

## Pengembangan Desain *User Interface* Pada *Website Isoplus City Run*

Evita Sekar Arum<sup>1)</sup> M.J Dewiyani Sunarto<sup>2)</sup> Tri Sagirani<sup>3)</sup> Puspita Kartikasari<sup>4)</sup>

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi  
Institut Bosnis dan Informatika Stikom Surabaya  
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

E-mail: 1) [evitasa70@gmail.com](mailto:evitasa70@gmail.com), 2) [dewiyani@stikom.edu](mailto:dewiyani@stikom.edu), 3) [tris@stikom.edu](mailto:tris@stikom.edu), 4) [puspita@Stikom.edu](mailto:puspita@Stikom.edu)

**Abstract:** *Isoplus city ran has one of activity that is running race called isoplus city run at isopluscitrun.com. as long as the website has been implemented, there are 71,3% users that have accessed through a desktop device. there are some problems encountered by users, one of them is users cannot fully get and understand the information like the features and some of contents are too much to comprehend, so incompatible to be accessed with other deviecs. the solution is to develop a user interface at isoplus it run's website using heuristic evaluation methode and find the mistakes also to evaluate the successness of the website. The results of data processing show the level of problem improvement with high priority on the variable user control and freedom, namely assistance when the website error and the number of clicks and the problems in the aesthetic and minimalist design variables are incomplete information. The results of the design development by considering the initial design of the website and the results of the data processing of respondents. The final step is evaluated by the respondents using the heuristics evaluation method, from the ten variables average value obtained is 1.2 from the range of saverity rating value of 1 to 5, the value of 1 is that there is no problem which means the results of the design development that has been done has the level of problem in the category there is no problem in usability. The final results obtained recommendations in form of user interface design in accordance with the needs of the isoplus city run in supporting activities.*

**Keywords:** *User Interface, Heuristics Evaluation, Isoplus City Run.*

PT Wings Group Surabaya sebagai perusahaan yang memproduksi minuman isotonik *Isoplus city run*, dimana isoplus city run mempunyai salah satu kegiatan lomba lari isoplus city run memilih kegiatan lari sebagai salah satu cara untuk mengajak masyarakat untuk rehat dari kesibukan sehari-hari serta berkesempatan untuk meraih hadiah yang telah disediakan. Isoplus city run salah satu *event* lari yang diselenggarakan oleh Wings Food dengan kriteria lari 21K, 10K, 5K dan Kids Fun Run. Dengan menggunakan *website* sebagai media promosi dan media informasi, isoplus city run dapat dengan mudah mempromosikan dan menginformasikan tentang produk isoplus city run dan *event* lari yang diselenggarakan oleh Wings Food kepada pengunjung, serta mempermudah peserta untuk melakukan pendaftaran yang disediakan secara *online*.

Permasalahan yang terjadi adalah selama *website* isoplus city run diimplementasikan sekitar 71,3% pengguna yang mengakses melalui *desktop* belum dapat menggunakan dan memahami informasi yang diberikan pada *website* seperti *fitur* dan konten

yang diberikan oleh *website* isoplus city run terlalu banyak sehingga membuat pengguna kurang nyaman saat menggunakannya. Salah satu contoh dari permasalahan yang sering terjadi adalah saat pengguna melakukan pendaftaran grup pada *website*, dimana formulir pendaftaran grup berupa file *excel* harus diunduh terlebih dahulu untuk dilakukan pengisian data peserta grup, kemudian file *excel* tersebut dikirim melalui *e-mail*, sehingga hal ini menjadikan *website* isoplus city run tidak bekerja dengan maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka solusi yang dapat diberikan oleh penulis adalah penelitian dalam mengembangkan desain *user interface* pada *website* isoplus city run dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*, dimana metode tersebut digunakan dalam proses untuk mengevaluasi kesalahan yang muncul dari *website* isoplus city run. Dengan tujuan agar tampilan *user interface website* isoplus city run dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga pengguna merasa nyaman saat menggunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

**LANDASAN TEORI**

**Isoplus city run**

Isoplus adalah salah satu minuman isotonik yang diproduksi oleh Wings Food yang diformulasikan sama seperti cairan tubuh sebagai pengganti hilangnya cairan tubuh, Isoplus mempunyai salah satu kegiatan lomba lari yaitu Isoplus city run. Isoplus city run salah satu *event* lari yang diselenggarakan oleh Wings Food di beberapa kota besar di Indonesia dengan kriteria lari 21K, 10K, 5K dan Kids Fun Run [www.Isoplus city run7ion.com](http://www.Isoplus city run7ion.com).

