

## Evaluasi User Interface Aplikasi Eperpus Bengkulu Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Muhammad Teguh Bambang Cahyadi <sup>1\*</sup>, Zukipli<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

[muhammadteguhbangbang@gmail.com](mailto:muhammadteguhbangbang@gmail.com)

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Negeri Curup

[Zulk03201@gmail.com](mailto:Zulk03201@gmail.com)

\* Corresponding Author

Diterima: 16 Maret 2025; Direvisi: 4 Mei 2025; Diterbitkan: 1 Juli 2025

### Abstrak

Pada era digital sekarang teknologi berkembang dengan sangat pesat dan memiliki pengaruh positif di bidang informasi hal ini kini tidak bisa di hindari oleh perpustakaan sebagai lembaga penyedia informasi. Dalam rangka mengikuti perkembangan teknologi dan untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan masyarakat Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Bengkulu juga menyediakan perpustakaan berbentuk aplikasi yang dapat di download melalui play store dengan nama ePerpus Bengkulu. Dalam penelitian ini penulis melakukan evaluasi user interface pada aplikasi ePerpus Bengkulu dengan menggunakan metode heuristic evaluation. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap aplikasi ePerpus Bengkulu, sedangkan sumber sekunder penulis dapatkan dari artikel dan buku yang memiliki kaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa user interface aplikasi eperpus Bengkulu berperan penting dalam meningkatkan aksesibilitas layanan dan pemanfaatan perpustakaan digital, desain user interface yang sederhana dan mudah digunakan mendorong kenyamanan user dalam mengakses informasi, serta mendukung efektivitas layanan perpustakaan digital. Temuan ini menegaskan bahwa aspek user interface mempunyai peran langsung terhadap kualitas pengalaman user dalam memanfaatkan layanan aplikasi eperpus Bengkulu.

Kata Kunci: ePerpus Bengkulu; Heuristic Evaluation; User Interface.

### ePerpus Bengkulu Application User Interface Evaluation Using Heuristic Evaluation Method

#### Abstract

in the current digital era, technology is developing very rapidly and has a positive influence in the field of information. This cannot now be avoided by libraries as information provider institutions. In order to keep up with technological developments and to meet the information needs of the community, the Bengkulu Province Archives and Library Service also provides libraries. in the form of an application that can be downloaded via the Play Store under the name ePerpus Bengkulu. In this research the author will evaluate the user interface on the ePerpus Bengkulu application using the heuristic evaluation method. The method used in this research is qualitative, data collection techniques are carried out in a combined manner, data analysis is inductive/qualitative. In this research, researchers used primary and secondary data sources. Primary data sources come from observations and documentation carried out by researchers on the Bengkulu ePerpus application, while the author's secondary sources come from articles and books that are related to the problems in this research. The results of this study explain that the user interface of the Bengkulu eperpus application plays an important role in increasing service accessibility and digital library utilization, a simple and easy-to-use user interface design encourages user comfort in accessing information, and supports the effectiveness of digital library services. This finding confirms that the user interface aspect has a direct role in the quality of the user experience in utilizing the services of the Bengkulu eperpus application.

Keywords: ePerpus Bengkulu; Heuristic Evaluation; User Interface.

## PENDAHULUAN

Pada era digital sekarang teknologi berkembang dengan sangat pesat dan memiliki pengaruh positif di bidang informasi hal ini kini tidak bisa di hindari oleh perpustakaan sebagai lembaga penyedia informasi (Santoso, 2021), di era digital sekarang mengharuskan perpustakaan melakukan adaptasi dan berubah mengikuti perkembangan teknologi. Era digital ini masyarakat selalu berdampingan dengan teknologi setiap saatnya, salah satunya dengan memanfaatkan internet untuk mempermudah mencari informasi yang diinginkan masyarakat. Dalam rangka mengikuti perkembangan teknologi dan untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan masyarakat Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Bengkulu juga menyediakan perpustakaan berbentuk aplikasi yang dapat didownload dari play store dengan nama ePerpus Bengkulu.

