

**EVALUASI DESAIN ANTARMUKA (INTERFACE) PADA SITAKA
POLITEKNIK NEGERI SEMARANG**

Suci Nurrahma Kuswati^{1*}, Dwi Wijatiningsih², Yolan Priatna³

¹Disperpusip Kab. Sambas, ²UPT Pelatihan Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Timur,

³Universitas Muhammadiyah Ponorogo

^{1*}sucinurrahma17@gmail.com, ²wijatiningsihdwi@gmail.com,

³yolan.priatna@gmail.com

Keyword:

Usability,
Heuristic
evaluation,
SITAKA,
Antar Muka

Article Info :

Submitted
date

16/01/2021

Revised
date

26/07/2024

Accepted

Date

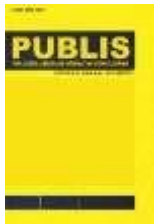
30/07/2024

Abstract

Interface design evaluation is part of interaction design in Human Computer Interaction (HCI). This research uses a qualitative analysis approach method. The focus of this research is on the interface design of the SITAKA (Library Information System) Semarang State Polytechnic. The aim of this research is to find out more deeply about the usability of the information system. Data collection was carried out by observing and reviewing literature sources relevant to the study. The results of this research indicate that the SITAKA interface design of the Semarang State Polytechnic is quite good in providing convenience for novice users and expert users within the Semarang State Polytechnic environment. However, additional features also need to be done to make the application better.

Abstrak

Evaluasi desain antarmuka (*interface*) merupakan bagian dari desain interaksi pada Human Computer Interaction (HCI). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan analisis kualitatif. Fokus penelitian ini ada pada desain antarmuka SITAKA (Sistem Informasi Perpustakaan) Politeknik Negeri Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam mengenai kemudahan (*usability*) sistem informasi tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan kajian pustaka sumber yang relevan dengan kajian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain antarmuka (*interface*) SITAKA Politeknik Negeri Semarang cukup baik dalam memberikan kemudahan bagi pengguna pemula dan pengguna ahli di lingkungan Politeknik Negeri Semarang. Namun penambahan fitur juga perlu dilakukan agar aplikasi tersebut lebih baik.

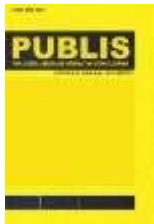


PENDAHULUAN

Era digital membentuk manusia untuk tidak asing dengan keberadaan teknologi informasi di tengah kehidupannya. Teknologi informasi dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menghasilkan, dan menyebarkan informasi. Maka dengan adanya teknologi informasi masyarakat dapat dengan mudah, cepat dan efisien dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Sulistyo, Basuki, 1991). Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat juga berdampak pada salah satu penyedia informasi yaitu Perpustakaan. Peran teknologi informasi di perpustakaan sebagai penunjang untuk meningkatkan kualitas layanan yang ada di Perpustakaan. Menurut Budiasri (2010), perluasan dan inovasi harus dilakukan perpustakaan untuk memberikan nilai terhadap informasi yang ada di sana, terlebih perpustakaan saat ini tengah berada dalam dunia yang semakin pesat laju perkembangannya.

Garland (2018), memberikan sepuluh ide tentang inovasi teknologi yang diyakini akan berguna dan sangat mungkin untuk diterapkan di perpustakaan. Sepuluh teknologi yang dimaksud yaitu; *Big Data, Artificial Intelligence, Blockchain Technology, Internet of Things, Library Bookmark Apps, User-focused interfaces and application, Augmented reality, Digital interfaces for printed books, Driverless Cars dan Drones*. Tidak hanya meningkatkan nilai informasi, menggunakan alat digital di perpustakaan juga mampu memberikan layanan yang lebih efektif, menemukan informasi baru dan juga membuka kesempatan pengguna untuk mendapatkan keterampilan baru. Hingga saat ini, salah satu implementasi teknologi di sebuah perpustakaan adalah penerapan sistem informasi manajemen perpustakaan.