**Metode Heuristics Evaluation**

*Heuristics evaluation* yaitu sebuah metode evaluasi *usability* untuk merubah rancangan yang memiliki kesalahan untuk dapat diperbaiki hingga menjadi lebih efektif dengan metode *heuristics tersebut*. Proses dari *heuristics evaluation* memungkinkan seorang analisis untuk menilai dan mengevaluasi sistem dari setiap *heuristics* yang menunjukkan masalah *usability*, dan *heuristics evaluation* sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain, karena lebih mudah untuk menemukan masalah *usability* (Alan Dix, 2004).

Tabel 1 Metode *heuristics evaluation*

No.	Heuristics Evaluation	Definisi
1.	<i>Visibility of system</i>	Sistem selalu menginformasikan semua aktivitas yang terjadi kepada pengguna, melalui pesan dan waktu yang tepat.
2.	<i>Match between system and the real world</i>	Sistem harus menggunakan bahasa, kalimat atau kata yang mudah dimengerti oleh pengguna.
3.	<i>User control and freedom</i>	Pengguna memiliki kebebasan ketika mengakses sistem.
4.	<i>Consistency and standart</i>	Standar dan konsistensi antarmuka pada <i>system</i>
5.	<i>Error prevention</i>	Merancang sebuah fitur untuk meminimalisir dan mencegah kesalahan

No.	Heuristics Evaluation	Definisi
		dari pengguna.
6.	<i>Recognition rather than recall</i>	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali dan mudah diingat untuk pengguna
7.	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Sistem memberikan kemudahan kepada <i>user</i> untuk nyaman mengakses sistem.
8.	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Sistem menampilkan isi konten website sesuai dengan menu yang dipilih.
9.	<i>Help user recognize, diagnose, and recovery from errors</i>	Sistem membantu memudahkan pengguna untuk mengenali, mendiagnosa dan keluar dari kesalahan ( <i>error</i> ).
10.	<i>Help and documentation</i>	Sistem menyediakan fitur dokumentasi dan bantuan bagi pengguna

**Saverity Rating**

*Severity rating* atau tingkat keparahan berupa nilai berdasarkan tingkat resiko yang muncul dari permasalahan. Tingkat keparahan berpengaruh pada seberapa penting perlu diadakan sebuah perbaikan atas masalah yang ada (Alan Dix, 2004).

Tabel 2 *Saverity Rating*

No	Saverity Rating	Definisi	Nilai
1	<i>Don't agree</i>	Tidak ada masalah dalam <i>usability</i> .	1
2	<i>Cosmetic problem</i>	Tidak perlu adanya perbaikan kecuali pengembang memiliki tambahan waktu yang tersedia pada proyek.	2
3	<i>Minor usability problem</i>	Perbaikan dengan prioritas rendah yang harus	3

		dilakukan	
4	Major usability problem	Mengutamakan perbaikan dengan prioritas tinggi yang harus.	4
5	Usability catastrophe	Sangat diperlukan untuk diperbaiki sebelum sistem/produk di publikasikan.	5

**Sampel dan Populasi**

Menurut Sugiyono (2012) populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas yang ditetapkan untuk dipelajari hingga menghasilkan kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012).

