link* halaman profil wakil gubernur

31. Maluku

Partisipan berhasil mengerjakan skenario 1. Akan tetapi partisipan hanya berhasil menemukan link sejarah, tetapi *link target* halaman berisi penjelasan sejarah tidak ada.



Gambar 4.70 *Link target* pada link sejarah tidak ada

Partisipan 1 lama serta partisipan 2, 3, dan 4 gagal mengerjakan skenario 6 karena partisipan mencari link dengan tulisan “geografis”. Halaman berisi penjelasan geografi dapat ditemukan di potensi daerah pada menu profil.



Gambar 4.71 *Link* halaman berisi penjelasan geografi Maluku

Partisipan 2 dan 3 lama serta partisipan 4 gagal mengerjakan skenario 7 karena fokus mencari link perda di navbar sedangkan *link* perda dapat ditemukan di *landing page* di *section* pelayanan publik.



Gambar 4.72 *Link* halaman penjelasan hukum Maluku

32. Maluku Utara

Partisipan 1, 3, dan 4 gagal serta partisipan 2 lama mengerjakan skenario 1 karena awalnya partisipan kebingungan dengan desain portal dan bingung mencari link *website* utama. Partisipan mencari *link website* utama dengan klik *link* yang di portal.



Gambar 4.73 *Link* untuk membuka *website* utama Maluku Utara

Setelah berhasil menemukan link *website* utama, partisipan masih kebingungan mencari navbar. Pada pengerjaan skenario 2, kecuali partisipan 1, partisipan menyadari terdapat *hamburger menu* sehingga bisa mengerjakan skenario 2.

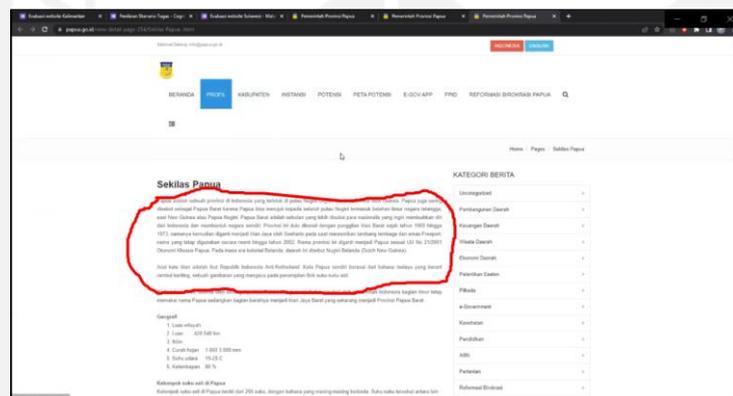


Gambar 4.74 *Hamburger menu* pada *website* utama Maluku Utara

Partisipan gagal mengerjakan skenario 3, 6, dan 10 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.5, Tabel 3.7, dan Tabel 3.13 sehingga termasuk *critical*. Partisipan gagal mengerjakan skenario 8 karena tidak ada halaman khusus berisi berita (hanya ada beberapa berita ditampilkan di *landing page*).

33. Papua

Tampilan *website* Papua pada selama pengujian pada 21 Mei 2022 hingga 29 Mei 2022 belum diperbarui. Partisipan gagal mengerjakan skenario 5 karena halaman profil wakil gubernur tidak ada. Partisipan 2 gagal dan partisipan 4 lama mengerjakan skenario 1 karena tidak teliti pada halaman sekilas papua dan lanjut klik *link* lainnya.



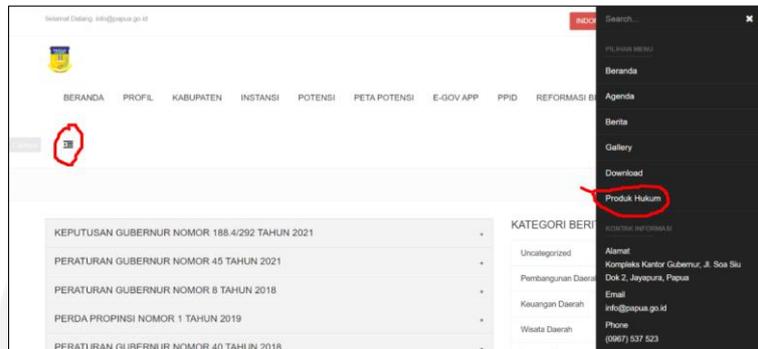
Gambar 4.75 Informasi sejarah Papua ada di halaman sekilas papua

Partisipan 2, 3, dan 4 lama mengerjakan skenario 6 karena penjelasan geografi berada satu halaman di sekilas sehingga partisipan melewatinya tanpa membaca terlebih dahulu.



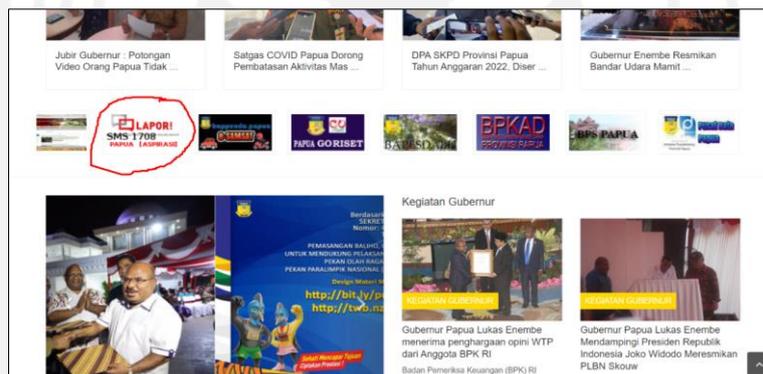
Gambar 4.76 Informasi geografis Papua ada di halaman sekilas papua

Partisipan 1, 2, dan 4 gagal mengerjakan skenario 7 karena partisipan tidak menyadari bila terdapat *hamburger menu* di navbar dan *link perda* berada di *hamburger menu*.



Gambar 4.77 *Link perda* dapat diakses dengan klik *hamburger menu*

Partisipan tidak dapat gagal mengerjakan skenario 9 karena link buku tamu hanya dapat ditemukan di salah satu *running text* di *landing page*.



Gambar 4.78 *Link buku* hanya muncul di *running text*

34. Papua Barat

Partisipan gagal mengerjakan skenario 4, 5, 6, 7, 9, dan 10 karena tidak ada berdasarkan analisis pada Tabel 3.6, Tabel 3.7, Tabel 3.9, Tabel 3.11, dan Tabel 3.13 sehingga *critical*.

Selain analisis berdasarkan pengerjaan skenario oleh partisipan, berikut analisis hasil penilaian dari partisipan berdasarkan indikator Tabel 3.16. *Website* Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Kalimantan Tengah, dan Kalimantan Selatan tidak dinilai karena selama proses pengujian, beberapa partisipan tidak dapat mengakses *website* tersebut.

Tabel 4.47 Peringkat *learnability website* provinsi

No.	kode	provinsi	Nilai akhir SR
1	P14	DI Yogyakarta	0,17
2	P20	Kalimantan Barat	0,42
3	P24	Kalimantan Utara	0,42
4	P19	Nusa Tenggara Timur	0,50
5	P5	Jambi	0,67
6	P31	Maluku	0,67
7	P9	Bangka Belitung	0,67
8	P23	Kalimantan Timur	0,75
9	P26	Sulawesi Tengah	0,83
10	P2	Sumatra Utara	0,92
11	P18	Nusa Tenggara Barat	0,92
12	P29	Gorontalo	0,92
13	P13	Jawa Tengah	1,00
14	P17	Bali	1,08
15	P4	Riau	1,17
16	P12	Jawa Barat	1,17
17	P16	Banten	1,25
18	P33	Papua	1,33
19	P27	Sulawesi Selatan	1,42
20	P28	Sulawesi Tenggara	1,58
21	P8	Lampung	1,67
22	P1	Aceh	1,83
23	P25	Sulawesi Utara	1,92
24	P15	Jawa Timur	2,00
25	P7	Bengkulu	2,17
26	P11	DKI Jakarta	2,17
27	P34	Papua Barat	2,25
28	P30	Sulawesi Barat	2,50
29	P32	Maluku Utara	2,50
30	P10	Kepulauan Riau	3,33

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 0,5 - <1,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 1,5 - <2,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 2,5 - <3,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 3,5 - 4$

Berdasarkan aspek *learnability* pada Tabel 4.47, terdapat 10% *website* yang mudah dipelajari, 53% bermasalah tetapi tidak perlu segera diperbaiki, dan 37% *website* yang harus segera diperbaiki. *website* DI Yogyakarta merupakan *website* yang paling mudah dipelajari ketika digunakan pertama kali. Sedangkan *website* Kepulauan Riau (tampilan sebelum diperbaharui) adalah *website* yang paling sulit dipelajari.

Tabel 4.48 Peringkat *efficiency website* provinsi

No.	kode	provinsi	Nilai akhir SR
1	P24	Kalimantan Utara	0,00
2	P2	Sumatra Utara	0,25
3	P5	Jambi	0,25
4	P9	Bangka Belitung	0,25
5	P14	DI Yogyakarta	0,25
6	P17	Bali	0,25
7	P19	Nusa Tenggara Timur	0,25
8	P31	Maluku	0,25
9	P13	Jawa Tengah	0,50
10	P26	Sulawesi Tengah	0,50
11	P29	Gorontalo	0,50
12	P33	Papua	0,50
13	P20	Kalimantan Barat	0,75
14	P12	Jawa Barat	1,00
15	P16	Banten	1,00
16	P23	Kalimantan Timur	1,00
17	P27	Sulawesi Selatan	1,00
18	P28	Sulawesi Tenggara	1,00
19	P4	Riau	1,25
20	P8	Lampung	1,25
21	P11	DKI Jakarta	1,50
22	P15	Jawa Timur	1,50
23	P18	Nusa Tenggara Barat	1,50
24	P7	Bengkulu	1,75
25	P32	Maluku Utara	1,75
26	P30	Sulawesi Barat	2,00
27	P34	Papua Barat	2,25
28	P1	Aceh	2,75
29	P10	Kepulauan Riau	2,75
30	P25	Sulawesi Utara	3,50

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

- Warna  untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 0,5 - <1,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 1,5 - <2,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 2,5 - <3,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 3,5 - 4$

Berdasarkan aspek *efficiency* pada Tabel 4.48, terdapat 27% *website* yang efisien ketika digunakan, 40% *website* kurang efisien tapi masih dapat diperbaiki lain waktu, dan 33% *website* yang effisiensinya harus segera diperbaiki. *website* Kalimantan Utara merupakan *website* yang paling efisien dalam mengakses informasi yang disajikan. Sedangkan *website* Sulawesi Utara merupakan *website* paling tidak efisien dalam menemukan informasi yang diinginkan.

Tabel 4.49 Peringkat *memorability website* provinsi

No.	kode	provinsi	Nilai akhir SR
1	P9	Bangka Belitung	0,00
2	P14	DI Yogyakarta	0,00
3	P24	Kalimantan Utara	0,00
4	P26	Sulawesi Tengah	0,00
5	P31	Maluku	0,00
6	P5	Jambi	0,25
7	P13	Jawa Tengah	0,25
8	P16	Banten	0,25
9	P18	Nusa Tenggara Barat	0,25
10	P19	Nusa Tenggara Timur	0,25
11	P27	Sulawesi Selatan	0,25
12	P29	Gorontalo	0,25
13	P34	Papua Barat	0,25
14	P2	Sumatra Utara	0,50
15	P12	Jawa Barat	0,50
16	P20	Kalimantan Barat	0,50
17	P23	Kalimantan Timur	0,50
18	P28	Sulawesi Tenggara	0,50
19	P30	Sulawesi Barat	0,50
20	P33	Papua	0,50
21	P1	Aceh	0,75
22	P4	Riau	0,75
23	P25	Sulawesi Utara	0,75

24	P15	Jawa Timur	1,00
25	P17	Bali	1,00
26	P8	Lampung	1,25
27	P11	DKI Jakarta	1,25
28	P32	Maluku Utara	1,25
29	P7	Bengkulu	1,50
30	P10	Kepulauan Riau	2,50

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 0,5 - <1,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 1,5 - <2,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 2,5 - <3,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $\geq 3,5 - 4$

Berdasarkan aspek *memorability* pada Tabel 4.49, terdapat 43% *website* yang mudah diingat, 50% *website* aspek *memorability*-nya masih kurang tapi masih bisa diperbaiki di lain waktu, dan 7% *website* yang tidak mudah untuk diingat sehingga harus segera diperbaiki. *Website* Bangka Belitung, DI Yogyakarta, Kalimantan Utara, Sulawesi Tengah, dan Maluku merupakan *website* yang paling mudah diingat, jika telah digunakan beberapa kali. Sedangkan *website* Kepulauan Riau (tampilan lama) merupakan *website* yang paling sulit untuk diingat meskipun digunakan beberapa kali.

Tabel 4.50 Peringkat *error website* provinsi

No.	kode	provinsi	Nilai akhir SR
1	P24	Kalimantan Utara	0,00
2	P2	Sumatra Utara	0,25
3	P4	Riau	0,25
4	P16	Banten	0,25
5	P17	Bali	0,25
6	P23	Kalimantan Timur	0,25
7	P26	Sulawesi Tengah	0,25
8	P28	Sulawesi Tenggara	0,25
9	P33	Papua	0,25
10	P9	Bangka Belitung	0,50
11	P11	DKI Jakarta	0,50
12	P12	Jawa Barat	0,50

13	P13	Jawa Tengah	0,50
14	P18	Nusa Tenggara Barat	0,50
15	P8	Lampung	0,75
16	P7	Bengkulu	1,00
17	P14	DI Yogyakarta	1,00
18	P30	Sulawesi Barat	1,00
19	P5	Jambi	1,25
20	P19	Nusa Tenggara Timur	1,25
21	P27	Sulawesi Selatan	1,50
22	P31	Maluku	1,50
23	P34	Papua Barat	1,50
24	P20	Kalimantan Barat	1,75
25	P29	Gorontalo	1,75
26	P32	Maluku Utara	2,00
27	P15	Jawa Timur	2,25
28	P1	Aceh	2,50
29	P25	Sulawesi Utara	2,75
30	P10	Kepulauan Riau	3,00

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna  untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 0,5 - <1,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 1,5 - <2,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 2,5 - <3,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 3,5 - 4$

Berdasarkan aspek *error* pada Tabel 4.50 Peringkat *error website* provinsi, terdapat 30% *website* yang cukup baik dalam jumlah *error* yang ditemukan. Kemudian terdapat 37% *website* yang masih kurang tetapi belum *urgent* dan 33% *website* yang buruk sehingga harus segera diperbaiki. *Website* Kalimantan Utara yang paling sedikit ditemukan *error* diantara semua *website* provinsi. Sementara *website* Kepulauan Riau merupakan *website* yang paling banyak *error*.