Sistem informasi perpustakaan adalah system yang menggunakan perangkat computer untuk mengolah beragam data yang ada di perpustakaan. Selain itu, seluruh kegiatannya memerlukan software tertentu dan juga database (Milasari, 2019). Umumnya keberadaan sebuah sistem informasi perpustakaan akan memudahkan pengelola/pustakawan sekaligus pengguna/pemustaka selama berada di perpustakaan

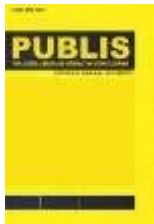


(Firman, 2016). Sistem informasi perpustakaan yang baik adalah system yang telah terintegrasi di semua lini kebutuhan. Mulai dari kegiatan akuisisi bahan pustaka, pengolahan, OPAC (system temu kembali), sirkulasi, keanggotaan, dokumentasi sanksi, hingga reporting aktivitas perpustakaan dengan berbagai kriteria adalah sebuah system yang diharapkan ada di sebuah perpustakaan. Sistem tersebut akan lebih sempurna lagi apabila sistem informasi perpustakaan tersebut dilengkapi pembaca *barkode*, dan *easy access* (Supriyanto, Wahyu dan Ahmad Muhsin. 2008).

Penerapan sistem informasi saat ini bukan menjadi hal asing lagi dalam dunia perpustakaan dewasa ini. Penggunaan sistem informasi perpustakaan saat ini telah bagian penting dalam upaya peningkatan kinerja staf perpustakaan dan organisasi. Hal tersebut diyakini terjadi karena dengan adanya sistem informasi manfaat yang dirasakan tidak hanya ada di pihak perpustakaan selaku pengelola, akan tetapi manfaat tersebut juga dirasakan oleh penggunanya (Rahmawati, 2018). Mengingat keberadaan sistem informasi memang dibuat untuk memberikan informasi potensial untuk menyelesaikan kebutuhan informasi secara cepat dan akurat (Lahut, 2022). Sistem informasi perpustakaan pun berkembang sedemikian pesat dan mudah untuk dijangkau.

Salah satu Perpustakaan yang sudah menerapkan sistem informasi di Perpustakaan adalah UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang yang dikenal dengan SITAKA (Sistem Informasi Perpustakaan) Politeknik Negeri Semarang yang dikembangkan menggunakan SLiMS (*Senayan Library Management System*). SITAKA UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang terus mengembangkan sistem informasi perpustakaan yang mulanya dikenal dengan nama SIAPP dan akhirnya berganti nama menjadi SITAKA. Tujuan dari pengembangan sistem informasi ini adalah guna untuk memudahkan pemustaka dalam memperoleh informasi secara cepat dan tepat tentunya.

SITAKA dapat diakses secara mandiri oleh pemustaka baik anggota maupun non anggota melalui alamat <http://sitaka.polines.ac.id/pustaka/index.php>. Pada SITAKA UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang memiliki *interface* atau antar muka yang berfungsi



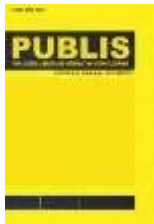
untuk menjembatani antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. *Interface* dapat dinilai dengan menggunakan HCI (*Human Computer Interaction*) merupakan kajian ilmiah yang memiliki konsentrasi pada implementasi interaksi system computer, desain hingga evaluasi yang digunakan oleh manusia sebagai penunjang pekerjaan/kegiatan mereka (Preece, J., Rogers, Y, & Sharp, H, 2002). Salah satu isu yang menjadi perhatian dalam HCI hingga saat ini adalah tentang kemudahan penggunaan (*usability*). *Usability* menjadi hal penting karena hal itu akan melakukan penilaian terhadap kualitas dari antarmuka (*interface*) system dari sudut pandang pengguna (Parlangeli, O., Marchigiani, E. & Bagnara, S,. (1999).

Berdasarkan beberapa tinjauan tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan evaluasi SITAKA (sistem informasi manajemen perpustakaan) milik UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang dengan menggunakan model Evaluasi Heuristik versi Molich dan Nielsen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai kemudahan (*usability*) dalam penggunaan SITAKA Politeknik Negeri Semarang. Mengingat SITAKA adalah aplikasi buatan dari Politeknik Negeri Semarang.