Penelitian pada *website isoplus city run* ini menggunakan teknik slovin dan *purpose sampling* untuk mendapatkan sampel. *Purpose sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Rumus perhitungan jumlah sampel (Slovin, 1998):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n: jumlah sampel

N: Jumlah populasi

e: batas telorasi kesalahan (1%.5%,10%)

**Langkah – langkah desain**

Langkah–langkah yang digunakan dalam pengembangan desain ini menggunakan dengan tingkat kerincian sebuah *prototype* sistem (*fidelity prototyping*), (Preece, Rogers, & Sharp, 2002) yaitu:

**a. Storyboard**

Gambaran dari bentuk awal sebuah halaman yang disusun secara berurutan serta dilengkapi dengan penjelasan seperti alur narasi atau skenario yang mengikuti gambaran yang telah dibuat.

**b. Sketch**

Elemen yang dipakai relatif sederhana khususnya untuk desain *interface*. *Sketch* dapat berupa simbol, *icon*, kotak, dialog dan lain-lain

**c. Prototyping with Index Card**

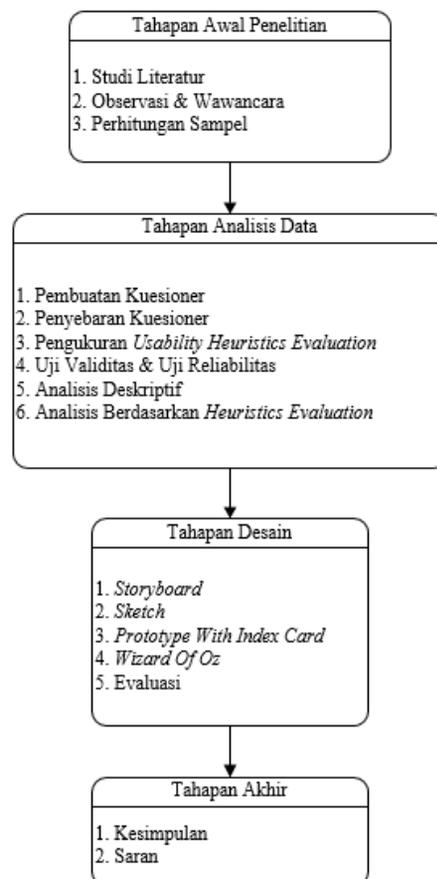
*Prototyping* dengan menggunakan kartu indeks adalah cara yang sukses dan sederhana untuk membuat *prototype* interaksi, dimana setiap kartu mempresentasikan untuk satu tampilan dan digunakan cukup umum ketika mengembangkan situs *website*.

**d. Wizard of Oz**

Memfaatkan sebuah aplikasi atau *software* untuk menghasilkan tampilan yang dapat digunakan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan *user interface* yang sedang disusun.

**METODELOGI PENELITIAN**

Metode penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan yang terstruktur dan sistematis. Dalam tahapan penelitian ini akan melalui empat tahapan yaitu tahap awal penelitian, tahapan analisis data, tahapan desain dan tahapan akhir.



Gambar 1 Metodologi Penelitian

Tahap awal dari penelitian dimana dilakukan studi literatur, observasi dan wawancara, serta perhitungan sampel.

Pada tahap kedua yaitu analisis data dilakukan pembuatan dan penyebaran kuesioner kepada pengguna *website isoplus city run*, pengukuran *usability heuristics evaluation* dengan 5 skala pengukuran, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas dengan menyesuaikan isi kuesioner dengan permasalahan untuk menghasilkan data yang *valid*, selanjutnya analisis deskriptif dan Analisis berdasarkan *heuristics evaluation* dimana data dari kuesioner yang telah disebar diolah atau dihitung dengan menggunakan metode *heuristics evaluation*.

Pada tahap ketiga yaitu tahap desain, penulis mulai mengembangkan desain dari *website isoplus city run* dengan menggunakan hasil kuesioner sebagai acuan dalam merancang desain dengan menggunakan tahapan *storyboard, Sketch, Prototype with index card, wizard of oz* dan mengevaluasi hasil kepada *developer website isoplus city run*.

Tahap terakhir penulis membuat kesimpulan dan saran berupa rekomendasi yang dapat digunakan pihak *isoplus city run* dan *developer website* untuk mengembangkan *website isoplus city run*.