Tabel 4.51 Peringkat *satisfaction website* provinsi

No.	kode	provinsi	Nilai akhir SR
1	P9	Bangka Belitung	0,00
2	P14	DI Yogyakarta	0,00

3	P19	Nusa Tenggara Timur	0,00
4	P24	Kalimantan Utara	0,13
5	P20	Kalimantan Barat	0,38
6	P18	Nusa Tenggara Barat	0,50
7	P5	Jambi	0,63
8	P31	Maluku	0,63
9	P2	Sumatra Utara	0,75
10	P12	Jawa Barat	0,75
11	P23	Kalimantan Timur	0,75
12	P4	Riau	0,88
13	P8	Lampung	1,13
14	P17	Bali	1,13
15	P13	Jawa Tengah	1,25
16	P26	Sulawesi Tengah	1,25
17	P29	Gorontalo	1,25
18	P11	DKI Jakarta	1,38
19	P16	Banten	1,63
20	P27	Sulawesi Selatan	1,63
21	P28	Sulawesi Tenggara	1,63
22	P7	Bengkulu	1,75
23	P33	Papua	2,00
24	P1	Aceh	2,25
25	P15	Jawa Timur	2,25
26	P25	Sulawesi Utara	2,25
27	P30	Sulawesi Barat	2,25
28	P32	Maluku Utara	2,38
29	P34	Papua Barat	2,50
30	P10	Kepulauan Riau	2,63

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $\geq 0,5 - <1,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $\geq 1,5 - <2,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $\geq 2,5 - <3,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $\geq 3,5 - 4$

Berdasarkan aspek *satisfaction* pada Tabel 4.51 Peringkat *satisfaction website* provinsi, 17% *website* sangat memuaskan ketika digunakan. Kemudian 43% *website* cukup memuaskan dan masih bisa ditingkatkan lagi, dan 40% *website* tidak memuaskan. *website*

Bangka Belitung, DI Yogyakarta, dan Nusa Tenggara Timur merupakan *website* yang menurut partisipan paling memuaskan setelah digunakan. Sedangkan partisipan memiliki pengalaman paling buruk ketika menggunakan *website* Kepulauan Riau (tampilan lama).

4.3.2 Analisis Hasil *Heuristic Evaluation*

Analisis hasil pengujian dengan metode *heuristic evaluation* dibagi berdasarkan sepuluh prinsip *heuristic*. Berikut hasil analisis dari hasil perhitungan *heuristic evaluation*.

Tabel 4.52 Peringkat *website* pada aspek *visibility of system status*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR14	DI Yogyakarta	0,60
2	PR16	Banten	0,60
3	PR28	Sulawesi Tenggara	0,60
4	PR10	Kepulauan Riau	0,65
5	PR3	Sumatra Barat	0,65
6	PR30	Sulawesi Barat	0,65
7	PR21	Kalimantan Tengah	0,70
8	PR23	Kalimantan Timur	0,70
9	PR8	Lampung	0,75
10	PR20	Kalimantan Barat	0,75
11	PR27	Sulawesi Selatan	0,75
12	PR29	Gorontalo	0,75
13	PR31	Maluku	0,80
14	PR1	Aceh	0,80
15	PR11	DKI Jakarta	0,80
16	PR32	Maluku Utara	0,85
17	PR26	Sulawasi Tengah	0,85
18	PR5	Jambi	0,90
19	PR9	Bangka Belitung	0,90
20	PR33	Papua	0,95
21	PR17	Bali	1,00
22	PR13	Jawa Tengah	1,05
23	PR18	Nusa Tenggara Barat	1,05
24	PR4	Riau	1,15
25	PR24	Kalimantan Utara	1,20
26	PR2	Sumatra Utara	1,20
27	PR7	Bengkulu	1,20

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi

- Warna  untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 0,5 - <1,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 1,5 - <2,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 2,5 - <3,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $\geq 3,5 - 4$

Dari aspek *visibility of system status* dengan kode Z1, *website* provinsi DI Yogyakarta, Banten, dan Sulawesi Tenggara memiliki nilai *severity rating* terendah, yaitu 0,6. Posisi terakhir diisi *website* pemerintah provinsi Kalimantan Utara, Sumatera Utara, dan Bengkulu dengan nilai *severity rating*, yaitu 1,2. Dibulatkan ke bilangan terdekat, maka *severity rating* aspek *visibility of system status* seluruh *website* pemerintah provinsi adalah 1, sehingga diperbaiki bila ada waktu dilakukan.

Tabel 4.53 Peringkat *website* pada aspek *match between system and real world*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR23	Kalimantan Timur	0,53
2	PR11	DKI Jakarta	0,60
3	PR13	Jawa Tengah	0,60
4	PR14	DI Yogyakarta	0,60
5	PR21	Kalimantan Tengah	0,60
6	PR31	Maluku	0,60
7	PR33	Papua	0,60
8	PR2	Sumatra Utara	0,67
9	PR26	Sulawesi Tengah	0,67
10	PR27	Sulawesi Selatan	0,67
11	PR18	Nusa Tenggara Barat	0,73
12	PR20	Kalimantan Barat	0,73
13	PR28	Sulawesi Tenggara	0,80
14	PR29	Gorontalo	0,80
15	PR17	Bali	0,87
16	PR30	Sulawesi Barat	0,87
17	PR3	Sumatra Barat	0,93
18	PR32	Maluku Utara	0,93
19	PR5	Jambi	1,00
20	PR7	Bengkulu	1,00
21	PR8	Lampung	1,00
22	PR1	Aceh	1,07
23	PR10	Kepulauan Riau	1,13

24	PR4	Riau	1,20
25	PR16	Banten	1,27
26	PR9	Bangka Belitung	1,33
27	PR24	Kalimantan Utara	1,53

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>0,5 - <1,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>1,5 - <2,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>2,5 - <3,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>3,5 - 4$

Dari aspek *match between system and the real world, website* Kalimantan Timur memiliki nilai *severity rating* terendah, yaitu 0,53. Posisi terakhir ditempati *website* Kalimantan Utara dengan nilai *severity rating* 1,53. Dibulatkan ke bilangan terdekat, maka *severity rating* aspek *match between system and the real world* dari 26 *website* adalah 1 sehingga harus diperbaiki bila ada waktu dilakukan. Untuk *severity rating website* Kalimantan Utara adalah 2, sehingga harus segera diperbaiki.

Tabel 4.54 Peringkat *website* pada aspek *user control and freedom*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR1	Aceh	0,20
2	PR4	Riau	0,20
3	PR8	Lampung	0,20
4	PR9	Bangka Belitung	0,20
5	PR27	Sulawesi Selatan	0,30
6	PR29	Gorontalo	0,30
7	PR21	Kalimantan Tengah	0,30
8	PR23	Kalimantan Timur	0,30
9	PR3	Sumatra Barat	0,40
10	PR10	Kepulauan Riau	0,40
11	PR11	DKI Jakarta	0,40
12	PR14	DI Yogyakarta	0,40
13	PR28	Sulawesi Tenggara	0,40
14	PR32	Maluku Utara	0,40
15	PR20	Kalimantan Barat	0,50

16	PR30	Sulawesi Barat	0,50
17	PR33	Papua	0,50
18	PR7	Bengkulu	0,60
19	PR26	Sulawasi Tengah	0,60
20	PR31	Maluku	0,60
21	PR16	Banten	0,60
22	PR17	Bali	0,70
23	PR2	Sumatra Utara	0,90
24	PR13	Jawa Tengah	1,00
25	PR18	Nusa Tenggara Barat	1,00
26	PR24	Kalimantan Utara	1,00
27	PR5	Jambi	1,10

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna  untuk *severity rating* rentang 0 – <0,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >0,5 – <1,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >1,5 – <2,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >2,5 – <3,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >3,5 - 4

Dari aspek *user control and freedom*, *website* Aceh, Riau, Lampung, dan Bangka Belitung memiliki nilai *severity rating* terendah, yaitu 0,20. Posisi terakhir diisi *website* Jambi dengan *severity rating* 1,1. Dibulatkan ke bilangan terdekat, maka 52% *website* memiliki *severity rating* 0 sehingga tidak ada masalah pada aspek *user control and freedom*. Untuk *website* sisanya memiliki *severity rating* 1 sehingga diperbaiki bila ada waktu.

Tabel 4.55 Peringkat *website* pada aspek *consistency and standards*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR3	Sumatra Barat	0,20
2	PR1	Aceh	0,27
3	PR14	DI Yogyakarta	0,33
4	PR11	DKI Jakarta	0,40
5	PR18	Nusa Tenggara Barat	0,40
6	PR4	Riau	0,47
7	PR8	Lampung	0,47
8	PR10	Kepulauan Riau	0,47

9	PR23	Kalimantan Timur	0,47
10	PR30	Sulawesi Barat	0,47
11	PR13	Jawa Tengah	0,47
12	PR9	Bangka Belitung	0,53
13	PR20	Kalimantan Barat	0,53
14	PR27	Sulawesi Selatan	0,53
15	PR28	Sulawesi Tenggara	0,53
16	PR26	Sulawasi Tengah	0,67
17	PR31	Maluku	0,67
18	PR33	Papua	0,67
19	PR29	Gorontalo	0,73
20	PR2	Sumatra Utara	0,80
21	PR16	Banten	0,80
22	PR17	Bali	0,80
23	PR32	Maluku Utara	0,80
24	PR7	Bengkulu	0,87
25	PR5	Jambi	0,87
26	PR21	Kalimantan Tengah	0,93
27	PR24	Kalimantan Utara	1,00

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>0,5 - <1,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>1,5 - <2,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>2,5 - <3,5$
- Warna ■ untuk *severity rating* rentang $>3,5 - 4$

Dari aspek *consistency and standards*, *website* Sumatera Barat memiliki *severity rating* terendah, yaitu 0,20. Posisi terakhir ditempati oleh *website* Kalimantan Tengah dengan *severity rating* 1. Dibulatkan ke bilangan terdekat, maka 41% *website* memiliki *severity rating* 0 sehingga tidak ada masalah pada aspek *consistency and standards*. Untuk 59% *website* memiliki *severity rating* 1 sehingga diperbaiki bila ada waktu dilakukan.

Tabel 4.56 Peringkat *website* pada aspek *error prevention*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR14	DI Yogyakarta	0,50
2	PR11	DKI Jakarta	0,55
3	PR17	Bali	0,60

4	PR27	Sulawesi Selatan	0,60
5	PR1	Aceh	0,60
6	PR18	Nusa Tenggara Barat	0,60
7	PR13	Jawa Tengah	0,65
8	PR20	Kalimantan Barat	0,65
9	PR8	Lampung	0,70
10	PR26	Sulawasi Tengah	0,75
11	PR28	Sulawesi Tenggara	0,75
12	PR21	Kalimantan Tengah	0,80
13	PR10	Kepulauan Riau	0,80
14	PR23	Kalimantan Timur	0,80
15	PR2	Sumatra Utara	0,85
16	PR31	Maluku	0,85
17	PR30	Sulawesi Barat	0,95
18	PR4	Riau	1,00
19	PR9	Bangka Belitung	1,00
20	PR33	Papua	1,00
21	PR5	Jambi	1,05
22	PR3	Sumatra Barat	1,15
23	PR24	Kalimantan Utara	1,15
24	PR7	Bengkulu	1,20
25	PR32	Maluku Utara	1,20
26	PR29	Gorontalo	1,25
27	PR16	Banten	1,30

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna  untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $>0,5 - <1,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $>1,5 - <2,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $>2,5 - <3,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $>3,5 - 4$

Dari aspek *error prevention*, *website* DI Yogyakarta memiliki nilai terendah yaitu 0,50. Sedangkan *website* dengan *severity rating* terendah diisi oleh *website* Banten. Dibulatkan ke bilangan terdekat, maka *severity rating* aspek *error prevention* seluruh *website* pemerintah provinsi adalah 1, sehingga dapat diperbaiki bila ada waktu dilakukan.

Tabel 4.57 Peringkat *website* pada aspek *recognition rather than recall*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR1	Aceh	0,47
2	PR14	DI Yogyakarta	0,47
3	PR20	Kalimantan Barat	0,47
4	PR26	Sulawesi Tengah	0,47
5	PR2	Sumatra Utara	0,53
6	PR5	Jambi	0,53
7	PR11	DKI Jakarta	0,53
8	PR28	Sulawesi Tenggara	0,53
9	PR7	Bengkulu	0,60
10	PR27	Sulawesi Selatan	0,60
11	PR17	Bali	0,67
12	PR31	Maluku	0,67
13	PR4	Riau	0,73
14	PR13	Jawa Tengah	0,73
15	PR23	Kalimantan Timur	0,80
16	PR16	Banten	0,80
17	PR10	Kepulauan Riau	0,87
18	PR18	Nusa Tenggara Barat	0,87
19	PR30	Sulawesi Barat	0,87
20	PR21	Kalimantan Tengah	0,93
21	PR29	Gorontalo	0,93
22	PR32	Maluku Utara	0,93
23	PR8	Lampung	0,93
24	PR33	Papua	0,93
25	PR3	Sumatra Barat	1,07
26	PR9	Bangka Belitung	1,20
27	PR24	Kalimantan Utara	1,47

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $>0,5 - <1,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $>1,5 - <2,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $>2,5 - <3,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $>3,5 - 4$

Dari aspek *recognition rather than recall*, *website* Aceh, DI Yogyakarta, Kalimantan Barat, dan Sulawesi Tengah memiliki *severity rating* terendah, yaitu 0,47. Posisi terakhir diisi

oleh *website* Kalimantan Utara dengan *Severity Rating* 1,47. Bila dibulatkan ke bilangan terdekat, *severity rating website* Aceh, DI Yogyakarta, Kalimantan Barat, dan Sulawesi Tengah adalah 0, sehingga tidak ada masalah pada aspek *recognition rather than recall*. Untuk 85% *website* lainnya memiliki *severity rating* 1, sehingga diperbaiki bila ada waktu.