Aplikasi ePerpus Bengkulu yang dirilis pada 4 Juni 2018 sudah berjalan 6 tahun tepat pada tanggal 4 Juni 2024 ini dan terakhir diupdate pada 27 November 2023 dengan rating aplikasi yang tinggi yaitu 4,8 di play store aplikasi ini dapat didownload melalui android ungkap Meri Sasdi, M.Pd. Aplikasi ePerpus Bengkulu merupakan solusi untuk masyarakat khususnya wilayah provinsi Bengkulu dalam menambah pengetahuan ataupun mencari berbagai judul buku yang dibutuhkan, dengan hanya dengan menggunakan handphone dan internet, masyarakat bisa mengakses berbagai judul buku yang tersedia di aplikasi. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Bengkulu berupaya selalu mengikuti perkembangan teknologi, dibuktinya dengan sudah menyediakan aplikasi ePerpus Bengkulu. Dari penjelasan yang dipaparkan oleh penulis diatas maka penulis tertarik melakukan evaluasi *user interface* pada aplikasi ePerpus Bengkulu.

Pustakawan dalam menyediakan aplikasi perpustakaan seharusnya memperhatikan desain *user interface*, desain *user interface* dibuat secara beragam sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya (Pratama et al., 2023). *User interface* adalah komponen penting yang tidak bisa dipisahkan dari aplikasi dan berperan sebagai penghubung antara *user* dengan aplikasi (Gilang & Papatungan, 2023). *User interface* sangat penting bagi sebuah aplikasi karena berperan penting dalam menarik minat *user* dalam menggunakan aplikasi (Wardhanie & Rahmawati, 2022).

Pada dasarnya *user interface* pada sebuah aplikasi perpustakaan merupakan tampilan antar muka dari aplikasi untuk membantu mewujudkan interaksi yang membantu dan nyaman antara *user* dan aplikasi, sehingga aplikasi bisa digunakan dengan baik serta informasi didalamnya bisa dimanfaatkan secara maksimal. Berdasarkan penjelasan tersebut bisa diketahui *user* puas atau tidak pada saat menggunakan aplikasi perpustakaan. Dalam menyediakan sebuah aplikasi pastinya menemukan masalah, salah satu yang menjadi masalah adalah kepuasan *user* dalam menggunakan aplikasi. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam mengevaluasi sebuah aplikasi perpustakaan adalah metode *Usability Heuristic Evaluation*.

*Usability Heuristic Evaluation* merupakan teknik uji untuk mengetahui permasalahan penggunaan aplikasi berdasarkan *user interface* dan bisa digunakan untuk membuat

keputusan dengan efektif dan efisien. Metode ini dikembangkan oleh Jacob Nielsen yang memuat sepuluh komponen yaitu *visibility of system status, user control and freedom, match between system and the real, error prevention, consistency and standards, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help user recognize, diagnose and recovers from errors, help and documentation* (Mulyani & Wardani, 2022)

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian penulis melakukan penilaian terhadap *user interface* aplikasi eperpus Bengkulu dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*, penelitian ini didasarkan pada pengalaman sebagai *user* aplikasi eperpus Bengkulu serta latar belakang penulis sebagai mahasiswa ilmu perpustakaan dan informasi. Penulis mempelajari prinsip-prinsip *heuristic evaluation* sebagai acuan penulis dalam melakukan penilaian terhadap aplikasi eperpus Bengkulu. Evaluasi ini bersifat eksploratif awal dan bertujuan mengidentifikasi permasalahan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder untuk melengkapi data. Sumber data primer berasal dari observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terhadap aplikasi ePerpus Bengkulu, Observasi dilakukan secara langsung pada website. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mengumpulkan informasi dari situs web dalam bentuk gambar. Sedangkan sumber sekunder penulis dapatkan dari artikel dan buku yang memiliki kaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data yang terkumpul sudah banyak. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan mengevaluasi aplikasi ePerpus Bengkulu berdasarkan *user interface* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* dengan tujuan supaya bisa mengetahui efektivitas dan efisiensi aplikasi ePerpus Bengkulu sebagai penyedia informasi bagi Masyarakat, adapun komponen dalam metode *heuristic evaluation* yang dikembangkan oleh Jacob Nielsen terdiri dari sepuluh komponen yaitu:

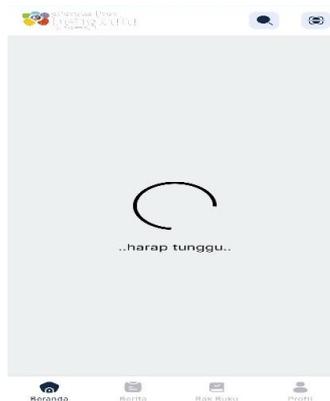
### 1. *Visibility of System Status*

*Visibility of System Status* adalah keadaan dimana *user* selalu mendapatkan informasi terbaru tentang status system (Mulyani & Wardani, 2022). Aplikasi memberikan umpan balik kepada *user* dengan memberikan tampilan informasi terkait status sistem, berupa tampilan loading, konfirmasi akses dan waktu yang sesuai (Handayani, 2021). Pada tampilan aplikasi ePerpus Bengkulu bisa dilihat seperti pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3.



Inisialisasi

Gambar 1 Tampilan awal login



Gambar 2 Tampilan loading



Gambar 3 Tampilan Utama Pada Aplikasi

*Visibility of System Status* pada aplikasi eperpus Bengkulu telah menampilkan informasi terkait status sistem dengan baik, mempunyai tampilan loading pada tampilan login ke menu utama sehingga memudahkan *user* mengetahui perpindahan tampilan satu ke tampilan lainnya, setiap nama menu yang tersedia di aplikasi juga sesuai dengan konten yang ditampilkan dan aplikasi ePerpus Bengkulu berjalan dengan baik tergantung dari kecepatan internet yang dimiliki oleh *user*. Kejelasan ini membantu *user* memahami proses yang sedang berlangsung dalam sistem, sehingga meningkatkan kenyamanan interaksi dan mengurangi kebingungan. Ketersediaan umpan balik yang responsif ini mendukung efisiensi layanan perpustakaan digital karena dapat mengurangi kebutuhan bantuan teknis dari pustakawan kepada *user*.

## 2. Match Beetwen System and The Real

*Match Beetwen System and The Real* adalah tampilan pada aplikasi harus menggunakan bahasa dan konsep yang mudah dipahami oleh *user* (Diah Indrayani et al., 2020), pada sebuah harus membuat *user* nya merasa familiar dan nyaman saat menggunakan aplikasi (Andini et al., 2020). Aplikasi ePerpus Bengkulu sudah menyediakan tampilan yang *familiar* dan dan mudah di mengerti oleh *user*.



Gambar 4 Tampilan Konsep dan Bahasa pada Aplikasi eperpus Bengkulu



Gambar 5 Tampilan Konsep Buku pada Aplikasi eperpus Bengkulu

*Match Beetwen System and The Real*, aplikasi eperpus Bengkulu terlihat pada gambar 4 dan 5 menunjukkan keberhasilan dalam menghadirkan *user interface* yang selaras dengan konsep dan bahasa *user*. Bahasa dan konsep yang digunakan mudah dipahami dan familiar bagi *user*, hal ini meminimalisir kebingungan yang ditemui oleh *user*. Bahasa dan konsep yang digunakan familiar bagi *user* hal ini memudahkan *user* dalam memanfaatkan aplikasi eperpus Bengkulu dan juga mempercepat proses pencarian informasi serta mendorong pemanfaatan layanan perpustakaan digital secara optimal.

### 3. User Control and Freedom

*User Control and Freedom* adalah mencegah terjadinya kesalahan yang bisa dilakukan *user*, dan aplikasi menyediakan fitur untuk lanjut atau kembali (Khairil Ahsyar et al., 2019). Sebuah aplikasi seharusnya menyediakan fitur kontrol untuk membatalkan atau kembali pada menu sebelumnya ketika *user* melakukan kesalahan hal tersebut dapat memudahkan *user* dalam menjelajahi aplikasi dengan bebas tanpa takut melakukan kesalahan.