## HASIL PEMBAHASAN

### 1. Tahap Analisis Data

#### Uji Validitas

Suatu pernyataan atau pertanyaan dapat dikatakan valid apabila pernyataan atau pertanyaan menunjukkan kolerasi (Rhitung) lebih besar dari Rtabel dengan  $\alpha$  0,05. Untuk mengetahui Rtabel maka terlebih dahulu menentukan nilai df dengan perhitungan ;

$$\begin{aligned} R \text{ tabel} &= (df, \alpha) \\ &= (N \text{ (jumlah sampel)} - 2, \alpha) \\ &= (100 - 2, \alpha) \\ &= (98, 0,05) \\ &= 0,1966 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan R tabel menunjukkan bahwa dapat dinyatakan *valid* jika nilainya di atas 0.1966. Dari sepuluh *variable* yang ada pada *heuristics evaluation* telah dilakukan uji validitas didapat nilai kolerasi (Rhitung) 0,683 dan R tabel yang menyatakan nilai valid.

#### Uji Coba Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban dari kuesioner yang telah dibagi kepada pengguna maka dilakukan Uji reliabilitas sehingga menghasilkan penelitian yang dapat diandalkan. hasil penyebaran kuesioner reliabel

apabila memiliki nilai *Chronbach's Alpha*  $\geq 0,6$  atau mendekati 1. Dari sepuluh *variable* yang ada pada *heuristics evaluation* telah dilakukan uji reliabilitas didapat nilai 0,978 *Chronbach's Alpha* yang menyatakan reliabel (Ghozali, 2005).

## Analisis Deskripsi

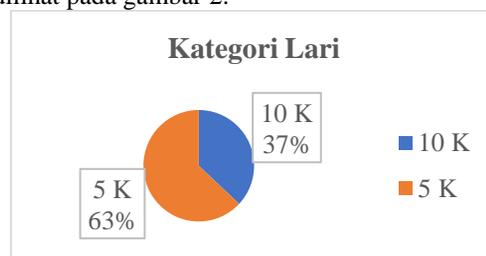
### 1. Karakteristik responden berdasarkan kategori perlombaan lari.

Responden yang mengisi kuesioner berdasarkan kategori perlombaan lari dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Responden Berdasarkan kategori lari

No	Kategori	Jumlah	Rata-rata
1.	10 K	37	37%
2.	5 K	63	63%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden kategori lari 10K sebanyak 37 orang atau sebanyak 37% dari keseluruhan sampling dan jumlah responden kategori lari 5K sebanyak 63 orang atau 63% dari keseluruhan sampling. Gambar Diagram responden dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Diagram responden berdasarkan kategori lari

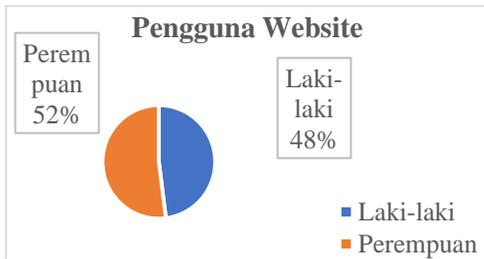
### 2. Karakteristik responden berdasarkan pengguna *website isoplus city runcityrun*.

Responden yang mengisi kuesioner berdasarkan pengguna *website isoplus city run* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Responden pengakses website

No	Pengguna	Jumlah	Rata-rata
1.	Laki-laki	48	48%
2.	Perempuan	52	52%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden dari pengguna laki-laki sebanyak 48 orang atau sebanyak 48% dari keseluruhan sampling dan jumlah responden dari pengguna perempuan sebanyak 52 orang atau 52% dari keseluruhan sampling. Diagram responden pengguna *website* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Diagram responden berdasarkan pengguna website

**Analisis berdasarkan heuristics evaluation**

Penelitian menggunakan hasil kuesioner berdasarkan jawaban yang responden. Data yang didapat selanjutnya akan mengikuti kategori tingkat permasalahan *heuristics evaluation*, perhitungan skor nilai tingkat permasalahan sebagai berikut :

