

Evaluasi Desain User Interface Website Perpustakaan Sekolah dengan Metode Heuristik

Evaluation of School Library Website User Interface Design using the Heuristic Method

Asyfiya Qurratal Jamilah*¹, Sri Rohyanti Zulaikha²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

e-mail: *qurratalasy@gmail.com, sri.zulaikha@uin-suka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received [April, 2024]

Revised [May, 2024]

Accepted [June, 2024]

Available Online [June, 2024]

DOI:

ABSTRACT

This research aims to evaluate the user interface design of the Al-Bayan Superior Islamic Boarding School (PU) Library website using a heuristic method. This evaluation includes analysis of navigation, visual appearance, accessibility and ease of use. The heuristic method used involves ten design principles proposed by Jacob Nielsen to identify problems in the user interface and provide recommendations for improvement. The research results show that the Al-Bayan library website has several positive aspects such as direct feedback, easy-to-understand language, and an aesthetic minimalist design. Although there are still some things that need improvement such as improving the consistency of visual feedback, form validation to prevent input errors, and improving submenu accessibility. It is hoped that these recommendations will help library managers improve the user experience and better support the student learning process through easier and more efficient access to information.

Keyword: heuristic evaluation, user interface design, library website, user experience

Kata kunci: evaluasi heuristik, desain user interface, website perpustakaan, pengalaman pengguna

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain user interface website Perpustakaan SMA Pesantren Unggulan (PU) Al-Bayan menggunakan metode heuristik. Evaluasi ini mencakup analisis terhadap navigasi, tampilan visual, aksesibilitas, serta kemudahan penggunaan. Metode heuristik yang digunakan melibatkan sepuluh prinsip desain yang diusulkan Jacob Nielsen untuk mengidentifikasi masalah dalam *user interface* dan memberikan rekomendasi perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* perpustakaan Al-Bayan memiliki beberapa aspek positif seperti umpan balik langsung, bahasa yang mudah dipahami, dan desain minimalis yang estetik. Meskipun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti meningkatkan konsistensi umpan balik visual, validasi formulir untuk mencegah kesalahan input, dan peningkatan aksesibilitas submenu. Diharapkan rekomendasi ini akan membantu pengelola perpustakaan meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung proses pembelajaran siswa dengan lebih baik melalui akses informasi yang lebih mudah dan efisien.

© 2024 NJILS. All rights reserved.

A. PENDAHULUAN

Perpustakaan sekolah merupakan pusat informasi yang penting bagi siswa untuk mendukung proses belajar mengajar dan pengembangan pengetahuan. Perpustakaan sebagai bagian integral dari lingkungan pendidikan, perpustakaan sekolah harus mampu menyediakan akses mudah dan efektif terhadap berbagai sumber informasi (Huda, 2020). Maka dari itu, perpustakaan sekolah harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin beragam.

Dalam era digital saat ini, kehadiran perpustakaan tidak hanya terbatas pada fisik, tetapi juga merambah ke platform digital melalui website. Website perpustakaan sekolah menjadi salah satu sarana utama untuk menghubungkan siswa dengan berbagai sumber daya informasi secara

online. Oleh karena itu, desain *user interface* (UI) pada *website* perpustakaan menjadi faktor penting yang mempengaruhi pengalaman pengguna (Salsabila et al., 2023).

Desain *user interface* yang baik harus mampu menyediakan navigasi yang intuitif, tampilan menarik, serta kemudahan dalam mengakses informasi (Rifqi & Aileena, 2023). Evaluasi terhadap desain *user interface* perlu dilakukan untuk memastikan bahwa *website* perpustakaan dapat memenuhi kebutuhan penggunanya dengan baik. Metode heuristik adalah salah satu metode yang efektif untuk menilai desain *user interface* karena melibatkan berbagai prinsip desain untuk menemukan masalah potensial dan menawarkan solusi (Sulistiyono, 2017).

Heuristic evaluation merupakan teknik evaluasi yang sederhana namun efektif untuk menilai kualitas desain *user interface*. Teknik ini melibatkan evaluasi oleh sekelompok evaluator yang menggunakan seperangkat heuristik atau prinsip desain untuk mengidentifikasi masalah dalam *user interface*. Evaluator kemudian memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan temuan mereka. Metode ini dapat membantu mengidentifikasi masalah *usability* yang mungkin tidak terlihat oleh pengguna biasa, sehingga memungkinkan perbaikan yang lebih tepat sasaran (Hidayat & Yuhana, 2023).