Gambar 6 Tampilan kategori buku



Gambar 7 Tampilan buku

Pada aplikasi ePerpus Bengkulu sudah menyediakan kontrol *extend* ketika *user* ingin menjelajahi menu buku yang tersedia di aplikasi terlihat seperti gambar 6. Namun menyediakan fitur *back* ketika *user* ingin kembali ke menu sebelumnya terlihat seperti gambar 7, hal ini dapat membuat *user* kurang nyaman karena membuat *user* mengalami kesulitan untuk kembali ke menu sebelumnya karena memiliki handphone yang tombol navigasinya transparan.

### 4. Consistency and Standards

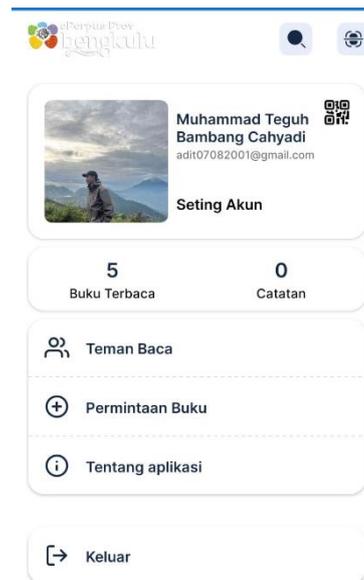
*Consistency and Standards* dalam sebuah aplikasi bertujuan untuk memudahkan *user* dalam mengenali aplikasi dan memenuhi standar aplikasi, harus konsisten dalam menyajikan bagaimana sebuah kata ditulis dan jenis dan ukuran huruf yang digunakan (Dandi & Linda, 2022). Jika aplikasi memenuhi *Consistency and Standards* akan sangat memudahkan bagi *user* untuk mengenali fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi.



Gambar 8 Fitur pencarian



Gambar 9 Tampilan Beranda

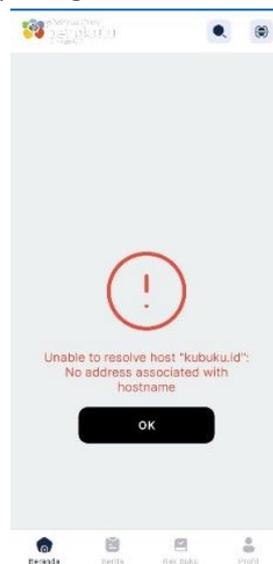


Gambar 10 Tampilan Profil

Pada komponen *Consistency and Standards* aplikasi ePerpus Bengkulu sudah memiliki konsisten dalam pemilihan huruf dan ukuran huruf yang digunakan dapat dilihat pada gambar ke 10 didukung dengan tampilan yang memenuhi standar, bisa di lihat pada gambar 8. Pada bagian gambar tersebut terlihat bahwa fitur pencarian terletak di bagian kanan atas sama seperti tampilan aplikasi pada umumnya, hal itu sangat membantu *user* dalam mencari koleksi yang dibutuhkan.

#### 5. Errors Prevention

*Errors Prevention* adalah merancang sebuah aplikasi supaya meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat menggunakan aplikasi (Fitri et al., 2020). Pada aplikasi ePerpus Bengkulu penulis hampir tidak menemukan kesalahan atau eror pada saat menggunakan aplikasi, penulis hanya menemukan satu kesalahan yang terjadi yaitu pada saat penulis mencari buku tetapi kehilangan jaringan internet maka tampilan pada aplikasi ePerpus Bengkulu terlihat seperti pada gambar 11 tetapi hal itu bisa diatasi dengan mudah ketika jaringan internet kembali normal.



Gambar 11 Tampilan eror pada saat hilang jaringan

#### 6. *Recognition Rather Than Recall*

Tampilan aplikasi yang mudah dimengerti oleh *user* (Wirawan & Maria, 2024), tampilan aplikasi membantu *user* dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah (Fitri et al., 2020). Pada aplikasi ePerpus Bengkulu semua tampilannya mudah dipahami oleh *user* karena ada keselarasan antara ikon dengan menu yang ditampilkan terlihat seperti pada gambar 4, 6 dan 10. *User* dapat dengan mudah mengenali ikon dikarenakan adanya keterangan pada bagian bawah ikon seperti beranda, rak buku dan profil. Pada bagian kategori buku juga *user* dapat dengan mudah menemukan buku yang ingin dicari karena terdapat klasifikasi buku berdasarkan bidang keilmuan seperti kedokteran, antropologi, manajemen dan sejarah.