- Nilai *score* maksimum =  $5 \times 1 \times 100 = 500$
- Nilai *score* minimum =  $1 \times 1 \times 100 = 100$
- Range / Rentang =  $500 - 100$
- Banyak kelas kategori = 5 kategori
- $In = R/K$
- $= 400/5 = 80$

Tabel 5 Kategori permasalahan *heuristics*

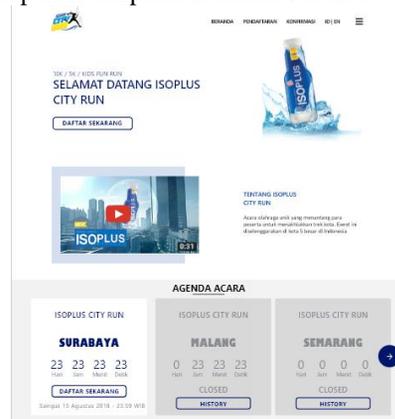
Interval Kategori		Tingkat Permasalahan
Batas Bawah	Batas Atas	
0	80	Tidak ada masalah
81	160	Tidak perlu adanya perbaikan
161	240	Perbaikan dengan prioritas rendah
241	320	Perbaikan dengan tingkat prioritas tinggi
321	400	Sangat diperlukan perbaikan

**Analisa Tingkat Masalah**

Dari hasil diatas dapat dilihat rata-rata dari keseluruhan *score interval* kategori adalah 196, skor yang dimaksud masuk dalam skala *saverity rating* dengan nilai 3 atau dalam kategori dengan tingkat permasalahan perbaikan dengan prioritas rendah. *Score* tersebut merupakan hasil dari total semua *score* yang dibagi dengan kesepuluh *variabel heuristics*. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dari itu perlu adanya rekomendasi perbaikan meskipun memiliki prioritas yang rendah.

**2. Tahap Desain Halaman Beranda**

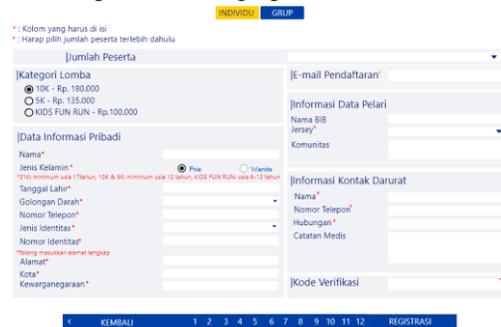
Pada halaman beranda di posisi paling atas terdapat menu header yang dapat digunakan oleh pengguna dalam menggunakan *website isoplus city run city run*. pada menu header terdapat menu beranda, pendaftaran, konfirmasi, pilihan penggunaan bahasa dan navbar yang berisikan halaman galeri, hadiah, regulasi, tanya jawab, hubungi kami, dan lain-lain. Pada gambar 4 merupakan tampilan halaman beranda.



Gambar 4 Halaman Beranda

**Halaman Pendaftaran**

Terdapat menu pendaftaran pada *website isoplus city run* yang dapat digunakan oleh calon peserta dalam melakukan pendaftaran *online*. Pada gambar 5 merupakan tampilan halaman pendaftaran grup.



Gambar 5 Halaman pendaftaran grup

**Halaman Persetujuan Orang Tua**

Bagi calon peserta yang melakukan pendaftaran khusus kategori 21K tetapi masih dibawah umur 17 tahun maka calon peserta akan mendapat pesan *e-mail* dimana berisi link persetujuan orang tua. Pada gambar 6 merupakan tampilan halaman persetujuan orang tua.