Penerapan metode heuristik dalam evaluasi desain *user interface* *website* perpustakaan sekolah bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari desain yang ada saat ini. Dengan memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki, pengelola perpustakaan bisa mengimplementasikan berbagai penyesuaian yang diperlukan guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Selain itu, evaluasi ini juga diharapkan mampu memberikan wawasan bagi pengembang *website* dalam merancang antarmuka yang lebih *user-friendly* dan efektif.

Dengan demikian, penelitian ini akan fokus pada evaluasi desain *user interface* *website* perpustakaan sekolah SMA Pesantren Unggulan (PU) Al-Bayan menggunakan metode heuristik. Evaluasi ini akan mencakup analisis terhadap navigasi, tampilan visual, aksesibilitas, serta kemudahan penggunaan. *Website* perpustakaan sekolah SMA PU Al-Bayan yang dievaluasi dapat diakses melalui <https://www.elibrary.albayan.or.id/>. Dari evaluasi ini, diharapkan dapat diperoleh rekomendasi yang bermanfaat bagi pengembangan *website* perpustakaan sekolah, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran siswa dengan lebih baik melalui akses informasi yang lebih mudah dan efisien.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Dari hasil analisis peneliti, teridentifikasi adanya beberapa penelitian serupa yang berhubungan dengan topik yang dibahas. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hanifa Salsabila, Anis Masruri, dan Kartika Puspita Sari berjudul “*Analisis User Interface pada Aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta*” tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis antarmuka pengguna pada aplikasi perpustakaan digital iJakarta sebagai inovasi dari perpustakaan tradisional ke bentuk digital. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa user interface iJakarta telah memenuhi komponen utama: 1) warna oranye yang memberikan kesan hangat, 2) font Arial untuk teks dan Times New Roman untuk bacaan buku, 3) navigasi yang memudahkan pencarian informasi melalui letak ikon dan tombol, 4) ikon yang mudah dikenali dan mempercepat interaksi pengguna, dan 5) tombol yang mempermudah pencarian informasi dalam aplikasi (Salsabila et al., 2023).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Nur Hidayat dan Umi Laili Yuhana berjudul “*Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*” tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain antarmuka website SMA Negeri 5 Samarinda dengan menggunakan evaluasi heuristik untuk memastikan kesesuaian dengan prinsip-prinsip kegunaan desain antarmuka. Dalam rangka memenuhi kebutuhan sekolah, penelitian ini fokus pada perbaikan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Metode penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara dilakukan bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan pada desain antarmuka website. Hasil penelitian menunjukkan adanya ketidakpuasan pihak sekolah terhadap UI dan UX website SMA Negeri 5 Samarinda, yang terkonfirmasi melalui observasi dan wawancara. Evaluasi heuristik yang dilakukan oleh para ahli mengidentifikasi 16 masalah utama, termasuk bug atau kesalahan, desain yang tidak jelas dan tidak konsisten, serta penamaan navigasi yang kurang tepat (Hidayat & Yuhana, 2023).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khuluq Rifqi dan Aileena Solicitor berjudul “*Analisis Desain User Interface pada Situs Web dan Aplikasi Vidio*” tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai pengalaman pengguna dan tampilan pengguna saat mengakses situs web dan aplikasi Vidio. Hal tersebut untuk menilai kualitas desain dan memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan situs web dan aplikasi dengan mudah dan efisien. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen seperti tata

letak, warna, font, kontras, dan navigasi sangat berpengaruh pada seberapa mudah dan puas pengguna menggunakan situs web. Analisis *user interface* memperhatikan aspek-aspek seperti pendaftaran, pencarian konten, dan interaksi fitur lainnya, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kualitas desain dan pengalaman pengguna di situs web dan aplikasi Vidio (Rifqi & Aileena, 2023).

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam fokus pada evaluasi desain interface. Perbedaan utama terletak pada objek penelitian, metode spesifik yang digunakan, dan hasil yang dihasilkan. Penelitian Evaluasi Desain *User Interface* Website Perpustakaan dengan Metode Heuristik yang berfokus pada SMA PU Al-Bayan ini, dalam penerapannya lebih spesifik untuk tujuan menganalisis kegunaan website perpustakaan sekolah.