Pada saat *user* mengalami masalah karena jaringan yang mendadak hilang *user* dapat dengan mudah mengatasi masalah yang ditemui terlihat seperti pada gambar 11, *user* hanya perlu mengklik ok dan tampilan akan berubah seperti pada gambar 9 atau tergantung terakhir *user* mengalami kendala jaringan di menu bagian mana. Saat mengalami kendala jaringan maka *user* tidak perlu melakukan login ulang sehingga hal tersebut sangat membantu dalam menggunakan aplikasi.

#### 7. *Flexibility and Efficiency of Use*

Aplikasi menyediakan kemudahan bagi *user* baru ataupun *user* lama supaya bisa membuat *user* nyaman pada saat menggunakan aplikasi (Hidayat et al., 2023), baik *user* pertama kali dan berpengalaman akan menghargai keramahan dari aplikasi (Dandi & Linda, 2022). Pada aplikasi ePerpus Bengkulu memiliki keramahan yang baik *user* karena tampilan yang mudah dikenali dan kemudahan dalam mengatasi dalam mengatasi masalah. Aplikasi ePerpus Bengkulu juga memiliki ketepatan pada saat *user* mengakses berbagai fitur. Perpindahan dari fitur ke fitur yang lainnya juga cepat tergantung dari koneksi yang di miliki oleh terlihat seperti pada gambar 1, 2 dan 3.

#### 8. *Aesthetic and Minimalist Design*

*Aesthetic and Minimalist Design* berarti menyediakan informasi yang tepat beserta ikon yang sesuai dengan tampilan (Geasela et al., 2018), tidak mengganggu *user* dalam menggunakan suatu sistem (Diah Indrayani et al., 2020). Secara umum aplikasi ePerpus Bengkulu memiliki nilai *aesthetic dan minimal design* ditandai dengan fitur dan buku yang ada di aplikasi tersusun rapi dengan menampilkan sampul dari buku terlihat seperti pada gambar 12 dan 13. Aplikasi ePerpus Bengkulu juga memiliki pilihan tema gelap dan terang pada saat *user* membaca buku, hal itu sangat menarik dan membantu *user*.



Gambar 12 Tampilan Buku pada halaman utama



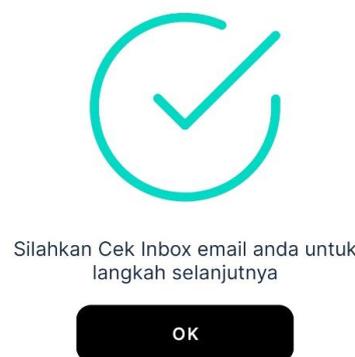
Gambar 13 Tampilan Buku berdasarkan kategori

### 9. Help User Recognize, Diagnose and Recovers From Errors

Adanya notifikasi kesalahan yang ditampilkan dengan dengan jelas pada saat *user* melakukan kesalahan sehingga *user* paham kesalahan yang dilakukannya (Hartati et al., 2021), ketika terjadi kesalahan, sistem dapat dengan jelas mengkomunikasikannya kepada *user* (Dandi & Linda, 2022). Pada aplikasi ePerpus Bengkulu belum menyediakan fitur untuk *user* bisa menghubungi admin atau melakukan komunikasi secara langsung kepada admin melalui media sosial, hal tersebut dapat membuat *user* kesulitan ketika menemukan masalah pada saat menggunakan aplikasi atau pertanyaan seputar ePerpus Bengkulu, namun ketika *user* melakukan kesalahan pada saat login seperti lupa kata sandi aplikasi ePerpus Bengkulu menyediakan fitur komunikasi melalui email seperti pada gambar 14 dan 15.