**PERSETUJUAN ORANG TUA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama \_\_\_\_\_  
 Nomor Identitas \_\_\_\_\_  
 Nomor Telepon \_\_\_\_\_

Adalah orang tua atau wali dari :

Nama : ISMAIL PRATAMA  
 Tanggal Lahir : 25 Mei 1996  
 Nomor Pendaftaran : 0596505001  
 yang akan berpartisipasi sebagai peserta ISOPLUS CITY RUN

Saya mengetahui mengenai peraturan lomba yang menyatakan bahwa usia dibawah 17 tahun wajib menyerahkan surat keterangan dari orang tua atau wali. Oleh karena itu, saya sebagai orang tua atau wali menyatakan mengetahui bahwa anak tersebut diatas mengikuti ISOPLUS CITY RUN.

Saya sebagai orang tua atau wali menyatakan bahwa anak tersebut dalam keadaan sehat untuk dapat mengikuti ISOPLUS CITY RUN dan saya bertanggung jawab penuh atas Anak jika terjadi sesuatu pada saat melaksanakan dan sesudah pelaksanaan lomba, serta melepaskan penyelenggara/panitia dari segala tanggung jawab.

Demikian surat pernyataan persetujuan orang tua saya buat.

**SIMPAN**

Gambar 6 Halaman persetujuan orang tua

**Konfirmasi Pembayaran**

Terdapat menu konfirmasi pada *website* isoplus city run yang digunakan oleh calon peserta dalam melakukan konfirmasi pembayaran. Pada gambar 7 merupakan tampilan halaman konfirmasi pembayaran.

**PENTING ! HARAP MEMASUKKAN FOTO BUKTI PEMBAYARAN**

<b>Detail Peserta</b>	<b>Detail Rekening</b>
Nomor Pendaftaran _____ E-mail _____	Nama Bank _____ Nomor Rekening _____ Nama Pemilik Rekening _____
<b>Detail Pembayaran</b>	<b>Bukti Pembayaran</b>
Tanggal Pembayaran _____ Jumlah Pembayaran _____	Pilih File <input type="button" value="Tidak ada file yang dipilih"/>

**PROSES**

Gambar 7 Halaman Konfirmasi

**Tanya Jawab**

Menu *navbar* juga tersedia menu tanya jawab dimana peserta atau pengguna *website* isoplus city run dapat menanyakan seputar event yang diselenggarakan oleh isoplus city run. Pada gambar 8 merupakan tampilan halaman tanya jawab

KAPAN DAN DIMANA ACARA AKAN DISELENGGARAKAN ?	KAPAN PENDAFTARAN ISOPLUS CITY RUN DIBUKA ?
SIAPA SAJA YANG BOLEH IKUT ISOPLUS CITY RUN ?	DIMANA SAJA LOKASI WATER STATION ?
BAGAIMANA MEKANISME PERLOMBAAAN ?	APAKAH YANG HARUS SAYA BAWA SAAT LOMBA ?
APA HADIAH DARI ISOPLUS CITY RUN ?	PUKUL BERAPA ISOPLUS CITY RUN DI MULAI ?
BAGAIMANA MEKANISME PERLOMBAAAN ?	APAKAH ADA PENTIPAN BARANG ?
BAGAIMANA CARA MENDAFTAR ISOPLUS CITY RUN ?	PERTANYAAN LAIN

Gambar 8 Halaman Tanya Jawab

**Halaman Hadiah**

Selain itu pada menu *navbar* juga terdapat menu hadiah yang diberikan kepada peserta yang telah memenangkan perlombaan dari kategori 5K, 10K, 21K dan juga ada *door prize* yang disiapkan oleh panitia. Pada gambar 9 merupakan tampilan halaman hadiah.