User Interface

User interface adalah komponen penting dari sistem komputer interaktif, yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan sistem. *User interface* kini menjadi bagian penting dan semakin penting dalam perancangan perangkat lunak, terutama seiring dengan semakin canggihnya komputer. Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat berdampak signifikan terhadap waktu pelatihan, kecepatan kinerja, tingkat kesalahan, kepuasan pengguna, dan retensi pengetahuan operasional dari waktu ke waktu (Robert, 2003).

User interface adalah bagian yang langsung berinteraksi dengan pengguna dan berfungsi sebagai perantara antara pengguna dan sistem operasi. Jika antarmuka pengguna didesain dengan cara yang sederhana, performa sistem dapat terpengaruh dengan lambat, dan antarmuka yang kurang optimal bahkan dapat menyebabkan kegagalan sistem. Oleh karena itu, desain antarmuka pengguna harus dilakukan dengan hati-hati. Proses desain antarmuka pengguna dimulai dengan pembuatan model yang kemudian diwujudkan secara visual. Hasilnya adalah desain prototipe yang dievaluasi untuk menguji kualitasnya. Dalam desain antarmuka pengguna, sangat penting untuk mempertimbangkan pengguna dan konsep desain, seperti populasi pengguna, karakteristik dan perilaku umumnya (Achmadi et al., 2017).

Kualitas desain *user interface* pada suatu situs web dapat mempengaruhi minat pengunjung dan lamanya waktu yang dihabiskan di situs tersebut. Sebaliknya, antarmuka yang kurang baik dapat membuat pengunjung cepat meninggalkan situs. Pentingnya antarmuka pengguna untuk

sistem berbasis komputer atau produk dapat dilihat dari pengalaman penggunanya. Antarmuka pengguna mencakup interaksi antara aplikasi dan pengguna serta fitur fungsional produk selain tombol dan menu. Oleh karena itu, penting untuk memprioritaskan desain elemen yang efektif, bukan hanya aspek visual seperti warna dan bentuk (Rifqi & Aileena, 2023).

Metode Heuristic

Metode *heuristic evaluation* adalah metode yang mudah, efisien, dan berbiaya rendah yang dapat dilakukan oleh sejumlah kecil evaluator tanpa melibatkan pengguna, dan mengidentifikasi sejumlah besar masalah usability dalam waktu yang terbatas. Metode ini dapat digunakan oleh desainer dan ahli usability untuk mengevaluasi prototipe dan elemen antarmuka pengguna seperti kotak dialog, menu, dan navigator (Atashi et al., 2016). Evaluasi menggunakan metode evaluasi heuristik merupakan pendekatan pengujian digunakan untuk menemukan masalah pada antarmuka pengguna yang dapat membantu pengguna dalam membuat keputusan secara efektif. Kemudahan dalam evaluasi heuristik ini dapat menentukan masalah teknik evaluasi desain (Meta & Kiki Rizky, 2022).

Metode heuristik ini pertama kali diperkenalkan Jacob Nielsen dengan menggunakan 10 variabel, antara lain, pertama, *Visibility of System Status* yang berkaitan dengan secara konsisten, sistem harus memberi tahu pengguna tentang proses melalui umpan balik yang cepat dan tepat waktu. Kedua, *Match Between System and The Real World* berkaitan dengan sistem harus menggunakan bahasa yang dipahami pengguna, bukan jargon atau istilah teknis. Ketiga, *User control and freedom* yang berkaitan dengan pengguna sering membuat kesalahan dan membutuhkan "jalur pelarian" yang jelas. Dalam sistem, fitur untuk membatalkan dan mengulang tindakan harus ada. Keempat, *Consistency and Standards* yang berkaitan dengan pastikan untuk mengikuti standar platform saat ini agar pengguna tidak bingung apakah istilah, situasi, atau tindakan tertentu memiliki arti yang sama. Kelima, *Error Prevention* yang berkaitan dengan hindari situasi yang rentan terhadap kesalahan atau berikan opsi konfirmasi sebelum pengguna melakukan tindakan untuk mencegah masalah. Keenam, *Recognition Rather Than Recall* yang berkaitan dengan membuat objek, tindakan, dan opsi tetap terlihat membantu mengurangi beban memori pengguna. Pengguna tidak perlu mengingat apa yang ada di dalam dialog dari satu bagian ke bagian lainnya. Ketujuh, *Flexibility and Efficiency of Use* yang berkaitan dengan sistem harus mudah digunakan oleh pemula dan pengguna yang lebih berpengalaman. Beri mereka akselerator