Tabel 4.58 Peringkat *website* pada aspek *flexibility and efficiency of use*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR23	Kalimantan Timur	0,33
2	PR1	Aceh	0,47
3	PR26	Sulawesi Tengah	0,60
4	PR27	Sulawesi Selatan	0,60
5	PR28	Sulawesi Tenggara	0,60
6	PR31	Maluku	0,60
7	PR13	Jawa Tengah	0,67
8	PR14	DI Yogyakarta	0,67
9	PR33	Papua	0,67
10	PR2	Sumatra Utara	0,73
11	PR20	Kalimantan Barat	0,73
12	PR32	Maluku Utara	0,73
13	PR7	Bengkulu	0,80
14	PR18	Nusa Tenggara Barat	0,80
15	PR30	Sulawesi Barat	0,80
16	PR11	DKI Jakarta	0,87
17	PR17	Bali	0,87
18	PR29	Gorontalo	0,87
19	PR10	Kepulauan Riau	0,93
20	PR21	Kalimantan Tengah	0,93
21	PR4	Riau	1,13
22	PR8	Lampung	1,13
23	PR3	Sumatra Barat	1,20
24	PR9	Bangka Belitung	1,20
25	PR24	Kalimantan Utara	1,27
26	PR5	Jambi	1,53
27	PR16	Banten	1,53

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna untuk *severity rating* rentang $0 - <0,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $>0,5 - <1,5$
- Warna untuk *severity rating* rentang $>1,5 - <2,5$

- Warna  untuk *severity rating* rentang $>2,5 - <3,5$
- Warna  untuk *severity rating* rentang $>3,5 - 4$

Dari aspek *flexibility and efficiency of use*, terdapat dua *website* dengan *severity rating website* Kalimantan Timur dengan nilai terendah, yaitu 0,33. *Severity Rating* tertinggi diperoleh *website* Jambi dan Banten dengan nilai 1,53. Dibulatkan ke bilangan terdekat, *severity rating website* Aceh dan Kalimantan Timur bernilai 0, sehingga tidak ada masalah dengan aspek *flexibility and efficiency of use*. Untuk 85% *website* memiliki *severity rating* 1 sehingga dapat diperbaiki bila ada waktu dilakukan. Dua *website* dengan *severity rating* terendah, *website* Jambi dan Banten, memiliki *severity rating* 2 sehingga harus segera diperbaiki.

Tabel 4.59 Peringkat *website* pada aspek *aesthetic and minimalist design*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR10	Kepulauan Riau	0,40
2	PR11	DKI Jakarta	0,40
3	PR20	Kalimantan Barat	0,44
4	PR8	Lampung	0,48
5	PR18	Nusa Tenggara Barat	0,52
6	PR1	Aceh	0,56
7	PR4	Riau	0,60
8	PR13	Jawa Tengah	0,64
9	PR27	Sulawesi Selatan	0,64
10	PR2	Sumatra Utara	0,68
11	PR14	DI Yogyakarta	0,68
12	PR28	Sulawesi Tenggara	0,68
13	PR30	Sulawesi Barat	0,72
14	PR17	Bali	0,72
15	PR31	Maluku	0,76
16	PR23	Kalimantan Timur	0,84
17	PR29	Gorontalo	0,84
18	PR7	Bengkulu	0,88
19	PR32	Maluku Utara	0,88
20	PR26	Sulawasi Tengah	0,92
21	PR9	Bangka Belitung	1,00
22	PR21	Kalimantan Tengah	1,00
23	PR24	Kalimantan Utara	1,04
24	PR33	Papua	1,08

25	PR16	Banten	1,20
26	PR5	Jambi	1,20
27	PR3	Sumatra Barat	1,32

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna  untuk *severity rating* rentang 0 – <0,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >0,5 – <1,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >1,5 – <2,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >2,5 – <3,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >3,5 - 4

Dari aspek *aesthetic and minimalist design*, terdapat 15% *website* memiliki tampilan desain yang baik. *website* Kepulauan Riau, dan DKI Jakarta memiliki *severity rating* dengan nilai 0,40. Posisi Terakhir diisi oleh *website* Sumatera Barat dengan *severity rating* 1,32. Dibulatkan ke bilangan terdekat, maka *website* Kepulauan Riau, DKI Jakarta, Kalimantan Barat, dan Lampung memiliki *severity rating* 0, sehingga *website* tersebut tidak memiliki masalah dengan aspek *aesthetic and minimalist design*. Untuk 85% *website* lainnya memiliki *severity rating* 1, sehingga segera diperbaiki bila ada waktu.

Tabel 4.60 Peringkat *website* pada aspek *help user recognize, diagnose, and recover from errors*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR2	Sumatra Utara	0,20
2	PR1	Aceh	0,40
3	PR10	Kepulauan Riau	0,40
4	PR17	Bali	0,40
5	PR26	Sulawesi Tengah	0,40
6	PR29	Gorontalo	0,40
7	PR13	Jawa Tengah	0,60
8	PR5	Jambi	0,80
9	PR7	Bengkulu	0,80
10	PR8	Lampung	0,80
11	PR9	Bangka Belitung	0,80
12	PR3	Sumatra Barat	1,00
13	PR4	Riau	1,00
14	PR11	DKI Jakarta	1,00
15	PR14	DI Yogyakarta	1,00

16	PR16	Banten	1,00
17	PR20	Kalimantan Barat	1,00
18	PR23	Kalimantan Timur	1,00
19	PR28	Sulawesi Tenggara	1,00
20	PR30	Sulawesi Barat	1,00
21	PR18	Nusa Tenggara Barat	1,20
22	PR21	Kalimantan Tengah	1,20
23	PR27	Sulawesi Selatan	1,20
24	PR33	Papua	1,20
25	PR31	Maluku	1,40
26	PR32	Maluku Utara	1,40
27	PR24	Kalimantan Utara	1,60

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna  untuk *severity rating* rentang 0 – <0,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >0,5 – <1,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >1,5 – <2,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >2,5 – <3,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >3,5 - 4

Dari aspek *help user recognize, diagnose, and recover from errors*, terdapat 22% . *website* Bali, Sulawesi Tengah, dan Gorontalo memiliki *severity rating* terendah dengan nilai 0,40. *Severity rating* terendah dimiliki oleh *website* Kalimantan Utara dengan nilai 1,6. Dibulatkan ke bilangan terdekat, *website* Bali, Sulawesi Tengah, dan Gorontalo memiliki *severity rating* 0, sehingga *website* tersebut tidak ada masalah dengan aspek *help user recognize, diagnose, and recover from errors*. Untuk 74% *website* memiliki *severity rating* 1 sehingga dapat diperbaiki bila ada waktu pengerjaan. *Website* Kalimantan Utara memiliki *severity rating* 2 sehingga harus segera diperbaiki.

Tabel 4.61 Peringkat *website* pada aspek *help and documentation*

No.	kode	provinsi	Severity rating
1	PR20	Kalimantan Barat	0,67
2	PR23	Kalimantan Timur	0,73
3	PR1	Aceh	0,80
4	PR2	Sumatra Utara	0,80
5	PR21	Kalimantan Tengah	0,93
6	PR8	Lampung	0,93

7	PR28	Sulawesi Tenggara	1,00
8	PR5	Jambi	1,07
9	PR11	DKI Jakarta	1,07
10	PR13	Jawa Tengah	1,07
11	PR14	DI Yogyakarta	1,07
12	PR17	Bali	1,07
13	PR33	Papua	1,13
14	PR4	Riau	1,13
15	PR18	Nusa Tenggara Barat	1,13
16	PR26	Sulawasi Tengah	1,13
17	PR27	Sulawesi Selatan	1,13
18	PR3	Sumatra Barat	1,20
19	PR7	Bengkulu	1,20
20	PR16	Banten	1,20
21	PR29	Gorontalo	1,20
22	PR31	Maluku	1,20
23	PR32	Maluku Utara	1,20
24	PR30	Sulawesi Barat	1,27
25	PR9	Bangka Belitung	1,27
26	PR10	Kepulauan Riau	1,33
27	PR24	Kalimantan Utara	1,33

Keterangan :

- Kode provinsi dapat dilihat pada Tabel 2.2 *Link website* pemerintah provinsi
- Warna  untuk *severity rating* rentang 0 – <0,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >0,5 – <1,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >1,5 – <2,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >2,5 – <3,5
- Warna  untuk *severity rating* rentang >3,5 - 4

Dari aspek *help and documentation, website* Sumatera Utara memiliki *severity rating* terendah dengan nilai 0,80. *Severity rating* tertinggi dimiliki *website* Kepulauan Riau dan Kalimantan Utara dengan nilai 1,33. Dibulatkan ke bilangan terdekat, semua *website* memiliki *severity rating* 1 sehingga disarankan diperbaiki bila ada waktu.

4.4 Rekomendasi

Rekomendasi dibuat berdasarkan hasil analisis dari pengujian dengan partisipan dan evaluator.

1. Standar *website* pemerintahTabel 4.62 Saran perbaikan standar *website* pemerintah

No.	Masalah	Saran
1	Website pemerintah provinsi belum memenuhi seluruh standar <i>website</i> ditetapkan pemerintah	Pemerintah mengaudit/memeriksa seluruh <i>website</i> pemerintah provinsi untuk melengkapi standar yang telah ditetapkan
2	Belum ada aturan mengatur standar aksesibilitas <i>website</i>	Pemerintah aturan baru berisi standar <i>accessibility website</i> dimana seluruh <i>website</i> pemerintah wajib mengikuti panduan WCAG 2.0

Berdasarkan analisis pada bab 3 dan pengujian dengan metode *cognitive walkthrough*, banyak *website* pemerintah provinsi yang mengabaikan panduan yang dibuat pemerintah pusat. Pemerintah disarankan mengaudit seluruh *website* pemerintah apakah telah memenuhi panduan yang telah ditetapkan.

Pemerintah disarankan membuat aturan mengatur panduan *accessibility website*. Dapat juga dengan menerapkan WCAG mengikuti negara lain seperti negara Australia, Kanada, Prancis, Jerman, Hong Kong, India, Italia, Irlandia, Israel, Jepang, Belanda, Selandia Baru, Norwegia, Spanyol, Inggris Raya, dan AS. WCAG (*Web Content Accessibility Guidelines*) adalah panduan aksesibilitas *website*, bagian dari World Wide Web Consortium (W3C).

2. Desain *website*Tabel 4.63 Saran perbaikan desain *website*

No.	Masalah	Saran
3	Beberapa <i>website</i> menggunakan portal dengan tata letak menu yang berbeda-beda dengan <i>website</i> yang menerapkan serupa sebagai halaman utama	Mengganti portal sebagai <i>layout landing page website</i> dan ubah halaman <i>landing page website</i> mengikuti <i>traditional pattern</i> seperti terdapat navigasi bar dan footer
4	Banyak penggunaan widget yang tidak membantu pengguna dalam menggunakan <i>website</i> seperti <i>running text</i>	Menghapus seluruh widget kecuali widget tersebut dapat membantu pengguna menggunakan <i>website</i> lebih efisien atau meningkatkan layanan <i>website</i>
5	Desain <i>link</i> atau <i>button</i> tidak dapat dibedakan apakah bisa di klik atau tidak	Beri <i>signifier</i> untuk dapat mengetahui apakah elemen bisa diklik atau tidak sehingga pengguna dapat menghemat waktu dengan tidak asal klik

Halaman utama pada beberapa *website* seperti provinsi *website* Sulawesi Barat menggunakan portal sebagai *landing page*. Desain portal dan tata letak menu yang

tidak konsisten membingungkan pengguna yang pertama kali berkunjung. Disarankan desain tampilan *website* mengikuti *traditional pattern* (tidak jauh beda dengan *website* sejenis). Kemudian hilangkan penggunaan widget yang tidak membantu meningkatkan pengalaman seperti *running text*.

Flat design membuat tampilan lebih rapi, akan tetapi berpengaruh pada *discoverability*. Beri *signifier* (penunjuk) elemen dimana dapat dibedakan mana yang bisa di klik dengan yang tidak. Ini untuk menghemat waktu dari pada harus menebak dengan asal klik.

3. Kontras

Tabel 4.64 Saran perbaikan kontras pada website

No.	Masalah	Saran
6	Pada beberapa halaman di beberapa <i>website</i> provinsi, kontras warna dan ketebalan <i>font</i> kurang sehingga memengaruhi <i>legibility website</i> , misal warna <i>font</i> abu-abu dengan <i>background</i> warna putih	Memberi warna <i>font</i> yang kontras dengan warna <i>background</i> dan menambah ketebalan <i>font</i> untuk meningkatkan <i>legibility</i> dan <i>readability website</i> .
7	Warna <i>link</i> atau <i>button</i> kurang kontras	Beri warna <i>link</i> yang kontras untuk memberi <i>signifier</i> . Warna kontras pada <i>link</i> dan <i>button</i> membantu <i>discoverability</i> dan <i>findability</i>

Kontras warna meningkatkan aksesibilitas. Sehingga orang dengan gangguan seperti disabilitas dapat menggunakan *website* pemerintah. Kontras warna juga berguna untuk *error prevention*. Kontras dapat diterapkan pada warna elemen, ukuran elemen, ukuran elemen, *font weight*, dan elemen lainnya. Kontras warna memengaruhi *legibility website*. Misal warna *background* putih dan warna *font* abu – abu membuat teks sulit dibaca. Kontras juga memengaruhi *Discoverability* dan *findability*. Misal *link* atau *button* dengan kontras rendah diposisikan di bagian *layout website* yang tidak biasa atau tidak pada umumnya, pengguna akan melewatinya pada saat *scanning website*.

Untuk menghindari kerugian diatas, gunakan warna kontras yang mencolok dengan *background* dan memastikan kombinasi warna cocok. Untuk memastikan apakah kombinasi warna sudah tepat, dapat menggunakan *tool* untuk cek kontras.

4. Whitespace

Tabel 4.65 Saran perbaikan penggunaan *Whitespace*

No.	Masalah	Saran
8	Kurangnya <i>whitespace</i> pada beberapa halaman di <i>website</i> pemerintah provinsi karena penuh dengan informasi dan elemen yang tidak berkaitan dengan konten <i>website</i>	hapus link, elemen, gambar yang tidak berkaitan dengan konten halaman dan beri <i>whitespace</i> sehingga layout lebih rapi
9	Jarak spasi antar huruf serta antar elemen <i>website</i> terlalu dekat	Atur jarak antar huruf, kata, dan paragraf serta jarak antar elemen mempertimbangkan pengguna untuk <i>scanning</i> , <i>legibility</i> , <i>readability</i> , <i>increase intention website</i> .

Penerapan *whitespace* pada *website* sangat penting tidak hanya membuat tampilan lebih *aesthetic*, tetapi membantu pengguna fokus pada konten yang ditampilkan. Halaman *website* cukup berisi hal-hal yang relevan yang sedang dibuka (misal halaman sejarah, cukup berisi informasi sejarah, tidak layout lainnya berisi galeri, widget, atau lainnya). Memberi *whitespace* mendekati objek/elemen tertentu, maka pengguna mudah fokus pada objek tersebut dan mencegah pandangan pengguna teralihkan oleh objek/elemen lain.