<b>5K</b> Pria & Wanita ✓ Juara 1 Rp. 3.000.000 ✓ Juara 2 Rp. 2.000.000 ✓ Juara 3 Rp. 1.000.000	<b>10K</b> Pria & Wanita ✓ Juara 1 Rp. 5.000.000 ✓ Juara 2 Rp. 3.000.000 ✓ Juara 3 Rp. 2.000.000	<b>21K</b> Pria & Wanita ✓ Juara 1 Rp. 7.000.000 ✓ Juara 2 Rp. 5.000.000 ✓ Juara 3 Rp. 3.000.000	<b>DOORPRIZE</b> ✓ Jam Tangan Garmin ✓ Merchandise ISOPLUS
--	---	---	--

**PANITIA DAPAT MEMBATALKAN PEMENANG ISOPLUS CITY RUN, Apabila :**

- Pemenang tidak dapat menunjukkan bukti identitas diri (KTP/DN/KITAS) atau bukti identitas diri yang diserahkan kepada panitia tidak sesuai dengan identitas pada saat mendaftar.
- Ditemukan pelanggaran yang dilakukan oleh pemenang dalam catatan wait/juri ISOPLUS CITY RUN
- Ditemukan pelanggaran yang dilakukan oleh pemenang pada ketentuan atau berdasarkan hasil selangka penyelenggaraan ISOPLUS CITY RUN

Gambar 9 Halaman Hadiah

**Informasi Perlengkapan Lomba**

Selain itu pada menu *navbar* juga terdapat menu informasi perlengkapan lomba yang berisi informasi waktu diselenggarakannya perlombaan, perlengkapan lomba dan ketentuan-ketentuan yang harus disiapkan oleh peserta. Pada gambar 10 merupakan tampilan halaman info perlengkapan lomba.

Pengambilan perlengkapan lomba jika akan diwakilkan, harus membawa identitas pelari yang diwakilkan seperti KTP atau SIM untuk validasi pengambilan RacePack, serta Surat Kuasa yang bisa diunduh di sini

Hari / Tanggal : Jum'at dan Sabtu, 4 - 5 Mei 2017  
 Waktu : Jumat, 4 Mei 2018 pukul 13:00-20:00 WIB  
 Sabtu, 5 Mei 2018 pukul 10:00-20:00 WIB  
 Tempat : Rotunda Hall, 3rd Floor Ciputra World Surabaya  
 Jl. Mayjen Sungkono 89 Surabaya, Jawa Timur



Jika pengambilan racepack diwakilkan, wajib membawa:

- Surat kuasa
- Surat keterangan sehat peserta yang diwakilkan tersebut
- Bukti registrasi peserta yang diwakilkan tersebut
- Fotocopy identitas (KTP) peserta
- Fotocopy identitas yang diberikan kuasa
- Jika peserta tidak dapat hadir, panitia akan memberikan toleransi berupa kewajiban menginformasikan e-mail konfirmasi berkaitan ketidakhadiran ke ...

Batas akhir konfirmasi tanggal 3 Mei 2018 pukul 17:00 WIB

Gambar 10 Halaman informasi perlengkapan lomba

**Biaya Pendaftaran**

Menu *navbar* juga tersedia menu biaya pendaftaran, dimana peserta melihat biaya pendaftaran sesuai kota yang diikuti. Pada gambar 11 merupakan tampilan halaman biaya pendaftaran.

KATEGORI	PENDAFTARAN GRUP		PERIODE PENDAFTARAN
	10K	5K	
INDIVIDU	Rp. 170.000	Rp. 127.500	1. Pendaftaran grup berlaku minimal 10 orang 2. Diskon pendaftaran grup hanya dapat dilakukan jika slot masih tersedia (first come first served). 3. Pembayaran atas pendaftaran grup dilakukan secara kolektif
GRUP	Rp. 150.000	Rp. 112.500	15 Februari - 31 Maret 2018 Facilities: ■ Nomor dada dengan nama yang tercetak Penutupan Pendaftaran ■ Pendaftaran akan ditutup pada tanggal 31 Mei 2018 atau setelah kuota peserta telah terpenuhi mana yang lebih dulu ■ Peserta yang mendaftar sebelum tanggal 31 Maret 2018 akan mendapatkan nomor dada (BB number) dengan nama yang tercetak.

Gambar 11 Halaman Biaya Pendaftaran

### 3. Evaluasi

Dari hasil evaluasi yang telah penulis lakukan bersama tim *developer website* isoplus city run dengan kuesioner sebagai medianya, didapatkan hasil yang ada pada table 6 .