KAJIAN TEORI

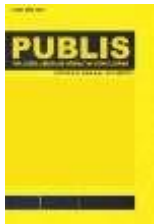
Konsep Evaluasi Heuristik

Evaluasi Heuristik diusulkan oleh Nielsen dan Molich, hampir sama dengan *Cognitive Walkthrough* tetapi sedikit terstruktur dan sedikit terarah. Pada pendekatan ini, sekumpulan kriteria *usability* atau heuristik diidentifikasi dan perancangan dilaksanakan ketika ada kriteria dilanggar. Evaluasi heuristik adalah panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil (Ridwan, A, 2007). Tujuan dari evaluasi heuristik merupakan buat memperbaiki



perancangan secara efektif (Dalimunthe et.al, 2019). Model evaluasi ini juga dapat digunakan sebagai teknik untuk melakukan evaluasi terhadap desain karena keandalannya dalam menemukan masalah *usability* dari sebuah sistem. Sehingga ketika metode evaluasi ini dijalankan peneliti harus memiliki software atau *storyboard* sebagai sistem yang akan dievaluasi (Savitri, P., & Ispani, M. (2015).

Pada evaluasi heuristik ini memiliki sepuluh prinsip aturan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi pada sistem informasi perpustakaan (Nielsen, J., (1995), yaitu: 1) *Visibility of system status (feedback)*, yaitu kemampuan system untuk memberikan informasi yang sedang terjadi pada system dengan isi pesan yang informatif. 2) *Match between system and the real world*, yaitu keseuaian system dalam menyelaraskan bahasa yang digunakan dengan bahasa pengguna agar lebih mudah dipahami. 3) *Use Control and Freedom*, yaitu kemampuan system untuk memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam memilih perintah untuk menjalankan pekerjaan (sesuai kebutuhan) mereka. 4) *Consistency and Standards*, yaitu system baku atau terstandar dan dijalankan secara konsisten. 5) *Error Prevention*, yaitu perancangan system yang didasarkan pada pencegahan terjadinya kesalahan/kegagalan sistem. 6) *Recognition Rather than Recall*, yaitu system yang dirancang akan dengan mudah mengenali kebutuhan pengguna. Mengingat pengenalan kebutuhan akan jauh lebih meningkatkan pengalaman pengguna system tersebut. 7) *Flexibility and Efficient of Use*, yaitu sebuah system dapat digunakan sama baiknya oleh pengguna pemula maupun pengguna yang sudah terlatih (ahli). 8) *Esthetic and Minimalist Design*, yaitu bahasa input, output dari sebuah sitem hendaknya sesuai / relevan untuk meningkatkan visibilitas dan usability system tersebut. 9) *Help user recognize, dialogue, and recorvers from errors*, yaitu pemunculan objek dalam system terlihat dengan jelas dan representative agar mampu membantu pengguna saat dibutuhkan serta meningkatkan produktifitas. 10) *Help and Documentation*, yaitu sistem mampu untuk mendokumentasikan segala hal yang ada di



dalamnya dan mudah untuk diakses untuk membantu pekerjaan penggunanya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan analisis kualitatif adalah metode yang digunakan dalam kajian ini. Analisis kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dikemas dengan bentuk laporan lisan naturalistic, seperti laporan yang tertulis serta wawancara. Sedangkan analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah tekstual (Smith, 2015). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung dan kajian literature yang relevan dengan penelitian ini. Sistem Informasi Perpustakaan yang akan dievaluasi dalam penelitian ini adalah SITAKA (Sistem Informasi Perpustakaan) Politeknik Negeri Semarang. Evaluasi pada penelitian ini menggunakan model Heuristik versi Molich dan Nielsen. Selanjutnya setelah melakukan evaluasi akan ditarik kesimpulan dan memberikan saran untuk pengembangan SITAKA Politeknik Negeri Semarang.