yang tidak terlihat oleh pemula tetapi dapat mempercepat interaksi dengan pengguna yang lebih berpengalaman. Kedelapan, *Asthetic and Minimalist Design* yang berkaitan dengan informasi yang tidak relevan atau jarang diperlukan tidak boleh dimasukkan dalam dialog. Hanya informasi penting yang akan terlihat lebih baik jika ditambahkan. Kesembilan, *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors* yang berkaitan dengan pesan kesalahan harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami tanpa kode, memberikan penjelasan tepat tentang masalah, dan memberikan solusi yang konstruktif. Kesepuluh, *Help and Documentation* yang berkaitan dengan walaupun sistem dapat digunakan tanpa instruksi, mungkin diperlukan bantuan dan instruksi. Informasi ini harus mudah diakses, berfokus pada tugas pengguna, dan jelas. Prinsip-prinsip ini membantu dalam mengevaluasi dan meningkatkan antarmuka pengguna untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan mudah digunakan, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna (Dandi & Atika, 2022).

C. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Fokus utama dari pendekatan ini adalah pada keabsahan data, yang berarti bahwa informasi yang dicatat sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Faktor-faktor seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya dipelajari secara menyeluruh oleh subjek penelitian. Dengan mempertimbangkan konteks alami tertentu dan menggunakan berbagai metode observasi alami, penelitian ini menggambarkan fenomena tersebut dalam naratif dan bahasa (Adlini et al., 2022).

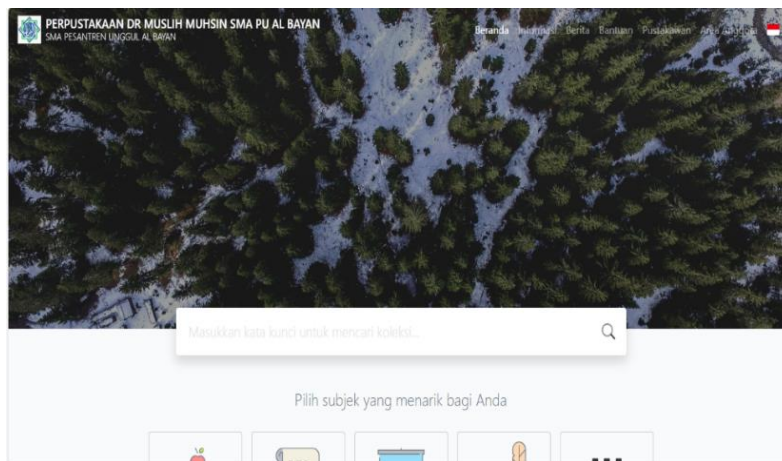
Dalam metode kualitatif ini, peneliti akan menggunakan pendekatan observasional dan analisis dokumen. Peneliti akan melakukan evaluasi heuristik berdasarkan sepuluh prinsip-prinsip Jacob Nielsen. Data akan dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap website perpustakaan, mencatat kesesuaian dan ketidaksesuaian dengan prinsip-prinsip heuristik ini. Analisis dokumen akan mencakup penelaahan panduan pengguna, dokumentasi, dan materi yang tersedia di website untuk menilai kejelasan, konsistensi, dan kemudahan penggunaan informasi yang disediakan. Temuan dari pengamatan dan analisis dokumen akan dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mendalam tentang kekuatan dan kelemahan desain antarmuka pengguna website perpustakaan SMA PU AL-Bayan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengevaluasi user interface dari website Perpustakaan SMA PU Al-Bayan (<https://www.elibrary.albayan.or.id/>) dengan menggunakan metode heuristik melalui sepuluh prinsip heuristik yang diusulkan oleh Jakob Nielsen. Berikut adalah rincian evaluasinya:

Visibility of System Status

Website perpustakaan Al-Bayan cukup baik dalam memberikan umpan balik langsung saat memuat halaman atau melakukan tindakan seperti pencarian buku, dengan ikon pemuatan dan notifikasi sementara yang muncul di beberapa tindakan. Hal ini penting untuk memberi tahu pengguna bahwa sistem sedang memproses permintaan mereka.