Gambar 14 tampilan lupa kata sandi



Gambar 15 tampilan konfirmasi kesalahan

### 10. Help and Documentation

Aplikasi harus mempunyai fitur *help* yang baik dan dokumentasi yang relevan supaya *user* bisa mempelajari segala sesuatu tentang sistem (Lazuardina & Suyatno, 2023). Aplikasi dapat bermanfaat bagi *user* apabila memiliki dokumentasi yang menyeluruh dan alat bantu yang efektif dengan tujuan untuk membantu *user* dalam mengatasi kesalahan yang terjadi pada saat menggunakan aplikasi. Namun pada aplikasi ePerpus Bengkulu belum menyediakan fitur *help and documentation* terlihat

seperti pada gambar 10 yang seharusnya dibagian bawah fitur tentang aplikasi terdapat fitur tambahan berupa *help and documentation* yang akan sangat membantu bagi *user*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya bisa disimpulkan bahwa tampilan pada aplikasi ePerpus Bengkulu belum sepenuhnya memenuhi komponen *user interface* berdasarkan metode *heuristic evaluation* adapun komponen yang sudah terpenuhi yaitu *visibility of system status, match between system and the real, user control and freedom, consistency and standards, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design* namun masih ada komonen yang belum terpenuhi seperti pada bagian *error prevention, help user recognize, diagnose and recovers from errors, help and documentation*.

Hasil akhir dari peneitian ini adalah usulan rekomendasi dari penulis kepada admin aplikasi ePerpus Bengkulu untuk menyediakan fitur yang belum ada dan memperbaiki kesalahan yang ditemukan user pada saat menggunakan aplikasi. Temuan ini tidak hanya memberikan gambaran kondisi teknis dari aplikasi eperpus Bengkulu, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan layanan perpustakaan digital yang lebih inklusif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan *user*. Hasil evauasi ini diharapkan dapat menjadi masukan strategis bagi pengelolaan sistem informasi perpustakaan serta perumusan kebijakan dalam pengembangan aplikasi perpustakaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M. H., Harjana, S. P., Sukmawati, A., & Nasrina, A. (2020). Evaluasi Usability Heuristics pada Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web. *EDUMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 180–189.
- Dandi, M., & Linda, A. (2022). Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(3), 3216–3225. <https://www.iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/2858>
- Diah Indrayani, I. G. A. A., Bayupati, I. P. A., & Putra, I. M. S. (2020). Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 8(2), 89. <https://doi.org/10.24843/jim.2020.v08.i02.p03>
- Fitri, S. V. N., Juwita, O., & Dharmawan, T. (2020). Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *INFORMAL: Informatics Journal*, 4(3), 103. <https://doi.org/10.19184/isj.v4i3.12594>
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- Gilang, B., & Paputungan, V. I. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Tukang Kiangtukang Dengan Metodologi Human-Centered Design. *Automata Universitas Islam Indonesia*, 4(1), 8.
- Handayani, F. S. (2021). Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan Heuristic

- Usability Nielson. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.36085/jsai.v4i1.1346>
- Hartati, E., Novelia, E., Amalia Kartika, N., PalComTech, S., Basuki Rahmat No, J., & Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang, J. (2021). Analisis Desain User Interface Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Teknomatika*, 11(02), 209–220. <http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/529>
- Hidayat, T., Nurdiawan, O., & Arie Wijaya, Y. (2023). Analisa Website Portal Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 740–746. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6559>
- Khairil Ahsyar, T., Husna, & Syaifullah. (2019). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, 11, 163–170. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/7953>
- Lazuardina, D., & Suyatno, D. F. (2023). Pengukuran User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Mobile Apps “Shopee” Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(03), 95–106.
- Mulyani, M., & Wardani, K. R. N. (2022). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(3), 2685–4236.
- Pratama, F. F., Rahma, F. R., Abdurahman, S., Dewi, Y., & Huda, M. (2023). Perancangan User Interface ( UI ) Perpustakaan Online Berbasis Android. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 4(2), 149–162.
- Santoso, J. (2021). Kemas Ulang Informasi Koleksi Perpustakaan Sebagai Upaya Pemenuhan Kebutuhan Informasi Para Pemustaka. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.24821/jap.v1i2.5955>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (26 ed.). Alfabeta.
- Wardhanie, A. P., & Rahmawati, E. (2022). Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 2(3), 536–544. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i3.129>
- Wirawan, D. K., & Maria, E. (2024). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Untuk Evaluasi User Interface Aplikasi Lazada. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1), 96–107. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1236>