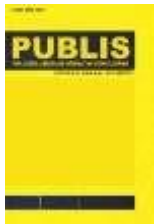
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap penggunaan SITAKA. Kemudian, hasil pengamatan dianalisa menggunakan model evaluasi Heuristik Nielsen dan Molich. Adapun dalam evaluasi daya guna antarmuka pada SITAKA Politeknik Negeri Semarang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Visibility of system status (feedback)*

Sudah seharusnya antarmuka sebuah sistem informasi tidak membawa pengguna ke dalam situasi yang membingungkan. Seyogyanya, seluruh aktifitas yang terjadi selama system berjalan mampu memberikan feedback kepada pengguna sebagai jaminan/kepastian kepada penggunanya.

SITAKA Politeknik Negeri Semarang telah menerapkan prinsip ini, dapat



PUBLIS JOURNAL

Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 7 Number 2 November 2023

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>

dilihat dari segi penampilan tata letak yang mudah dan terhubung dengan kebutuhan pengguna dalam pencarian informasi contohnya Link Repository dari Politeknik Negeri Semarang. Ketika pengguna ingin mencari informasi buku atau bahan perpustakaan lainnya SITAKA dapat langsung menampilkan beberapa pilihan informasi dengan cepat.



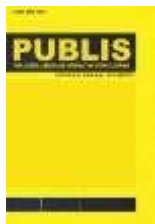
*Gambar 1. Tampilan Depan SITAKA
(Dokumentasi penelitian)*



*Gambar 2. Tampilan Feedback dari SITAKA Politeknik Negeri Semarang
(Dokumentasi penelitian)*

2. Match beetwen system and the real world

Seluruh istem Informasi termasuk di Perpustakaan seharusnya memiliki karakteristik untuk memberi kemudahan dalam pengoperasian oleh penggunaannya (*familiarity*). Kemudahan dalam hal ini salah satunya dapat dilihat dari penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna. Sistem Informasi



PUBLIS JOURNAL

Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 7 Number 2 November 2023

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>

Perpustakaan harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna. Bahasa dan istilah yang ada pada SITAKA Politeknik Negeri Semarang mudah dimengerti oleh semua pengguna. Bahkan bagi pengguna yang pertama kali menggunakannya, sehingga pengguna tidak menghadapi kesulitan saat menggunakan SITAKA untuk kepentingan mereka selama di perpustakaan.

Contohnya dapat dilihat dari gambar 3 bahwa SITAKA Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang menggunakan bahasa dan ragam dialog yang mudah dipahami oleh pengguna yang mayoritas Mahasiswa adalah WNI. Selanjutnya untuk memudahkan Mahasiswa asing terdapat pilihan bahasa lainnya dan apabila ada pengguna yang tidak mengerti Bahasa Indonesia.



Gambar 3. Penggunaan bahasa SITAKA Politeknik Negeri Semarang (Dokumentasi penelitian)



Gambar 4. Tampilan SITAKA dengan Bahasa Korea (Dokumentasi penelitian)

Berdasarkan Gambar 4. dapat dilihat bahwa tautan *Select Language* (Pilih Bahasa) masih belum maksimal. contohnya ketika diganti dengan Bahasa Korea belum semua tautan berganti melainkan masih dipadukan dengan Bahasa English. Bahasa yang ada di dalam sebuah system adalah sesuatu yang benar- benar diperhatikan karena bahasa adalah elemen penting bagi pengguna untuk menjalankan system tersebut. Pengguna akan dengan mudah mengenali jika

system/aplikasi menggunakan bahasa yang tidak sama dengan biasanya (Nielsen, 2008). Sehingga kesalahan penggunaan dapat diminimalisir karena semua perintah dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah.