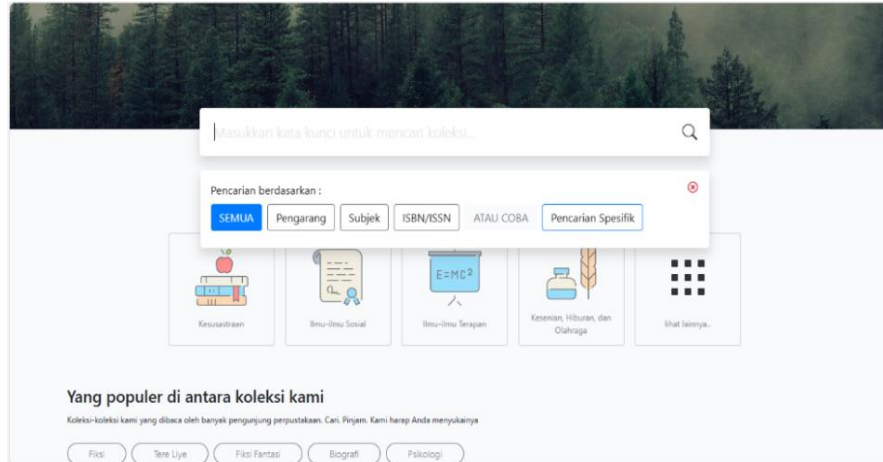


Gambar 1. Menunjukkan umpan balik langsung saat memuat halaman tanpa melalui tahap loading
Sumber: Peneliti, 2022

Namun, konsistensi umpan balik ini perlu ditingkatkan agar pengguna selalu yakin bahwa tindakan mereka telah diterima dan sedang diproses. Pengalaman pengguna dapat diperbaiki dengan memastikan setiap tindakan mendapat respon visual yang konsisten.

Match Between System and The Real World

Bahasa yang digunakan pada situs web ini cenderung mudah dipahami dan sesuai dengan istilah perpustakaan yang umum digunakan, seperti "Pencarian" dan "Koleksi". Hal Ini memudahkan pengguna untuk memahami fungsi situs tanpa harus belajar istilah baru.

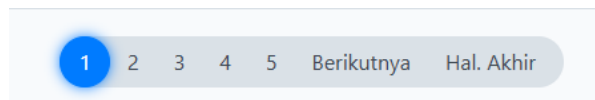


Gambar 2. Menunjukkan bahasa yang digunakan pada website
Sumber: Peneliti, 2022

Namun, istilah seperti "ISBN/ISSN" mungkin tidak jelas bagi semua pengguna. Memberikan penjelasan atau tooltip pada istilah-istilah teknis ini dapat membantu mengurangi kebingungan dan membuat situs lebih ramah bagi semua pengguna.

User control and freedom

Website ini menyediakan tombol navigasi yang jelas untuk kembali ke halaman sebelumnya, memberikan pengguna kontrol untuk mengatur navigasi mereka sendiri.