Whitespace juga berfungsi membantu *Legibility* dan *readability* konten. *Legibility* mengukur seberapa mudah dalam membedakan karakter huruf pada jenis huruf tertentu, sedangkan *readability* adalah kemudahan pengguna dalam membaca kalimat dan paragraf. Artinya dengan memberi *whitespace*, memberi kemudahan dalam membaca konten *website*. *Whitespace* juga membantu pengguna untuk fokus proses *scanning* pada *layout* tertentu yang ingin dicari dan *increase intention* pada elemen atau bagian yang ingin ditonjolkan oleh pemerintah, seperti *button* atau *link*.

5. Navigasi

Tabel 4.66 Saran perbaikan navigasi pada *website* provinsi

No.	Masalah	Saran
10	Posisi elemen seperti kotak pencarian tidak berada pada navigasi bar di setiap halaman	Letakkan kotak pencarian pada navigasi bar di setiap halaman
11	Beberapa <i>website</i> menggunakan <i>hamburger menu</i> sebagai navigasi <i>website</i> versi desktop sehingga menu sulit ditemukan ketika pertama kali berkunjung.	Gunakan <i>hamburger menu</i> hanya pada <i>website</i> versi perangkat mobile
12	Beberapa <i>website</i> tidak memiliki elemen yang menunjukkan lokasi pengguna di	Beri elemen penunjuk lokasi pengguna seperti <i>breadcrumb</i>

	halaman websitenya	
13	Banyak label link pada menu di navigasi bar hanya berupa singkatan sehingga partisipan sering salah klik	Beri penamaan link dengan nama yang mudah dipahami. Misal link dengan label JDIH (Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum) diganti dengan "Hukum"
14	Penggunaan <i>pull-down menu</i> yang terlalu panjang sehingga pengguna harus scroll	Menggunakan <i>mega-menus</i> sebagai ganti <i>pull-down menu</i> dengan pengelompokkan menu yang memudahkan proses <i>scanning</i>

Dalam membuat menu navigasi, terdapat beberapa hal – hal yang harus diperhatikan :

- Posisi menu pada lokasi yang familiar

Selama proses pengujian, partisipan memiliki ekpektasi posisi elemen pada *website* tidak jauh berbeda sama dengan *website* sejenis. Contoh ketika partisipan ingin mencari kontak atau sosial media, pengguna akan *scroll* ke paling bawah yaitu di footer. Contoh lain apabila pengguna ingin mencari link visi & misi, maka pengguna akan mencari navigasi bar.

- Hindari penggunaan *hidden navigation* pada *website* versi desktop

Salah satu *hidden navigation* adalah *hamburger menu*. Apabila pengguna tidak menyadari navigasi menu-nya, *content discoverability* semakin rendah. Apabila pengguna pertama kali berkunjung ke *website*, pengguna akan memakan waktu lebih lama mengerjakan *task* yang dikerjakan.

- Beritahu lokasi pengguna pada di *website*.

Menerapkan *wayfinding* atau penunjuk jalan pada *website* membantu pengguna dalam bernavigasi. Contoh penerapannya adalah dengan memberi elemen *breadcrumb*. Memberi *breadcrumb* membantu pengguna mengetahui lokasi pengguna ketika masuk semakin dalam *website* atau ketika membuka halaman *website* melalui *link* eksternal yang menunjukkan hierarki *website*.

- Memberi label *link* yang mudah dipahami

Sering ditemukan nama label *link* dan kategori *website*-nya tidak jelas dengan memberi label yang tidak sesuai dengan sub-kategori dan konten. Sistem, situs, dan fitur pada *website* lembaga pemerintah banyak yang menggunakan singkatan dalam penamaannya. Disarankan pemerintah menggunakan penamaan yang umum, misal untuk mencari halaman informasi

peraturan daerah, dari pada menggunakan JDIH (Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum), diganti dengan label “hukum”.

- Penggunaan *expandable menu* yang mempermudah pengguna

Expandable menu adalah elemen website yang menampilkan kumpulan pilihan menu. Contoh *expandable menu* seperti *linear (pull-down menu)* dan *mega menus*. Permasalahan dalam membuat *expandable menu* adalah bagaimana cara menu bisa tetap terlihat atau ditemukan. Mayoritas *website* pemerintah provinsi menggunakan *Pull-down menu*. Tetapi beberapa *website* dalam penerapannya terlalu panjang sehingga harus *scroll* atau *zoom out*. Disarankan menggunakan *mega menus*. Keuntungan dari *mega menus* adalah menu/link bisa dikelompok ke dalam beberapa kategori sehingga mempermudah dalam *scanning*.

Selain rekomendasi diatas, saran lainnya *website* provinsi menyediakan fitur untuk kemudahan mencari informasi / *content discoverability*, seperti *sitemap* dan *search bar*.

- *Site Map*

Posisi *link sitemap* berada di bagian footer untuk menampilkan *link* heirarki *website*. *sitemap* juga berfungsi sebagai *secondary navigation*. Dengan *sitemap*, pengembang bisa meletakkan konten dimana pengguna dapat menemukannya dengan mudah.

- *Search bar*

Search bar konsisten ditampilkan di navbar pada setiap halaman *website* untuk kemudahan mencari informasi. Halaman hasil yang ditampilkan juga diberi fitur *filter* seperti mengurutkan berdasarkan tanggal upload atau kategori. Ketika mengetik di kotak pencarian, diberi saran teks (*suggestion text / prediction text / auto complete*) untuk mempersingkat waktu. Hasil penelusuran juga sesuai dengan kata yang di-input. Beberapa *search bar website* provinsi tidak menyediakan menampilkan saran pencarian.

6. Ikon

Tabel 4.67 Saran perbaikan ikon pada *website* provinsi

No.	Masalah	Saran
-----	---------	-------

15	Penggunaan visual ikon yang tidak sesuai fungsinya ketika di klik	Gunakan ikon dimana secara visual pengguna dapat mengetahui langsung fungsi yang dilakukan ikon tersebut dan diberi label
----	---	---

Model yang diterapkan ikon sama dengan di dunia nyata (*universal icon*) atau sudah familiar digunakan pada *website*, sehingga pengguna langsung bisa memahami fungsinya dan mudah diingat. Ikon yang didesain sederhana dan tidak terlalu detail dapat langsung dikenali dengan sekali lihat dan mendukung skalabilitas. Walaupun secara visual pengguna bisa mengetahui fungsi ikon, disarankan setiap ikon diberikan label untuk memberi tahu atau menegaskan fungsi ikon tersebut.

7. Konsistensi

Tabel 4.68 Saran perbaikan konsistensi website

No.	Masalah	Saran
16	Ukuran, ketebalan huruf, dan hierarki tulisan tidak konsisten antar halaman di beberapa <i>website</i> pemerintah provinsi (<i>internal consistency</i>)	Buat <i>design guide</i> yang mengatur penggunaan font, dari ukuran, warna, jenis, hingga hirarki sehingga tetap konsisten di setiap halaman.
17	Penamaan link untuk halaman standar website pemerintah dan posisi link untuk menemukannya tidak konsisten antar website pemerintah. (<i>external consistency</i>)	Beri label link yang mudah dimengerti dan posisi link konsisten sama di semua website pemerintah provinsi

Pemerintah membuat panduan untuk mengatur keseragaman (*external consistency*) *website* antar pemerintah atau lembaga. Konsistensi antar *website* diatur pada bagian standar halaman yang harus ada, posisi dan visual ikon yang digunakan, penamaan label *link*, penggunaan elemen (contoh *hamburger menu*) dan tata letak layout. Misal desain dan posisi layout navbar (dengan *search bar* pada setiap halaman) antar *website* sama. Posisi dan penamaan *link* untuk konten seperti sejarah, visi dan misi, peraturan, dan standar lainnya juga sama pada setiap *website* pemerintah.

Pada setiap *website*, *internal consistency* seperti pemilihan warna, jenis huruf, label, *button*, ikon, *whitespace*, tata letak elemen, *alignment*, dan kontras diterapkan di setiap halaman *website* untuk menghemat waktu dan meningkatkan *learnability* pengguna. Keseragaman antar *website* pemerintah dan konsistensi internal setiap *website* mengurangi kebingungan dan *error* yang dilakukan ketika berkunjung ke *website* pemerintah lainnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian usability *website* pemerintah provinsi dengan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation* :

1. Uji usability *website* pemerintah provinsi dapat dilakukan dengan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*. Berdasarkan pengujian dengan metode *cognitive walkthrough*, 90% *website* pemerintah provinsi mengalami masalah pada aspek *learnability*, 73% pada aspek *efficiency*, 57% pada aspek *memorability*, 70% pada aspek *error*, dan 83% pada aspek *satisfaction*. Berdasarkan pengujian dengan metode *heuristic evaluation*, semua *website* pemerintah provinsi mengalami masalah pada aspek *visibility of system status*, *match between system & the real world*, *error prevention*, dan *help & documentation*. Kemudian 48% bermasalah pada aspek *user control & freedom*, 59% pada aspek *consistency & standards*, 85% pada aspek *recognition rather than recall* dan *aesthetic & minimalist design*, 93% pada aspek *flexibility & efficiency of use*, dan 78% pada aspek *help user recognize, diagnose, & recover from error*.
2. Rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil pengujian antara lain seluruh *website* pemerintah provinsi wajib mengikuti standar yang telah ditetapkan pemerintah, kontras warna, *whitespace*, navigasi bar, penggunaan ikon, dan konsistensi baik antar *website* pemerintah provinsi maupun dalam *website* itu sendiri.

5.2 Saran

Selama proses penelitian, terdapat kekurangan yang dapat diperbaiki :

1. Pada penelitian selanjutnya dengan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*, Jumlah partisipan dan evaluator diperbanyak. Harapannya semakin banyak partisipan dan evaluator, semakin banyak masalah yang ditemukan.
2. Pada penelitian selanjutnya menggunakan metode lain dalam uji usability sebagai perbandingan dengan metode yang digunakan pada penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2018). Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6152–6159. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Aulia, B. M., & Saputra, C. (2016). ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE UNIVERSITAS BRAWIJAYA DENGAN HEURISTIC EVALUATION. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 3(3), 188–193.
- Barnes, S., & Vidgen, R. (2003). Measuring Web site quality improvements: a case study of the forum on strategic management knowledge exchange. *Industrial Management and Data Systems*, 103, 297–309. <https://doi.org/10.1108/02635570310477352>
- Bligård, L.-O., & Osvalder, A.-L. (2013). Enhanced Cognitive Walkthrough: Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problems. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013. <https://doi.org/10.1155/2013/931698>
- Brilian, P., Yani, R., & Sitokdana, M. N. N. (2021). Analisis Kualitas Website Pemerintah Daerah Kabupaten Semarang menggunakan Webqual 4.0 dan Importance-Performance Analisis. *IKRA-ITH Informatika*.
- Budiastuti Wiratmo, L., Irfan, N., Kuwatono Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Semarang, dan, & Wolter Monginsidi, J. (2017). WEBSITE PEMERINTAH DAERAH SEBAGAI SARANA ONLINE PUBLIC RELATIONS. *Jurnal ASPIKOM*,. <http://www.stephanprudhomme.com/>
- Diana. (2014). ANALISIS WEBSITE E-GOVERNMENT PROVINSI BENGKULU MENGGUNAKAN WEBQUAL 4.0. *Jurnal Informatika*, 14(2).
- Farida, L. (2016). *PENGUKURAN USER EXPERIENCE DENGAN PENDEKATAN USABILITY (STUDI KASUS: WEBSITE PARIWISATA DI ASIA TENGGARA)*.
- Gianina Tileng, K. (2021). Usability Testing Pada Aplikasi Zoom Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(2). <http://jurnal.mdp.ac.id>

- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, *11*(2), 146–157. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i2.5480>
- Irmayanti, A., Hidayat, R., Rahmawati, E., Lamandau Jalan Jenderal Sudirman, P. R., Bulik, N., & Bulik, K. (2021). *Analisis Kualitas Website Kabupaten Lamandau Menggunakan Webqual 4.0*. <https://lamandaukab.go.id>
- ISO 9241-11. (2018). *Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*.
- Jacobsen, N., & John, B. (2000). *Two Case Studies in Using Cognitive Walkthrough for Interface Evaluation*.
- Krug, S. (2013). *Don't Make Me Think, Revisited A Common Sense Approach to Web Usability* (E. Bayle, Ed.; third). New Riders.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). *Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)* (Vol. 2, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nielsen, J. (1992). FINDING USABILITY PROBLEMS THROUGH HEURISTIC EVALUATION. *ACM Digital Library*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/142750.142834>
- Nielsen, J. (2002, July 21). *Becoming a Usability Professional*. NN/g Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/becoming-a-usability-professional/>
- Nielsen, J. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. NN/g Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Oktafina, A., Jannah, F. A., Rizky, M. F., Ferly, M. V., Tangtobing, Y. D. T., & Natasia, S. R. (2021). EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION STUDI KASUS (WEBSITE DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA XYZ). *Antivirus Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, *15*(2).
- Oper, N., Utami, E., al Fatta, H., Teknik, M., Stmik, I., & Yogyakarta, A. (2017). *Seminar Nasional Inovasi Teknologi ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE EVALUASI HEURISTIK*.
- Pandusarani, G., Hendra Brata, A., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, *2*(3), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Pramono, W. A., Muslimah Az-Zahra, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2951–2959. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7 (Buku Satu)*. Penerbit Andi.
- Pruitt, J., & Grudin, J. (2016). *Personas: Practice and Theory*. <https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2017/03/pruitt-grudinold.pdf>
- Putri, A. A., Rifky, M., Susanto, N., Azhari, M. A., & Maghfiroh, L. R. (2021). Uji Kegunaan Perangkat Lunak menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Studi Kasus Web Forum PKL 60 Politeknik Statistika STIS (Software Usability Testing using Cognitive Walkthrough: A Case Study of PKL 60 Politeknik Statistika STIS Web Forum). In *Seminar Nasional Official Statistics*.
- Raharjo, P., Ananta Kusuma, W., & Sukoco, H. (2016). UJI USABILITY DENGAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH PADA SITUS WEB PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA. In *Jurnal Pustakawan Indonesia* (Vol. 15, Issue 1).
- Saputra, I. M. A. D. S., Pradnyana, I. M. A., & Sugihartini, N. (2019). USABILITY TESTING PADA SISTEM TRACER STUDY UNDIKSHA MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan (JPTK)*, 16(1).
- Sauer, J., Sonderegger, A., Heyden, K., Biller, J., Klotz, J., & Uebelbacher, A. (2019). Extra-laboratorial usability tests: An empirical comparison of remote and classical field testing with lab testing. *Applied Ergonomics*, 74, 85–96. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2018.08.011>
- Suhartanto, M. (2012). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4. www.oreilly.com
- Sulistiyono, M. (2017). Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM YOGYAKARTA. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 37–43.