Tabel 6 Hasil *heuristics evaluation developer*

No	Aspek Evaluasi Heuristik	Rating Score	Masalah Usability
1.	<i>Visibility of system status</i>	1,2	Tidak ada masalah
2.	<i>Match between system and the real world</i>	1,3	Tidak ada masalah
3.	<i>User control and freedom</i>	1,2	Tidak ada masalah
4.	<i>Consistency and standards</i>	1,2	Tidak ada masalah
5.	<i>Error prevention</i>	1,2	Tidak ada masalah
6.	<i>Recognition rather than recall</i>	1	Tidak ada masalah
7.	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	1,1	Tidak ada masalah
8.	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	1,2	Tidak ada masalah
9.	<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	1,4	Tidak ada masalah
10.	<i>Help and documentation</i>	1	Tidak ada masalah

Dari hasil diatas dapat dilihat rata-rata dari keseluruhan nilai 1,2. Nilai yang dimaksud masuk dalam skala *saverity rating* dengan nilai 1 atau dalam kategori tidak ada masalah. Nilai tersebut merupakan hasil dari total semua nilai yang dibagi dengan kesepuluh *variabel heuristics*. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dari itu pengembangan desain yang telah dilakukan oleh penulis telah sesuai dengan yang diharapkan *developer website* dan perusahaan.

### SIMPULAN

Dari hasil analisis dan pengerjaan desain ulang *user interface* yang telah penulis lakukan, penulis mencoba menarik kesimpulan

dan memberikan beberapa saran dalam perbaikan desain *user interface* pada *website isoplus city run*, yaitu :

1. Berdasarkan dari evaluasi pada *website isoplus city run* diperoleh hasil dari pengolahan data menunjukkan tingkat permasalahan perbaikan dengan prioritas tinggi pada *variable user control and freedom* yaitu bantuan ketika *website error* dan banyaknya klik serta permasalahan pada *variable aesthetic and minimalist design* yaitu informasi yang kurang lengkap.
2. Telah dikembangkan desain dengan mempertimbangkan desain awal dari *website isoplus city run* dan perhatian pada prioritas yang ada menghasilkan rekomendasi desain *user interface* yang dapat digunakan pihak isoplus city run untuk memperbaiki *website isoplus city run*.
3. Telah didesain ulang halaman pendaftaran yang dibedakan menjadi pendaftaran peserta individu dan grup sehingga *website* dapat berfungsi dengan maksimal.
4. Berdasarkan hasil evaluasi kepada responden dengan menggunakan metode *heuristics evaluation*, dari sepuluh *variable* nilai rata-rata yang didapatkan adalah 1,2 dari *range saverity rating* nilai 1 sampai 5, nilai 1 yaitu tidak ada masalah yang berarti hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan memiliki tingkat permasalahan pada kategori tidak ada masalah dalam *usability*. Hasil akhir diperoleh rekomendasi berupa desain *user interface* sesuai dengan kebutuhan pihak isoplus city run dalam menunjang kegiatan.

### Saran

Dalam hasil analisis dan pengerjaan desain ulang *user interface* tentunya memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan lagi.

1. Pada penelitian ini hanya mencakup *front-end*, sehingga dapat dikembangkan lagi, yakni dengan membuat desain *back-end system* dari *website* tersebut.
2. Pada penelitian ini, desain yang dihasilkan berfokus pada tampilan *website* dengan menggunakan *device desktop*, sehingga dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan *prototype* dalam segala ukuran *device*.
3. Dari hasil pengembangan desain *user interface* pada *website isoplus* dapat dikembangkan dengan membuat rancang bangun aplikasi sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh penulis.

**RUJUKAN**

- Alan Dix, J. F. (2004). *Human Computer Interaction*.
- Ghozali, I. (2005). *Software Analisis Multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction design : beyond human-computer interaction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Pressman, R. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach* . New York: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wings, P. (2018, February 6). *Wings*. Diambil kembali dari Isoplus: [www.wingscrops.com](http://www.wingscrops.com)