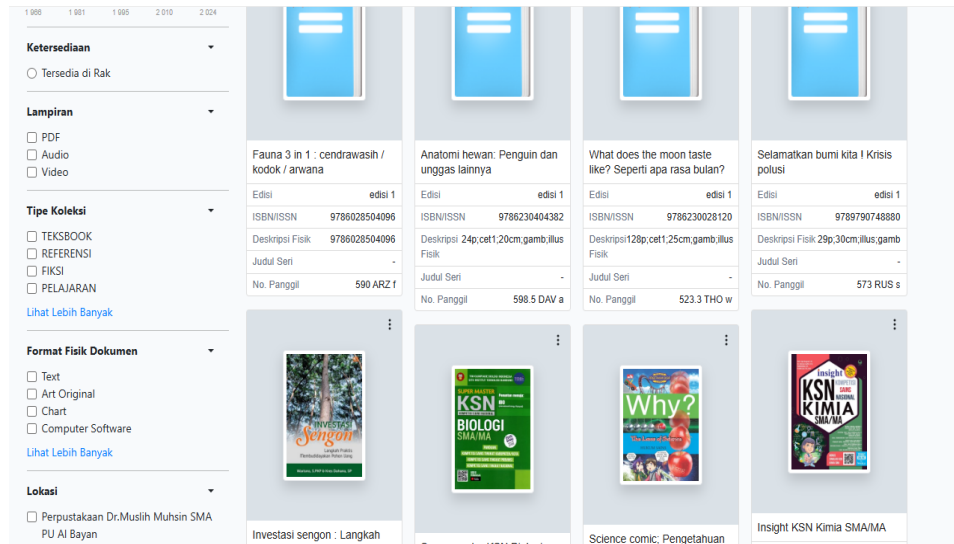


Gambar 3. Menunjukkan adanya opsi untuk memilih halaman dengan mudah
Sumber: Peneliti, 2022

Namun, tidak semua halaman memiliki opsi 'undo' atau 'redo', yang dapat membatasi pengguna dalam membatalkan atau mengulang tindakan tertentu. Menambahkan fitur 'undo' dan 'redo' akan memberikan pengguna lebih banyak kebebasan dan fleksibilitas dalam mengoreksi kesalahan tanpa harus mengulang seluruh proses.

Consistency and Standards

Penggunaan elemen desain dan navigasi cukup konsisten di seluruh situs web, yang membantu pengguna untuk memahami dan mengingat tata letak situs. Namun, ada beberapa halaman yang memiliki tata letak yang sedikit berbeda, yang dapat membingungkan pengguna. Konsistensi yang lebih ketat dalam tata letak halaman dapat meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 4. Menunjukkan tampilan tata letak yang sedikit berbeda
Sumber: Peneliti, 2022

Error Prevention

Sistem ini cukup baik dalam memberikan peringatan sebelum pengguna melakukan tindakan yang dapat menyebabkan kehilangan data, seperti logout. Ini membantu pengguna untuk menghindari kesalahan yang tidak disengaja. Namun, tidak semua formulir memiliki validasi yang memadai, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan input. Validasi yang lebih baik pada formulir akan membantu mencegah kesalahan sejak awal.



Gambar 5. Menunjukkan jika pengguna salah mengisi kotak ID dan kata sandi, maka akan muncul peringatan “GAGAL”
Sumber: Peneliti, 2022

Recognition Rather Than Recall

Menu navigasi utama selalu terlihat, memudahkan pengguna untuk berpindah halaman tanpa perlu mengingat lokasi menu. Hal ini meningkatkan kemudahan penggunaan situs.



Gambar 6. Menunjukkan navigasi utama mudah diakses dari setiap halaman
Sumber: Peneliti, 2022

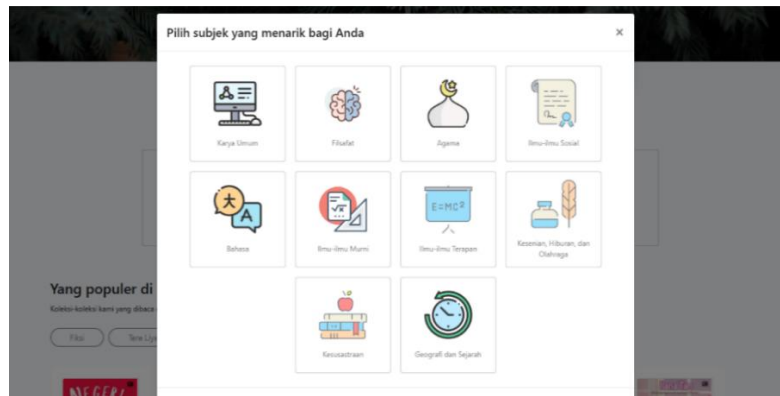
Namun, beberapa sub-menu tersembunyi di bawah dropdown, sehingga pengguna harus mengingat letaknya. Sub-menu yang lebih mudah diakses dapat meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 7. Menunjukkan pada bagian ujung terdapat sub menu yang tersembunyi
Sumber: Peneliti, 2022

Flexibility and Efficiency of Use

Situs ini menyediakan fitur pencarian lanjutan yang berguna bagi pengguna yang membutuhkan hasil pencarian yang lebih spesifik. Namun, tidak ada cara untuk menyimpan pencarian atau membuat filter pencarian kustom, yang dapat meningkatkan efisiensi bagi pengguna yang sering melakukan pencarian serupa. Menambahkan opsi untuk menyimpan pencarian dan membuat filter pencarian kustom akan membuat penggunaan situs lebih fleksibel dan efisien.