- Tullis, T., & Albert, W. (2008). Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition. In *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition*.
- Vika Ngainul, S., Juwita, O., & Dharmawan, T. (2019). ANALISIS USER INTERFACE TERHADAP WEBSITE AKTA ONLINE BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Informatics Journal*, 4(3), 103.
- Wilson, C. (2013). User Interface Inspection Methods: A User-Centered Design Method. *User Interface Inspection Methods: A User-Centered Design Method*, 1–128.



LAMPIRAN

KUISIONER (COGNITIVE WALKTHROUGH)

Penilaian Skenario Tugas - Cognitive Walkthrough

18523166@students.uui.ac.id (not shared) Switch account

* Required

Email *

Your answer

Nama Lengkap *

Your answer

Form Evaluasi Cognitive Walktrough *

Sumatera (<https://forms.gle/o8GWD4hZBKZYWuaVA>)

Jawa - Bali - Nusa (<https://forms.gle/FZFLyQMM9ytDWvqq9>)

Kalimantan (<https://forms.gle/c9SPNz6T7WMkZaJn9>)

Sulawesi - Maluku - Papua (<https://forms.gle/UG5Kq3jkdDWEidmH7>)

Submit Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of education. [Report Abuse](#)

Google Forms

Evaluasi website Kalimantan

18523166@students.uui.ac.id (not shared) Switch account

* Required

Daftar website Kalimantan

20. Kalimantan Barat [www.kalbarprov.go.id/] *

	0	1	2	3	4
Mudah dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mudah menemukan informasi tertentu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mudah identifikasi navigasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mudah digapai dengan cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mudah diingat (posisi elemen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
jumlah error yang ditemukan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nyaman digunakan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sistem menyenangkan digunakan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saran untuk Website DKI Kalimantan Barat *

Your answer

KUISIONER (*HEURISTIC EVALUATION*)

Front Page Ceklis Heuristic 34 Website

18523166@students.uil.ac.id (not shared) [Switch account](#)

*** Required**

Email UUI *

Your answer

Nama Lengkap *

Your answer

Tonton video dibawah untuk cara pengisian form



Tonton di  YouTube

Penjelasan nilai (baca dari sudut pandang developer)

Tabel 2.4 Severity rating

Nilai	keterangan
0	<i>Don't agree</i> : tidak setuju jika dinyatakan masalah usability
1	<i>Cosmetic problem only</i> : tidak perlu diperbaiki kecuali ada waktu tersisa
2	<i>Minor usability problem</i> : diperbaiki, akan tetapi dengan prioritas rendah
3	<i>Major usability problem</i> : sangat penting untuk segera diperbaiki, dengan prioritas tinggi
4	<i>Usability catastrophe</i> : segera diperbaiki sebelum produk dirilis

Tambahan

jika tidak terdapat elemen pada suatu website berdasarkan pertanyaanya, misal diminta mengetik di kolom pencarian tapi search box nya tidak ada, bisa dikasih antara nilai 1 - 4

referensi bacaan, link tepat dibawah

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

daftar form penilaian *

- Sumatera - part 1 (<https://forms.gle/cCrEZPSg5yHnv89F6>)
- Sumatera - Part 2 (<https://forms.gle/FGUaYFsWhvabGxNQ8>)
- Jawa (<https://forms.gle/YU3CR1RM7DpiK8p9>)
- Bali_NTT_NTB (<https://forms.gle/eZev4RieYmIQEDLm6>)
- Kalimantan (<https://forms.gle/d8sCavnuEvyCGVD7>)
- Sulawesi (<https://forms.gle/bM1GOrbds4HXZHXJ8>)
- Maluku_Papua (<https://forms.gle/aB8rewl.86tY8GnVCZ>)

Heuristic - Sumatera Part 1					
18523166@students.uil.ac.id (not shared) Switch account					
* Required					
1. Aceh					
https://www.acehprov.go.id/					
1. visibility of system status *					
	0	1	2	3	4
Apakah ada feedback visual yang menunjukkan lokasi pengguna? (seperti breadcrumb)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
apakah elemen memberikan perbedaan respon ketika sebuah elemen diberi tindakan? (misal di klik, di hover, ditekan)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah setiap halaman memiliki judul/favicon di tab browser yang menjelaskan isi dari halaman tersebut?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah ada visual loading-nya ketika masuk/pindah halaman?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. match between system and the real world *					
	0	1	2	3	4
Apakah penggunaan kata/bahasa mudah untuk dipahami tanpa harus mencari tahu definisinya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah ikon – ikon yang digunakan familiar oleh pengguna dan sesuai untuk peruntukannya? (ilustrasi ikon sama dengan objek di dunia nyata dan memiliki fungsi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
yang sama)					
Apakah terdapat pilihan untuk ganti bahasa?					
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. user control and freedom *					
	0	1	2	3	4
Ketika pengguna klik tombol back atau link pada breadcrumb, apakah pengguna bisa kembali ke halaman sebelumnya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketika muncul notifikasi atau pop up dari website, apakah pengguna dapat menemukan tombol cancel/exit dengan mudah? (biasanya tanda "X"; jika tidak ada pop up atau notifikasi, kasih nilai 0 karena tidak wajib)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. consistency and standards *					
	0	1	2	3	4
apakah setiap halaman memiliki judul?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah elemen visual (the UI elements, size, fonts, backgrounds and colors) konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah site IDE/logo dan kotak pencarian selalu ada di navigation pada setiap halaman?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. error prevention *					

	0	1	2	3	4
Ketika mengetik di kotak pencarian, apakah menampilkan suggestion? (text prompt / auto-filling)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah kontak informasi dapat ditemukan di header atau footer? (recognizable pattern)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah suatu elemen terlihat clickable atau tidak?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah informasi yang disajikan dikelompokkan dengan baik?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. recognition rather than recall *

	0	1	2	3	4
Apakah ikon – ikon yang digunakan mudah dikenali dan dipahami sehingga bisa langsung pakai?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah pengguna bisa langsung menggunakan website dengan layout yang ada tanpa harus mempelajari website-nya terlebih dahulu?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah pengguna bisa menemukan daftar menu yang ada cepat?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. flexibility and efficiency of use *

	0	1	2	3	4
Apakah layout website mempermudah pengguna menemukan menu/link yang diinginkan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah pengelompokan menu dan informasi dapat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	0	1	2	3	4
Informasi dapat diingat dengan mudah?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah website memiliki pilihan menampilkan bahasa yang berbeda?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. aesthetic and minimalist design *

	0	1	2	3	4
Apakah visualisasi hierarki sudah baik?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah penggunaan whitespace/negative space sudah diterapkan dengan baik?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah penggunaan color / contrast warna sudah tepat? (nyaman untuk dilihat/dibaca)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apakah skala ukuran element (huruf, button, element lainnya) sudah baik? (tidak terlalu besar dan terlalu variatif ukuran, maksimal 3 ukuran berbeda)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bagaimana typography-nya?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. help user recognize, diagnose, and recover from errors *

	0	1	2	3	4
Ketika masuk halaman website tidak ditemukan link-nya, apakah ada penjelasan kenapa link tersebut tidak bisa ditemukan? (tidak sekedar "404 NOT FOUND", tapi terdapat penjelasan alasan dan solusi ditawarkan)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. help and documentation *

	0	1	2	3	4
Apakah ada halaman help/FAQ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PERHITUNGAN SEVERITY RATING COGNITIVE WALKTROUGH

Pada metode *cognitive walkthrough*, perhitungan berdasarkan indikator dari setiap aspek usability *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Contoh menghitung nilai *severity rating* dari provinsi Aceh.

No.	partisipan	indikator							
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8
1	R1	2	3	3	3	2	4	2	2
2	R2	2	2	1	4	1	2	3	3
3	R3	1	3	2	4	0	2	3	3
4	R4	1	2	0	0	0	2	1	1

$$\begin{aligned}
 \textit{learnability} &= (U1 + U2 + U3)/3 \\
 &= (2 + 3 + 3)/3 \\
 &= 8/3
 \end{aligned}$$

$$\textit{learnability} = 2.67$$

Learnability diperoleh dari dengan menjumlahkan nilai *severity rating* dari indikator U1, U2, dan U3 dibagi 3. Pembagi 3 diperoleh dari jumlah indikator (U1, U2, U3).

$$\begin{aligned}
 \text{efficiency} &= U4 \\
 &= 3 \\
 \text{memorability} &= U5 \\
 &= 2 \\
 \text{error} &= U6 \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

Severity rating efficiency, memorability, dan error diperoleh dari dari indikator U4, U5, dan U6.

$$\begin{aligned}
 \text{satisfaction} &= (U1 + U2 + U3)/3 \\
 &= (2 + 3 + 3)/3 \\
 &= 8/3 \\
 \text{satisfaction} &= 2,67
 \end{aligned}$$

Satisfaction diperoleh dari menjumlahkan indikator U7 dan U8 dibagi 2. Pembagi 2 diperoleh dari jumlah indikator (U7, U8). Lalu cara yang sama untuk partisipan 2, 3, dan 4.

No.	partisipan	<i>learnability</i>	<i>efficiency</i>	<i>memorability</i>	<i>error</i>	<i>satisfaction</i>	total
1	R1	2,67	3,00	2,00	4,00	2,00	2,73
2	R2	1,67	4,00	1,00	2,00	3,00	2,33
3	R3	2,00	4,00	0,00	2,00	3,00	2,20
4	R4	1,00	0,00	0,00	2,00	1,00	0,80
nilai <i>severity rating</i>							2,02

Total diperoleh dengan menjumlahkan nilai *learnability* hingga *satisfaction* kemudian dibagi lima. Nilai *severity rating website* provinsi diperoleh dengan menjumlah total dibagi empat.

PERHITUNGAN SEVERITY RATING HEURISTIC EVALUATION

Berikut contoh perhitungan aspek *visibility of system status website* Kalimantan timur.

aspek	sub-aspek	<i>severity rating</i>					total	nilai
		0	1	2	3	4		
Z1	A1	1	1	0	2	0		
	A2	1	3	0	0	0		
	A3	2	2	0	0	0		
	A4	2	2	0	0	0		
nilai total <i>severity rating</i>								
nilai <i>severity rating</i> aspek								

Menggunakan persamaan $\sum H_x = 0 * x + 1 * x + 2 * x + 3 * x + 4 * x$ untuk menghitung total sub-aspek. Perhitungan dibawah menghitung sub-aspek A1.

$$\begin{aligned}\sum H_x &= 0 * x + 1 * x + 2 * x + 3 * x + 4 * x \\ &= 0 * 1 + 1 * 1 + 2 * 0 + 3 * 2 + 4 * 0 \\ &= 0 + 1 + 0 + 6 + 0 \\ \sum H_x &= 7\end{aligned}$$

Dengan cara diatas menghitung sub-aspek A2, A3, dan A4.

aspek	sub-aspek	severity rating					total	nilai
		0	1	2	3	4		
Z1	A1	1	1	0	2	0	7	
	A2	1	3	0	0	0	3	
	A3	2	2	0	0	0	2	
	A4	2	2	0	0	0	2	
nilai total severity rating								
nilai severity rating aspek								

Nilai sub-aspek A1 diperoleh dengan membagi total 7 dengan 5 menghasilkan 1,4. Pembagi 5 diperoleh dari jumlah poin severity rating (0,1,2,3,4).

aspek	sub-aspek	severity rating					total	nilai
		0	1	2	3	4		
Z1	A1	1	1	0	2	0	7	1,4
	A2	1	3	0	0	0	3	0,6
	A3	2	2	0	0	0	2	0,4
	A4	2	2	0	0	0	2	0,4
nilai total severity rating								
nilai severity rating aspek								

Nilai total severity rating diperoleh menjumlahkan nilai dari setiap sub aspek.

$$\begin{aligned}\text{nilai total severity rating} &= 1,4 + 0,6 + 0,4 + 0,4 \\ &= 2,8\end{aligned}$$

Nilai severity rating dari aspek diperoleh dengan menggunakan rumus $Sv = \sum \frac{H_x}{n}$.

$$\begin{aligned}
 S_v &= \sum \frac{H_x}{n} \\
 &= \frac{2,8}{4} \\
 &= 0,7
 \end{aligned}$$

Pembagi 4 diperoleh dari jumlah sub-aspek dari setiap aspek. Pada aspek *aesthetic and minimalist design* memiliki lima sub-aspek maka pembagiannya adalah 5.

SARAN PARTISIPAN PENGUJIAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH

No.	Provinsi	Kode	Saran
1	Aceh	PR1	Masalah utama terkait dari posisi barang sulit untuk ditemukan. Dan terkait server yang kurang responsif. Serta pop up yang tidak diperlukan mengganggu.
2	Sumatra Utara	PR2	dari segi responsif <i>website</i> sudah bagus. dari segi UI/UX <i>website</i> masih kurang. ada beberapa aspek kurang nyaman digunakan. serta banyak warna yang kontras dengan warna lain sehingga sulit dipandang.
3	Sumatra Barat	PR3	
4	Riau	PR4	Sistematika perpindahan tab baru setiap mengakses informasi tertentu cukup mengganggu.
5	Jambi	PR5	Layout untuk navbar kurang sesuai, ada beberapa halaman yang tertutup oleh navbar sehingga tidak dapat dilihat. Ukuran font pada navbar juga kecil sehingga sulit dibaca/ memperlambat waktu pencarian.
6	Sumatera Selatan	PR6	Terkait ui/ux ada beberapa kekurangan terutama pada bagian UX dimana pengguna terkadang kesulitan menemukan objek pada situs.
7	Bengkulu	PR7	Penggunaan list dalam list untuk navbar kurang menyenangkan untuk digunakan. Beberapa objek tertumpuk dalam satu tempat mengurangi fokus pada pencarian.
8	Lampung	PR8	Dari segi desain UI sudah bagus, tetapi dari segi desain UX masih kurang. terlalu banyak informasi yang tertumpuk dalam satu area justru menyulitkan pengguna.
9	Bangka Belitung	PR9	Dari segi ui/ux sudah mantap kecuali pada menggunakan material design dimana pengguna terkecoh dengan penggunaan icon.
10	Kepulauan Riau	PR10	Aspek UI/UX tidak ada.
11	DKI Jakarta	PR11	dari Segi UI/UX sudah bagus, cuman perlu ditambahkan sedikit dari segi UX nya. Terkait responsif dari <i>website</i> kurang
12	Jawa Barat	PR12	Konsistensi terkait penggunaan list pada navbar kurang bagus.
13	Jawa Tengah	PR13	terkait ui/ux yang diberikan tidak terlalu mengganggu, cuman ada beberapa saat informasi sulit ditemukan dikarenakan layout <i>website</i> .