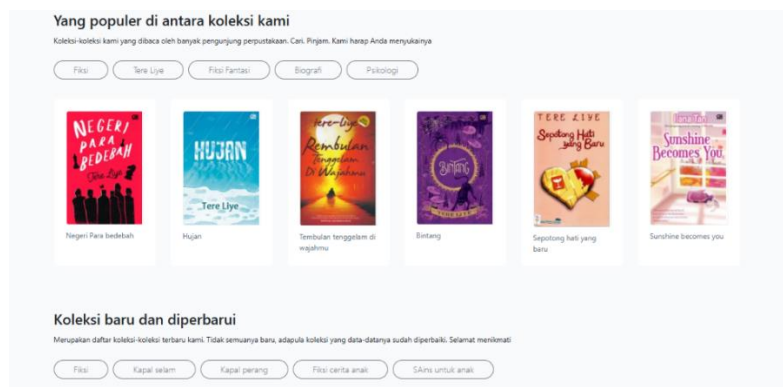


Gambar 8. Menunjukkan fitur pencarian kustom yang bisa digunakan pengguna dengan cepat

Sumber: Peneliti, 2022

Asthetic and Minimalist Design

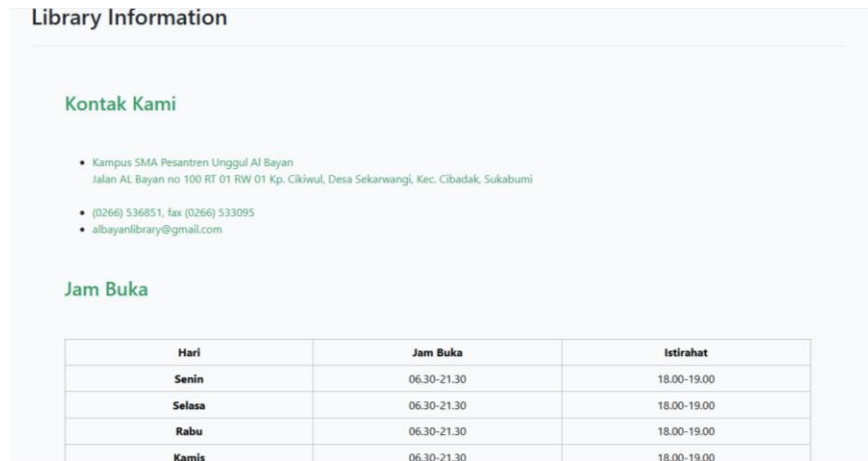
Desain situs ini bersih dan minimalis, dengan penggunaan warna yang lembut dan tata letak yang tidak terlalu padat, memberikan pengalaman visual yang nyaman. Penting untuk mempertahankan pendekatan desain ini dan memastikan tidak ada informasi yang tidak relevan atau berlebihan di halaman manapun. Desain yang minimalis dan estetis membantu pengguna fokus pada konten utama tanpa terganggu oleh elemen yang tidak penting.



Gambar 9. Menunjukkan desain situs web cukup minimalis dengan penggunaan warna yang nyaman dilihat (Peneliti, 2022)

Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors

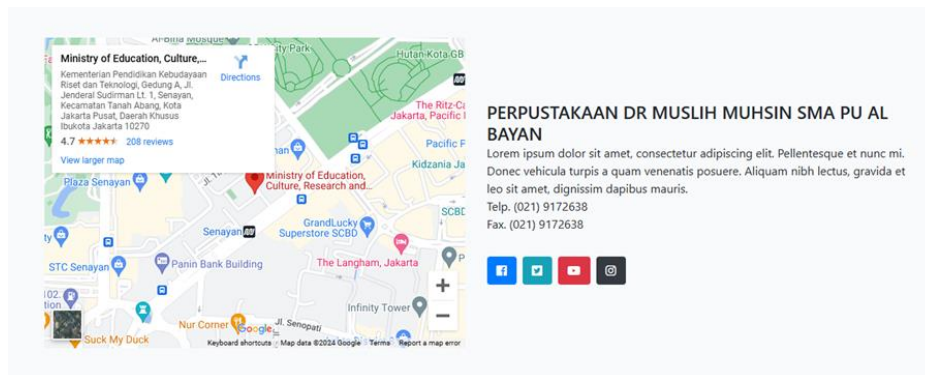
Pesan kesalahan di situs ini ada, namun tidak selalu memberikan informasi yang cukup untuk mendiagnosis dan memperbaiki masalah. Pesan kesalahan yang lebih rinci dan panduan yang jelas akan membantu pengguna mengenali kesalahan yang terjadi dan bagaimana cara memperbaikinya. Hal ini guna meningkatkan kepercayaan pengguna dan mengurangi frustrasi saat menghadapi masalah teknis.



Gambar 10. Menunjukkan informasi yang dapat membantu pengguna
Sumber: Peneliti, 2022

Help and Documentation

Situs web ini menyediakan bagian FAQ dan panduan penggunaan yang cukup komprehensif, membantu pengguna untuk memahami dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Namun, dokumentasi ini tidak selalu mudah diakses dari semua halaman. Penempatan tautan bantuan dan dokumentasi di tempat yang lebih strategis dapat meningkatkan aksesibilitas dan kegunaannya bagi pengguna.



Gambar 11. Menunjukkan fitur bantuan yang relevan dan cepat
Sumber: Peneliti, 2022

Bantuan dan dokumentasi seharusnya mudah diakses, namun tautan yang tersedia saat ini tidak terhubung ke Perpustakaan Al-Bayan, melainkan ke situs SLiMS. Selain itu, alamat di peta bukan alamat perpustakaan dan tidak menggunakan bahasa Indonesia sehingga hal ini menyulitkan pengguna.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Evaluasi user interface website Perpustakaan SMA PU Al-Bayan menunjukkan bahwa situs ini memiliki beberapa aspek positif, seperti umpan balik langsung, bahasa yang mudah dipahami, dan desain minimalis yang estetik. Namun, masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Salah satunya adalah meningkatkan konsistensi umpan balik visual untuk semua tindakan pengguna, serta memastikan validasi formulir yang lebih baik untuk mencegah kesalahan input. Dengan menyediakan penjelasan tambahan untuk istilah teknis dan meningkatkan aksesibilitas submenu akan membantu pengguna bernavigasi dengan lebih mudah. Selain itu, penting untuk memperbaiki tautan bantuan dan dokumentasi agar terhubung langsung ke sumber yang relevan dengan Perpustakaan Al-Bayan. Langkah-langkah ini akan meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan situs web perpustakaan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2017). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Eproceedings Of Engineering*, 4(3), 5063–5069. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/5444>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Atashi, A., Khajouei, R., Azizi, A., & Dadashi, A. (2016). User Interface Problems of a Nationwide Inpatient Information System: A Heuristic Evaluation. *Applied Clinical Informatics*, 07(01), 89–100. <https://doi.org/10.4338/ACI-2015-07-RA-0086>
- Dandi, M., & Atika, L. (2022). Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(03), 3216–3225. <https://doi.org/10.35335/mantik.v6i3>
- Hidayat, A. N., & Yuhana, U. L. (2023). Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Rekayasa Industri (JRI)*, 5(2), 108–117. <https://doi.org/10.37631/jri.v5i2.944>
- Huda, I. C. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 38–48. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.86>
- Meta, M., & Kiki Rizky, N. W. (2022). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(03), 3207–3215. <https://doi.org/10.35335/mantik.v6i3>
- Rifqi, H. K., & Aileena, S. C. R. E. C. (2023). Analisis Desain User Interface Pada Situs Web Dan Aplikasi Vidio. *Askara : Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 98–108. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1129>
- Robert, J. K. J. (2003). User interface. *Encyclopedia of Computer Science*, 1821–1826. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1074100.1074893>
- Salsabila, H., Masruri, A., & Sari, K. P. (2023). Analisis User Interface Pada Aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta. *Jurnal Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan (JIPKA)*, 3(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jipka.v3i1.72200>
- Sulistiyono, M. (2017). Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah DASI: Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 37–43. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/1832>