14	DI Yogyakarta	PR14	UI/UX sudah baik, hanya saja beberapa aset yang digunakan situs memiliki kualitas yang jelek.
15	Jawa Timur	PR15	Dari segi UI/UX masih kurang, terutama pada halaman utama memiliki sidebar yang tidak memiliki kegunaan sama sekali. mengganggu pandangan pengguna.
16	Banten	PR16	Dari segi ux sudah cukup sesuai kecuali pada halaman utama terdapat sidebar yang mengganggu pandangan. dari segi Ui masih perlu ditingkatkan terutama dari kualitas gambar atau aset <i>website</i> .
17	Bali	PR17	Dari segi ui/ux masih kurang. pada navbar terlalu banyak informasi yang terpampang sehingga sulit untuk menemukan sesuatu. untuk layout <i>website</i> kurang nyaman digunakan.
18	Nusa Tenggara Barat	PR18	Dari segi UI/UX sudah bagus. dari segi performa masih kurang. lambat ketika berpindah ke halaman lain.
19	Nusa Tenggara Timur	PR19	Secara keseluruhan ui/ux sudah sangat bagus. kecuali pada halaman awal dimana pengguna harus scroll kebawah untuk mengakses saya rasa kurang diperlukan.
20	Kalimantan Barat	PR20	dari segi ui/ux sudah cukup bagus. dari segi performa masih kurang. halaman terkadang lama untuk terbuka, dan pada halaman covid di hack.
21	Kalimantan Tengah	PR21	
22	Kalimantan Selatan	PR22	
23	Kalimantan Timur	PR23	Dari segi ui masih kurang. situs masih kurang enak dipandang. dari segi ux sudah cukup bagus.
24	Kalimantan Utara	PR24	Dari segi ui masih kurang sesuai. dari segi ux cukup unik.
25	Sulawesi Utara	PR25	Dari segi UI/UX sudah masuk ke arah yang bagus. tampilan bagus, dan kelihatan mudah digunakan. akan tetapi seluruh item <i>website</i> tidak dapat digunakan karena navbar tidak bisa dipakai.
26	Sulawesi Tengah	PR26	Dari segi ui/ux sudah mencukupi namun, ada beberapa fitur yang tidak diberikan.
27	Sulawesi Selatan	PR27	Dari segi ui sudah memadai, dari segi ux membingungkan. Situs yang diakses juga sepertinya double.
28	Sulawesi Tenggara	PR28	dari segi UI sudah memadai, tetapi dari segi UX masih kurang.
29	Gorontalo	PR29	Dari segi UI kurang nyaman dipandang, tetapi cukup memadai. dari segi UX cukup mengganggu tetapi cukup memadai.
30	Sulawesi Barat	PR30	dari segi UI/UX masih kurang. halaman awal yang diberikan membingungkan pengunjung
31	Maluku	PR31	dari segi ui/ux sudah cukup memadai.
32	Maluku Utara	PR32	Situs memiliki awalan yang aneh dimana halaman depan terlihat tidak memiliki konten apapun. dari segi UI/ux sudah cukup.
33	Papua	PR33	dari segi UI/UX masih kurang. pada navbar diatas tombol yang

			diberikan tidak diketahui apakah dia itu dropdown list atau tidak.
34	Papua Barat	PR34	Dari segi ui/ux sudah memadai, dari segi informasi yang disediakan sangat kurang.

No.	Provinsi	Kode	Saran
1	Aceh	PR1	Semoga untuk proses memuat setiap halaman pada <i>website</i> ini dipercepat dan dapat bekerja di internet yang tidak terlalu cepat
2	Sumatra Utara	PR2	untuk pop up iklannya mungkin dihilangkan di ganti dengan yang cara menampilkan iklan yang berbeda
3	Sumatra Barat	PR3	
4	Riau	PR4	saya mengalami kesusahan mencari tempat untuk pengaduan pada <i>website</i> ini.
5	Jambi	PR5	seharusnya terdapat navigasi berita di bagian atas sehingga mempermudah pengunjung tanpa harus mengscroll kebawah lagi
6	Sumatera Selatan	PR6	
7	Bengkulu	PR7	terlalu banyak cabang pada navigasinya dan terlalu banyak ikon <i>link</i> yang menuju ke halaman tertentu membuat saya bingung dan masih banyak bagian yang kosong.
8	Lampung	PR8	untuk landing page webnya awalnya cukup membingungkan karena beda dengan yang lain dan untuk homenya lebih mirip ke dashboard bukan seperti <i>website</i> pemerintahan lainnya.
9	Bangka Belitung	PR9	untuk bagian icon lapornya kurang sesuai karena berbentuk hati yang membuat saya berpikir itu bukan untuk melapor tapi untuk orang sakit
10	Kepulauan Riau	PR10	rasanya seperti blog yang biasa berisi materi, cerpen dll. masih banyak <i>link</i> page yang kosong dan tata letak web tidak rapi selain itu terdapat <i>link</i> page yang loadingnya cukup lama ketika di klik
11	DKI Jakarta	PR11	Navigasi sangat sulit dimengerti tidak ada tanda bahwa navigasi tersebut memiliki bagian. <i>website</i> terlalu canggih yang tidak cocok digunakan di web sistem informasi pemerintahan karena menyulitkan pengunjung
12	Jawa Barat	PR12	untuk bagian menu navigasinya khususnya yang tidak terdapat bagian di dalamnya tetapi ada icon drop down tetapi tidak bisa menampilkan bagian-bagian pada judul navigasinya itu membuat saya bingung dan berpikir bahwa navigasi tersebut memiliki bagian-bagian harusnya di hilangkan saja jika memang tidak memiliki bagian tersebut.
13	Jawa Tengah	PR13	masih ada beberapa informasi yang kurang ditampilkan seperti geografi dan perda. untuk keseluruhan sudah sangat baik dan sangat ringan digunakan.
14	DI Yogyakarta	PR14	untuk loading ketika membuka halaman baru pada <i>website</i> mungkin bisa lebih dipercepat sedikit lagi biar jadi lebih baik lagi. dan kualitas videonya pada page homenya kualitasnya

			tidak bagus mungkin bisa ditingkatkan kualitas videonya.
15	Jawa Timur	PR15	1.harusnya bagian kolom pencarian itu sejajar dengan navigasi beranda,profil dan lain-lain. 2.terdapat tulisan yang masih belum rapi pada bagian halaman tertentu 3.masih banyak halaman yang belum terisi seperti biodata gubernur dan wagubnya
16	Banten	PR16	Untuk bagian menu navigasinya disarankan menggunakan scroll sehingga tidak menurun kebawah yang menutupi informasi yang lainnya yang ada pada halaman home. selain itu, menambahkan page terkait informasi biodata gubernur dan wakil gubernur dan laporan belum ada juga mungkin nanti bisa ditambahkan
17	Bali	PR17	Ditambahkan bgian informasi sejarah daerah, penjelasan mengenai lambang daerah dan demografinya.
18	Nusa Tenggara Barat	PR18	perlu ditambahkan mengenai halaman penjelasan lambang provinsi bisa dimasukkan ke halaman profil daerah menjadi sub bagian
19	Nusa Tenggara Timur	PR19	Perlu menambahkan halaman buku tamu agar pengunjung dpat melapor dan halaman covid agar pengunjung dapat melihat perkembangan covid di provinsi nusa tenggara timur
20	Kalimantan Barat	PR20	perlu menambahkan halaman mengenai sejarah daerah dan penjelasan lambang daerah.
21	Kalimantan Tengah	PR21	
22	Kalimantan Selatan	PR22	
23	Kalimantan Timur	PR23	1. Kalau bisa portalnya dihilangkan saja karena menyulitkan pengunjung dan ketika mengklik masuk <i>website</i> memakan waktu yang cukup lama 2. menambahkan halaman peraturan daerah, buku tamu yang berisi form aduan masyarakat.
24	Kalimantan Utara	PR24	untuk bagian visi dan misi harusnya dipisahkan dengan halaman pimpinan daerah, kalau bisa dijadikan judul baru pada navigasi informasi kaltara
25	Sulawesi Utara	PR25	membuat halaman sejarah daerah, lambang daerah, penjelasan secara umum mengenai geografi daerah, membuat halaman peraturan daerah. membuat navigasi terlihat ketika mengscroll halaman home bisa di boldkan atau cara yang lain agar pengunjung tau kalau ada navigasi. mengaktifkan <i>link</i> yang memang harus diaktifkan seperti biodata gubernur dan wakilnya ketika pengunjung mengklik gambar mereka.
26	Sulawasi Tengah	PR26	harus menambahkan beberapa halaman web seperti, halaman penjelasan lambang negara, biodata gubernur dan wakil gubernur, halaman geografi
27	Sulawesi Selatan	PR27	menembahkan halaman sejarah daerah, halaman penjelasan lambang daerah, laporan buat masyarakat yang ingin mengadu

			dan halaman covid memperbaiki <i>link</i> covid biar bisa mengarahkan ke web perkembangan covid sulse.
28	Sulawesi Tenggara	PR28	menambahkan halaman penjelasan lambang daerah, membuat halaman perda yang berisi sekumpulan perda, dan membuat halaman covid agar pengunjung tau perkembangan covid di provinsi sulawesi tenggara memisahkan isi geografi dengan sejarah daerah agar memudahkan pengunjung membacanya dan tata letak tulisannya mungkin bisa dirapikan lagi
29	Gorontalo	PR29	memindahkan bagian navigasi lambang daerah dari nav pemerintah gorontalo ke nav tentang gorontalo. memperbaiki halaman yang dituju oleh <i>link-link</i> yang terdapat pada halaman home membuat halamana covid
30	Sulawesi Barat	PR30	portalnya membuat bingung untuk mencari <i>website</i> utama provinsi sulawesi barat harus membuat halaman penjelasan lambang provinsi dan halaman covid memisahkan mengenai halaman sejarah provinsi dan geografis atau topografinya
31	Maluku	PR31	memperbaiki <i>link</i> pada sejarah provinsi dan membuatkan halamannya serta membuat halaman geografi provinsi
32	Maluku Utara	PR32	harus membuat halaman lambang provinsi, geografi, berita dan covid.
33	Papua	PR33	membuat halaman sejarah provinsi, halaman biodata wakil gubernur bisa digabung dengan gubernur bisa pisah halaman. membuat halaman pengaduan untuk masyarakat provinsi papua ui <i>website</i> kalau bisa diperbagus lagi
34	Papua Barat	PR34	1. ui <i>website</i> harus dirombak total 2. membuat halaman sejarah provinsi, geografi provinsi, biodata gubernur dan wakilnya, halaman aduan masyarakat, halaman perkembangan covid di papua barat, membuat halaman peraturan daerah 3. tata letak penulisan setiap halaman harus dirapikan 4. mengisi beberapa halaman yang belum ada isinya.

No.	Provinsi	Kode	Saran
1	Aceh	PR1	Mempercepat koneksi menuju server serta memudahkan pengunjung untuk menemukan informasi umum terkait provinsni.
2	Sumatra Utara	PR2	Beberapa informasi pada skenario uji sulit ditemukan
3	Sumatra Barat	PR3	Menyediakan lebih banyak informasi dengan akses yang mudah ditemukan.
4	Riau	PR4	Fitur pengaduan dan JDIH sulit ditemukan dalam 30 detik.
5	Jambi	PR5	Tidak bisa melihat daftar/list berita.

6	Sumatera Selatan	PR6	Web preview susah digunakan tetapi homepage sudah baik.
7	Bengkulu	PR7	Sulit menemukan informasi untuk skenario uji. Beberapa informasi ditemukan pada bagian bawah/tengah <i>website</i> namun tidak pada header.
8	Lampung	PR8	Preview page tidak menyediakan banyak fitur, sedangkan icon pada homepage tidak melambangkan fitur.
9	Bangka Belitung	PR9	Beberapa icon tidak melambangkan fitur.
10	Kepulauan Riau	PR10	koneksi server lambat, menu informasi tidak lengkap dan susah dicari, UI/UX kurang memadai.
11	DKI Jakarta	PR11	Beberapa menu memiliki sub-menu tanpa ada clue.
12	Jawa Barat	PR12	Main menu sedikit tersembunyi serta pada dropdown menu, ada yang memiliki sub menu dan ada yang tidak (yang tidak memiliki submenu, dropdown tidak dapat ditarik ke bawah dan link disematkan pada tulisan dropdown.)
13	Jawa Tengah	PR13	Mencari informasi untuk skenario penelitian cukup sulit serta warna font ketika cursor diatas menu utama sama dengan warna background.
14	DI Yogyakarta	PR14	Menu naviagsi menghalangi banner foto.
15	Jawa Timur	PR15	Tampilan <i>website</i> chaotic(font, layout, warna tidak ada yang sesuai), ada conflict dengan Internet Download Manager, susah menemukan informasi untuk skenario uji
16	Banten	PR16	<i>Website</i> masih keliatan jelas menggunakan template dashboard, serta beberapa informasi harus pergi ke laman lain terlebih dahulu.
17	Bali	PR17	Sub-menu sangat banyak tetapi tidak pakai dropdown. beberapa informasi hanya dapat diakses jika scroll down (tidak ada di main menu)
18	Nusa Tenggara Barat	PR18	Untuk pertama kali membuka akan sulit menemukan informasi karena beberapa informasi hanya bisa dilihat ketika memasuki laman tertentu.
19	Nusa Tenggara Timur	PR19	Terdapat error pada sub domain JDIIH. harus scroll untuk melihat menu
20	Kalimantan Barat	PR20	<i>Website</i> informasi produk hukum tidak bisa diakses.
21	Kalimantan Tengah	PR21	Menu aplikasi memiliki singkatan yang membingungkan
22	Kalimantan Selatan	PR22	Terdapat satu halaman yang memiliki beberapa sub-page yang error.
23	Kalimantan Timur	PR23	Tampilan beranda lebih bagus dibanding tampilan preview page.
24	Kalimantan Utara	PR24	Laman Visi dan Misi seharusnya dibuat laman tersendiri bukan disatuin sama laman profil gubernur
25	Sulawesi Utara	PR25	Tampilan UI/UX bagus, namun mencari informasi untuk skenario uji tidak ditemukan. Homepage hampir tidak

			mengarah kemanapun.
26	Sulawesi Tengah	PR26	Informasi seperti profil pimpinan sulit ditemukan dan harus diunduh untuk melihat profil pimpinan.
27	Sulawesi Selatan	PR27	Profil wakil gubernur dan laman aduan tidak tersedia.
28	Sulawesi Tenggara	PR28	Link pelayanan publik hanya tersedia lima link/preview. Sedangkan ada sangat banyak link pelayanan publik sehingga susah untuk mencari link spesifik.
29	Gorontalo	PR29	Mudah menemukan informasi untuk skenario uji, namun UI/UX terlalu standar.
30	Sulawesi Barat	PR30	Padding pada tombol di homepage memiliki warna putih padahal latar belakang homepage cerah dan untuk mencari informasi seperti visi misi, profil pimpinan harus masuk ke menu pengumuman dan dirasa tidak relevan.
31	Maluku	PR31	ada Sub-menu sejarah tetapi tidak ada linknya; terlalu banyak tombol di pelayanan publik sehingga memusingkan.
32	Maluku Utara	PR32	Fitur <i>website</i> banyak yang belum selesai, berita tidak terupdate, tombol untuk masuk ke menu utama kecil.
33	Papua	PR33	Informasi JDIH sedikit tersembunyi, tidak adanya fitur pengaduan
34	Papua Barat	PR34	Laman skenario uji banyak yang tidak ada serta banyak laman yang kosong

No.	Provinsi	Kode	Saran
1	Aceh	PR1	Bagi orang awam atau belum terlalu paham tentang pemerintahan, <i>Website</i> ini agak sulit untuk digunakan misalnya pada saat pengguna ingin mencari tahu tentang sejarah yang berkaitan dengan Provinsi Aceh itu navigasi pada halaman utamanya sangat tersembunyi atau susah untuk dicari.
2	Sumatra Utara	PR2	Bagi orang awam atau belum terlalu paham tentang pemerintahan, Pada <i>Website</i> ini banyak sekali singkatan yang kurang mudah untuk dipahami, akan lebih baik apabila singkatan tersebut dijelaskan.
3	Sumatra Barat	PR3	Dari segi penataan UI nya kurang rapi dan ada beberapa element" yang masih error
4	Riau	PR4	Bagi masyarakat atau pengguna web yang ingin mencari informasi penting ataupun membuat laporan, tombol atau navigasinya cukup tersembunyi yang membuat pengguna web cukup kesusahan
5	Jambi	PR5	Untuk tombol "Lainnya" pada bagian berita itu tidak memberikan halaman baru yang memuat tentang daftar berita
6	Sumatera Selatan	PR6	Halaman yang memuat tentang covid-19 cukup tersembunyi, widget berjalan tidak dapat di percepat sendiri serta ada beberapa gambar yang tidak dapat dimuat
7	Bengkulu	PR7	Bagi pengguna <i>website</i> yang menggunakan laptop ataupun komputer, slide pada halaman utama harus di drag dan di geser secara manual, apabila ada tombol seperti lingkaran dibawah slide yang bisa ditekan mungkin akan lebih memudahkan

			pengguna
8	Lampung	PR8	Akan lebih mudah apabila navbar itu hanya dengan hover kemudian list drop down akan muncul secara otomatis
9	Bangka Belitung	PR9	Pemilahan kategori pada halaman layanan SPBE akan lebih mudah apabila hanya 2 kategori misalnya untuk publik atau umum dan pemerintah, serta sediakan juga halaman yang memuat tentang informasi Wakil Gubernur
10	Kepulauan Riau	PR10	Banyak hal yang masih perlu diperbaiki, contoh soal penataan UI yang kurang rapi dan banyak elemen" penting yang masih tersembunyi
11	DKI Jakarta	PR11	Akan lebih baik apabila navigasi hanya menggunakan hover kemudian memunculkan list
12	Jawa Barat	PR12	Apabila menu navigasi lebih mudah dilihat maka akan mempermudah pengguna <i>website</i> dalam mencari informasi
13	Jawa Tengah	PR13	Kontras warna pada navbar kurang cocok dengan gambar bergerak pada background
14	DI Yogyakarta	PR14	Tidak ada saran
15	Jawa Timur	PR15	Akan lebih baik apabila halaman untuk profil Gubernur dan Wakil Gubernur disediakan jadi pengguna <i>website</i> tidak perlu repot-repot untuk mengunduh dokumennya
16	Banten	PR16	Tidak ada tempat untuk masyarakat memberikan laporan publik
17	Bali	PR17	Akan lebih baik apabila link yang menunjukkan daftar adat di Bali dapat ditekan sehingga pengguna tidak perlu lagi mengetik link secara manual
18	Nusa Tenggara Barat	PR18	UI pada NavBar kurang bagus dan rapi untuk dilihat
19	Nusa Tenggara Timur	PR19	Kurang tempat penyediaan berita tentang Covid-19 dan tempat pelaporan masyarakat
20	Kalimantan Barat	PR20	Kurang halaman yang berisi tentang penjelasan lambang provinsi
21	Kalimantan Tengah	PR21	
22	Kalimantan Selatan	PR22	Tidak ada halaman yang memuat tentang Covid-19 dan penataan UI yang kurang mudah untuk dipahami
23	Kalimantan Timur	PR23	Tidak ada saran
24	Kalimantan Utara	PR24	Untuk halaman visi dan misi tidak mudah untuk dicari atau masih tersembunyi
25	Sulawesi Utara	PR25	<i>Website</i> kurang lengkap mulai dari NavBar yang tidak bisa ditekan dan halaman yang memuat informasi penting kebanyakan tidak tersedia
26	Sulawesi Tengah	PR26	Tidak ada halaman yang memuat tentang penjelasan lambang provinsi serta profil dari Gubernur dan Wakil Gubernur
27	Sulawesi Selatan	PR27	Tidak ada halaman maupun informasi yang memuat tentang Wakil Gubernur serta tidak ada halaman untuk masyarakat

			memberikan laporan
28	Sulawesi Tenggara	PR28	Tidak ada halaman yang memuat berita tentang Covid-19 beserta perkembangannya
29	Gorontalo	PR29	Tidak ada halaman yang memuat berita tentang Covid-19 beserta perkembangannya
30	Sulawesi Barat	PR30	Tidak ada halaman yang memuat berita tentang Covid-19 beserta perkembangannya dan halaman yang memuat informasi tentang Provinsi justru dimuat pada halaman Berita
31	Maluku	PR31	Halaman Sejarah tidak dapat diakses serta tidak ada fitur Pencarian
32	Maluku Utara	PR32	Halaman utama yang hanya berisi ringkasan dan kebanyakan elemen tidak dapat diakses dan untuk informasi penting justru tersembunyi pada NavBar
33	Papua	PR33	Widget yang berjalan otomatis tidak dapat digeser sehingga membuat pengguna harus bersabar menunggu serta UI yang kurang rapi
34	Papua Barat	PR34	Kebanyakan halaman kosong serta informasi yang dimuat pada <i>Website</i> kebanyakan sudah tidak diperbarui

SARAN EVALUATOR PADA PENGUJIAN METODE HEURISTIC EVALUATION

No.	Provinsi	Saran
1	Aceh	Secara keseluruhan UI pada <i>website</i> Aceh sudah menarik dan betah untuk mencari informasi mengenai provinsi Aceh, namun terdapat logo yang masih berfungsi yang terdapat pada footer
2	Sumatra Utara	Icon yang ditampilkan pada beranda sangat bagus dan menarik, hanya saja masih terdapat whitespace di beberapa fitur <i>website</i> yang belum dimanfaatkan space tersebut.
3	Sumatra Barat	Icon pada fitur pencarian masih belum berfungsi, informasi yang disajikan masih belum rapi seperti video, infografis, gallery, kalender dan lain-lain terutama pada beranda
4	Riau	Scroll bar terlalu cepat, tampilan masih perlu perbaikan baik dari segi tampilan informasi, warna, konten dan lain-lain. Secara keseluruhan UI dari <i>website</i> Riau masih perlu perbaikan mendalam agar pengguna dapat mencari informasi dengan nyaman
5	Jambi	Konten yang disajikan dalam beranda masih belum dimaksimalkan dari segi gambar yang masih blur, text, warna, dan lain-lain
6	Sumatera Selatan	
7	Bengkulu	Icon/gambar pada halaman beranda terlihat masih jadul seperti icon pada berita, perizinan dan inverstasi, e-planning, pengadaan dan jasa, dan lain-lain, serta yang paling penting adalah loading pada setiap <i>website</i> harus di tingkatkan lagi agar pengguna tidak merasa menunggu.
8	Lampung	Tampilan video pada portal masih tampak blur dan ketika pengguna ingin memilih menu harus menunggu clickable terlebih dahulu sehingga memerlukan waktu untuk memilihnya. Sebaiknya <i>website</i> provinsi lebih baik beranda yang berisi tentang ringkasan seluruh rangkaian informasi provinsi dan UI yang diberikan sesuai trend jaman sekarang

		Terdapat juga beberapa fitur yang tidak berfungsi seperti open data lampung dan pariwisata pada <i>website</i> .
9	Bangka Belitung	Tidak ada tindakan ketika cursor menuju ke beberapa elemen sehingga pengguna sedang terdapat pada elemen mana. Tidak terdapat kotak pencarian yang dapat memudahkan pengguna mencari apa yang diinginkan
10	Kepulauan Riau	Masih terdapat tampilan yang belum berfungsi seperti pengumuman dan agenda event pada beranda <i>website</i> , layanan dan lain-lain. Masih terdapat beberapa fitur yang memerlukan visual loading seperti fitur portal, namun secara UI <i>website</i> sudah dapat dinikmati oleh pengguna karena dari segi warna dan icon menarik
11	DKI Jakarta	Setiap halaman tidak memiliki judul yang berbeda. Secara keseluruhan konten dan informasi yang disajikan sudah menarik dan jelas
12	Jawa Barat	Icon yang di tampilkan pada beranda masih terasa familiar dan kurang rapi, tampilan konten informasi yang diberikan kurang rapi pada fitur tertentu
13	Jawa Tengah	Secara keseluruhan UI pada <i>website</i> Jawa Tengah sudah menarik dan menghadirkan konten yang mudah dibaca oleh pengguna, akan tetapi terdapat beberapa fitur yang masih memerlukan visual loading.
14	DI Yogyakarta	Konten video pada beranda masih perlu perbaikan karena video tampak blur, masih terdapat whitespace yang belum digunakan secara maksimal. Namun secara keseluruhan konten yang diberikan berupa informasi yang menarik dilihat dan mudah dipahami
15	Jawa Timur	
16	Banten	Tampilan pada UI <i>webstie</i> Banten kurang menarik untuk dilihat, masih perlu perbaikan dari segi konten informasi baik dari gambar, warna, konten, kalimat informasi dan icon
17	Bali	Secara keseluruhan UI pada <i>website</i> Bali sudah menarik dan mudah dipahami. Namun terdapat beberapa fitur yang masih memerlukan loading page.
18	Nusa Tenggara Barat	<i>Website</i> masih memerlukan visual loading, hanya terdapat konten yang masih perlu perbaikan di beranda. Namun informasi yang diberikan sudah mudah di pahami. Terdapat whitespace yang juga perlu di perbaiki
19	Nusa Tenggara Timur	
20	Kalimantan Barat	Masih terdapat konten yang perlu perbaikan di beranda gambar dan icon yang masih belum berfungsi
21	Kalimantan Tengah	<i>Website</i> masih terdapat visual loading, dari warna konten dan informasi pada <i>website</i> terlihat masih menggunakan warna yang contrast yaitu merah. <i>Website</i> masih memerlukan loading untuk menunggu ke halaman yang ingin dituju
22	Kalimantan Selatan	
23	Kalimantan Timur	Terdapat tata letak navbar kontak/sosial media yang perlu diperbaiki seperti terdapat diatas. <i>Website</i> cukup menarik karena menghadirkan music instrument adat Kalimantan Timur

24	Kalimantan Utara	<i>Website</i> masih terdapat visual loading yang cukup lama sehingga pengguna perlu waktu lebih untuk menunggu halamannya.
25	Sulawesi Utara	Secara garis besar informasi dan konten yang di hadirkan menarik, namun terdapat beberapa konten dari segi warna text masih menyatu dengan background. Navbar masih perlu background agar tidak transparan. Apabila <i>website</i> sesuai ukuran smartphome, menu navbar tidak berfungsi
26	Sulawasi Tengah	Secara keseluruhan <i>website</i> Sulawesi Tengah mudah dipahami namun terdapat beberap fitur yang dimana <i>website</i> pada umumnya terletak pada bagian tertentu tapi pada <i>website</i> Sulawesi Tengah ini berbeda. Tidak terdapat favicon dan masih terdapat beberapa whitespace
27	Sulawesi Selatan	Secara keseluruhan teradapat whitespace yang belum dimanfaatkan dari <i>website</i> Sulawesi Selatan ini. Terdapat fitur pencarian yang memiliki halaman sendiri, sehingga membingungkan
28	Sulawesi Tenggara	Masih terdapat warna text konten yang menyatu dengan background. Secara keseluruhan informasi yang diberikan sudah menarik hanya saja tidak terdapat fitur pencarian yang dapat memudahkan pengguna
29	Gorontalo	Secara keseluruhan <i>website</i> UI pada provinsi Gorontalo kurang menarik dari segi konten dan visualnya karena <i>website</i> trend sekarang menghadirkan visual grafik yang menarik, baik dari segi warna, gambar, icon juga masih perlu banyak perbaikan.
30	Sulawesi Barat	Icon gambar yang dihadirkan masih terdapat beberapa yang nyatu dengan background. Terdapat juga beberapa fitur yang masih belum berfungsi. Namun keseluruhan <i>website</i> sudah menarik
31	Maluku	<i>Website</i> UI Maluku sudah sangat menarik, namun terdapat beberapa konten video yang tidak bisa ditampilkan.
32	Maluku Utara	Terdapat logo yang masih belum berfungsi dengan baik, masih terdapat whitespace yang belum dimanfaatkan
33	Papua	Secara keseluruhan <i>website</i> UI pada provinsi Papua sudah menarik dan mudah dipahami, namun navbar menu pada <i>website</i> tidak mengikuti posisi sesuai letaknya
34	Papua Barat	

No.	Provinsi	Saran
1	Aceh	terkait penambahan halaman error penempatannya bukan saat user mau masuk ke <i>websitenya</i> , tapi saat user mengakses menunya. Karena ketika user tidak bisa masuk ke sebuah <i>website</i> kemungkinan ada kesalahan dari user itu sendiri. Tapi ketika user bisa masuk ke sebuah <i>website</i> dan tidak bisa mengakses sebuah menu, besar kemungkinan itu kesalahan dari <i>websitenya</i> .
2	Sumatra Utara	di menu search ketika menulis dikasih whitebox, jadi textnya akan terlihat dan tidak terlalu menyatu dengan background yang kebanyakan berwarna gelap.
3	Sumatra Barat	Kurang white soace terutama di kalender kebawah. dan perlu adanya sebuah "Penanda" ketika user berada pada sebuah menu, karena di <i>website</i> tersebut penanda stuck di menu beranda.
4	Riau	Fitur search harusnya menampilkan informasi yang ada pada <i>website</i> , bukan menampilkan informasi yang bisa didapat di tempat lain. Sama

		icon instagram di footer terlalu kecil, kalau bisa ditambahkan tooltip medsos apa yang ditunjuk pengguna.
5	Jambi	Bisa ditambahkan fitur search
6	Sumatera Selatan	
7	Bengkulu	icon berita disamakan saja stylenya, biar enggak beda sendiri.
8	Lampung	
9	Bangka Belitung	Iconnya dibedakan satu dengan yang lain (masih ada yang sama). Untuk dark mode kalau bisa sekali klik untuk semua page, jangan hanya mengubah satu page saja.
10	Kepulauan Riau	untuk fitur search diberikan default untuk semua kategori, jika user menganggap terlalu banyak informasi maka dapat menggunakan fitur kategori .
11	DKI Jakarta	bisa ditambahkan container atau warna yang berbeda saat user menunjuk sebuah menu
12	Jawa Barat	fitur search cukup menampilkan isi <i>websitenya</i> saja, tidak perlu semua data yang ada di google.
13	Jawa Tengah	tombol close pada pop up bisa ditaruh di kanan atas, karena pada umumnya berada disitu.
14	DI Yogyakarta	
15	Jawa Timur	
16	Banten	untuk ilustrasi layanan publik tidak perlu ada lambang kota banten di pojok kiri containernya, karena sudah ada di pojok kiri <i>websitenya</i> .
17	Bali	tanda silang pada pop up bisa ditaruh di pojok kanan atas. Ada beberapa icon yang sama, icon ini bisa dibedakan sesuai dengan menunya. Header jika bisa mengikuti pergerakan user, sehingga user bisa langsung memilih menu dan tidak perlu scroll ke atas.
18	Nusa Tenggara Barat	Ada beberapa menu yang terlalu menumpuk, khususnya header pada penjelasan menu FLLAJ. Beberapa Icon yang perlu diklik dulu baru mengetahui kegunaannya.
19	Nusa Tenggara Timur	ada beberapa icon yang sama, ini bisa dibedakan.
20	Kalimantan Barat	ada satu icon yang beda stylenya dengan yang lain, ini bisa disamakan.
21	Kalimantan Tengah	Ada beberapa menu yang visualisasi datanya terlalu dekat sehingga terlihat menumpuk.
22	Kalimantan Selatan	Icon banyak yang tidak satu style dan ada yang menyatu dengan background. Ada icon panah dikanan dan tidak terjadi apa" jika diklik, bisa dihilangkan jika memang tidak bisa digunakan.
23	Kalimantan Timur	ada beberapa menu yang ketika sudah mencapai dasar <i>website</i> dan ingin scroll ke atas data yang berada di kanan kadang menghilang. Search hanya yang ada di <i>website</i> , tidak perlu semua data di google.
24	Kalimantan Utara	icon banyak yang sama, bisa dibedakan.
25	Sulawesi Utara	Tulisan pada header bisa dibedakan warnanya dengan background, sehingga mudah dilihat

26	Sulawesi Tengah	Icon <i>website</i> jika dianimasikan dibuat agar bisa kembali ke icon semula, jangan dibuat menghilang agar user tidak lupa.
27	Sulawesi Selatan	container berita bisa disamakan dengan berita utama jadi tidak terlalu kosong. dan ukuran dari foto utama berita bisa disesuaikan ukurannya.
28	Sulawesi Tenggara	Tombol pagination bisa diperkecil jaraknya dengan berita, sehingga user tidak perlu scroll untuk melihat atau menggeser berita
29	Gorontalo	header bisa dibuat mengikuti gerakan user saat scroll down sehingga dapat langsung memilih menu. Bisa dibuat kategori yang lebih sesuai untuk berita, karena ada tab yang isinya kebanyakan sama dengan tab lainnya
30	Sulawesi Barat	pada halaman protal container dari menu bisa dibuat lebih kontras
31	Maluku	mungkin bisa ditambahkan container di menu tempat user berada, agar user tau berada di menu yang mana.
32	Maluku Utara	ada beberapa menu yang blank, mungkin bisa ditambahkan ilustrasi untuk menjelaskan kenapa blank. Atau jika memang fitur belum bisa digunakan, bisa dibuat disable terlebih dahulu.
33	Papua	Header bisa dibuat mengikuti user. Fitur search tidak menampilkan apa apa, tetap berada di beranda.
34	Papua Barat	

No.	Provinsi	Saran
1	Aceh	beberapa posisi link seperti sejarah, profil pemimpin seharusnya berada di navbar. beberapa warna kurang kontras seperti menu link dibawah GPR Kominfo dan sebagian link ketika dihover
2	Sumatra Utara	breadcrumb tidak bisa di klik, beberapa ikon tidak untuk peruntukannya.
3	Sumatra Barat	penggunaan whitespace sebaiknya diperbaiki, typography terlalu variatif, breadcrumb sebagai penunjuk lokasi pengguna tidak ada, beberapa link harus dicari terlalu dalam ke <i>website</i>
4	Riau	beberapa elemen link tidak terlihat bisa di klik, penggunaan ikon yang kurang tepat
5	Jambi	ukuran font di beberapa halaman tidak konsisten, warna font link beberapa kurang kontras walau masih bisa dibaca, beberapa link butuh beberapa waktu untuk bisa ditemukan, menu di navbar terlalu banyak
6	Sumatera Selatan	menu di portal hanya menggunakan tulisan saja tanpa ikon dengan border yang besar, penggunaan ikon yang tidak sesuai, beberapa warna font kurang kontras dan sulit untuk dibaca.
7	Bengkulu	untuk menemukan navbar, harus geser bawah terlebih dahulu, slideshow di homepage terlalu besar, warna font / background di beberapa bagian kurang kontras,
8	Lampung	beberapa ikon di portal tidak sesuai penggunaan, warna terlalu variatif, desain <i>website</i> utama terlalu mirip dashboard, tidak ada penunjuk ketika button tersebut bisa di expand/dropdown atau tidak ada, menu di sidebar kiri tidak responsif karena ada yang melewati border, kontras di beberapa tulisan dan ikon masih kurang,
9	Bangka Belitung	beberapa ikon tidak sesuai untuk peruntukannya, kontras pada sebagian font masih kurang

10	Kepulauan Riau	warna kontras huruf pada beberapa halaman masih kurang
11	DKI Jakarta	link pada navbar tidak ada penunjuk yang jelas jika menu bisa di expand lagi, posisi slider tidak sesuai tempatnya,
12	Jawa Barat	terdapat bagian kumpulan menu dalam baris horizon tapi tidak button geser kanan/kiri, harus di drag terlebih dahulu
13	Jawa Tengah	warna huruf di beberapa bagian kurang kontras, tidak ada penunjuk lokasi pengguna
14	DI Yogyakarta	sementara tidak ada -----
15	Jawa Timur	terdapat link yang mengarah ke halaman link tersebut berada, pada halaman beranda; gambar di kanan bertulisan beranda jawa timur terlalu banyak memakan space, space di beberapa halaman terpakai percuma
16	Banten	ada dua site id; harusnya satu saja, sidebar di sebelah kiri tidak diperlukan; memakan banyak space
17	Bali	ketika pertama kali masuk <i>website</i> ; hanya ditampilkan gambar dan button untuk masuk situs; sebaiknya halaman ini dihilangkan dan lasung ke <i>website</i> , posisi close pop up seharusnya di atas dan ukurannya terlalu kecil
18	Nusa Tenggara Barat	diberi kotak pencarian
19	Nusa Tenggara Timur	beberapa halaman whitespacenya masih tidak seimbang, slider tidak ada anak panah, kontras tulisan dengan background gambar di beberapa bagian masih kurang
20	Kalimantan Barat	pop up terlalu panjang dan button close terlalu kecil, ada dua navbar, seharusnya satu cukup, ikon sosial media pada navbar paling atas tidak perlu diberi animasi semacam "expand" karena cukup mengganggu,
21	Kalimantan Tengah	pada bagian portal; ikon yang menunya bisa diexpand harusnya bisa muncul otomatis; tidak perlu di klik terlebih dahulu, ikon dan judul menu tidak proporsional karena judulnya terlalu panjang, banner pada <i>website</i> terlalu lebar, expand sub menu pada menu navbar jangan terlalu panjang hingga perlu di scroll,
22	Kalimantan Selatan	layout menu pada portal membingungkan; <i>website</i> utama baru bisa ditemukan ketika di klik menu "berita dan informasi"; tombol panah pada portal tidak berguna; harusnya halaman ketika klik menu berita dijadikan halaman utama <i>website</i> , pop up terlalu panjang, kotras tulisan kurang.
23	Kalimantan Timur	tidak ada penunjuk ketika menu bisa di expand dan layout submenu ketika menu di klik terlalu besar pada portal, font pada news ticker terlalu kecil, menu pada navbar terlalu banyak, ada dua navbar; sebaiknya satu saja.
24	Kalimantan Utara	tidak ada penunjuk apakah menu bisa di expand; harus di klik terlebih dahulu, ikon tidak terlalu familiar; nama menunya terlalu kecil
25	Sulawesi Utara	
26	Sulawasi Tengah	posisi navbar dan konten di beberapa halaman tidak pas (berantakan)

27	Sulawesi Selatan	nama submenu pada menu di navbar terlalu panjang, site id cukup satu, profil tidak seharusnya terletak di footer
28	Sulawesi Tenggara	kontras font pada layout dengan background gambar dan di beberapa halaman perlu ditingkatkan, menu pada navbar terlalu banyak
29	Gorontalo	desain portal membingungkan karena submenu pada menu di navbar sama dengan sub menu di menu pada bawah kolom pencarian sehingga seharusnya satu sudah cukup; tidak perlu diulangi
30	Sulawesi Barat	kontras warna ikon dengan background di portal masih kurang, hamburger menu seharusnya ada di versi mobile; bukan pada <i>website</i> versi desktop, kolom untuk judul berita terlalu kecil, ada dua kotak pencarian dimana cukup satu saja
31	Maluku	layout berisi widget seperti berita video; radio streaming; live streaming; sebaiknya dibuang karena memakan terlalu banyak space, tidak anak panah pada slide.
32	Maluku Utara	desain layout portal membingungkan dan tidak ada clue atau penjelasan untu menu yang ada, link untuk menuju <i>website</i> utama kurang menonjol, <i>website</i> versi desktop seharusnya tidak memakai hamburger menu; posisi hamburger menu di sebelah kanan tetapi daftar menu muncul di sebelah kiri; harusnya posisi sama dengan posisi hamburger menu, space di beberapa halaman tidak terpakai dengan baik,
33	Papua	font menu pada navbar kurang kontras dengan background; sebaiknya diberi background warna, <i>website</i> versi desktop seharusnya tidak ada hamburger menu, menu yang bisa di expand seharusnya bisa memunculkan sub menu hanya dengan di hover tanpa perlu di klik, tidak memakai news ticker untuk link yang bisa di klik
34	Papua Barat	kolom pencarian tidak bisa dipakai. footer berisi kontak dan lainnya seharusnya tersedia juga di landing page. isinya terlalu sedikit dibanding 33 <i>website</i> provinsi lainnya jadi tidak ada saran untuk tampilan

No.	Provinsi	Saran
1	Aceh	Secara tampilan sudah baik, namun ada perbedaan signifikan saat akses halaman web Covid-19.
2	Sumatra Utara	Terlalu banyak aplikasi dengan struktur <i>website</i> yang berbeda, agak membingungkan pengguna yg pertama kali mengakses
3	Sumatra Barat	Estetika tampilan kurang baik, informasi terlalu penuh
4	Riau	Background gambar besar, membuat loading halaman agak lama
5	Jambi	Estetika tampilan kurang baik, informasi juga terlalu padat. Tidak harus semua informasi ditampilkan.
6	Sumatera Selatan	Saat berita masih kosong, hanya ditampilkan berita dummy (harusnya bisa dihindari)
7	Bengkulu	Loading <i>website</i> terlalu lama
8	Lampung	Estetika tampilan baik, namun waktu loading masih terlalu lama
9	Bangka Belitung	Kontras warna bisa lebih dipertegas, informasi jagan terlalu padat jaraknya

10	Kepulauan Riau	Tampilan UI baik, cuma tema warna ada yg tidak konsisten saat pindah halaman
11	DKI Jakarta	Estetika tampilan bagus, namun terlalu banyak halamman sehingga berpotensi membingungkan pengguna
12	Jawa Barat	Web 404 tidak dapat diakses
13	Jawa Tengah	Terlalu banyak animasi dan gambar memperlambat waktu loading halaman
14	DI Yogyakarta	Tampilan terlalu penuh
15	Jawa Timur	Waktu loading terlalu lama, dan informasi terlalu padat
16	Banten	Terlalu banyak gambar
17	Bali	Informasi kurang baik disajikan, terlalu banyak gambar dan font yg di bold justru mengganggu pengguna untuk mmembaca
18	Nusa Tenggara Barat	Estetika tampilan baik, informasi mudah dibaca
19	Nusa Tenggara Timur	Baik
20	Kalimantan Barat	Logo bermasalah
21	Kalimantan Tengah	Tampilan kurang baik, resolusi gambar juga tidak sesuai
22	Kalimantan Selatan	Terlalu banyak ilustrasi logo
23	Kalimantan Timur	Kontras cukup baik, tapi pengelompokan informasi perlu diperbaiki
24	Kalimantan Utara	Alur cukup lama untuk berpindah antar inforamsi
25	Sulawesi Utara	Loading lama karena terlalu banyak animasi, dan untuk mengakses informasi perlu banyak klik yang harus dilakukan
26	Sulawasi Tengah	Cukup
27	Sulawesi Selatan	Baik
28	Sulawesi Tenggara	Resolusi gambar tidak proporsional
29	Gorontalo	Perlu untuk menyajikan informasi yang paling banyak dicari di halaman utama
30	Sulawesi Barat	Shortcut informasi menggunakan animasi cenderung memperlambat waktu loading halaman
31	Maluku	Halaman terlalu padat, apalagi oleh gambar
32	Maluku Utara	Estetika tampilan kurang minimalis dan terlalu kaku
33	Papua	Informasi kontak tidak akurat, terlalu banyak gambar, perlu restrukturisasi informasi untuk menentukan informasi mana saja yang tepat ditampilkan di halaman utama
34	Papua Barat	Tampilan utama sangat tidak informatif, perlu restrukturisasi informasi

PROSES BERLANGSUNGNYA PENGUJIAN