3. *Use control and freedom*

SITAKA Politeknik Negeri Semarang tidak hanya bisa diakses oleh civitas akademik Politeknik Negeri Semarang saja, tetapi juga mereka yang bukan civitas akademik. Pengguna yang bukan civitas akademik Politeknik Negeri Semarang juga akan melakukan eksplorasi terhadap menu dan konten SITAKA, begitu juga pengunjung dari civitas akademik Politeknik Negeri Semarang dapat melakukan eksplorasi untuk mengerti penggunaan lebih jauh mengenai SITAKA. Pada saat eksplorasi pengunjung tidak jarang melakukan kesalahan sehingga membutuhkan solusi untuk kembali ke menu utama.



*Gambar 5. Tampilan SITAKA dengan tombol kembali
(Dokumentasi penelitian)*

Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa SITAKA menyediakan tombol kembali ke menu beranda pada bagian navigasi. Tetapi tidak di semua bagian terdapat tombol kembali, contohnya pada bagian menu usulan buku baru tidak ada tombol navigasi kembali yang membuat pengguna awam akan sedikit kesulitan dalam kembali ke menu beranda. Hal tersebut memperlihatkan bahwa SITAKA Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang sudah memberikan solusi untuk pengguna awam

maupun pengguna civitas akademik Politeknik Negeri Semarang ketika sedang melakukan eksplorasi dan melakukan kesalahan walaupun belum secara maksimal.

4. *Consistency and standards*

Sistem Informasi pada SITAKA Politeknik Negeri Semarang memiliki konsistensi cukup baik dengan warna ungu dan putih yang selalu mendominasi, tema yang sama pada setiap menu, bagian tombol navigasi kembali dan bagian menu juga berada di lokasi yang sama. Selanjutnya, berkaitan dengan standar SITAKA yang memiliki desain yang tidak rumit, sederhana, dan minimalis membuat pengguna tidak bingung pada saat penggunaan. Hanya saja konten wallpaper yang dapat berganti secara otomatis memberikan kesan kurang estetika untuk penglihatan pengguna.



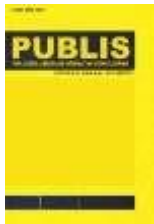
*Gambar 6. Tampilan SIATAKA Politeknik Negeri Semarang
(Dokumentasi penelitian)*

5. *Error prevention*

Pada SITAKA Politeknik Negeri Semarang belum ditemukan eror pada sistem informasi tersebut. Selama peneliti menggunakan semua berfungsi dengan cukup baik, hanya saja ketika ingin log in terkadang captcha yang ada atau kata kunci yang termasuk syarat untuk log in tidak selalui keluar.

6. *Recognition rather than recall*

Pengguna SITAKA sangat dimudahkan dengan tidak harus mengingat berbagai informasi terkait cara penggunaan objek perintah yang ada di dalamnya. SITAKA Politeknik Negeri Semarang sudah mengantisipasi dengan selalu menampilkan informasi bagi pengguna disetiap proses setelahnya dan juga



PUBLIS JOURNAL

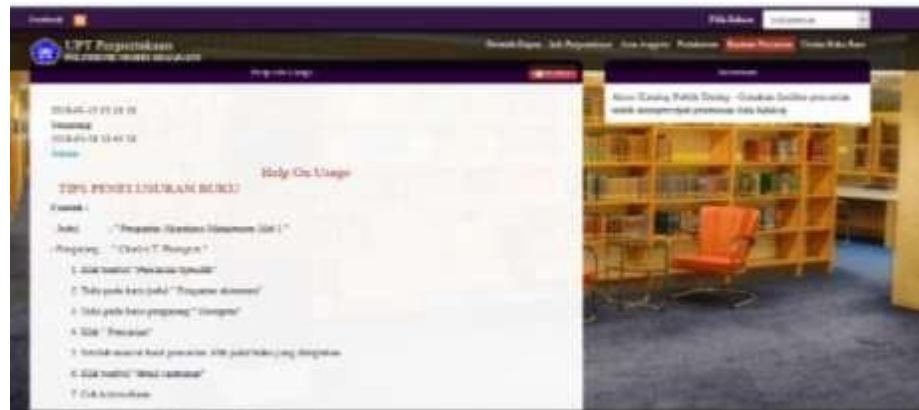
Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 7 Number 2 November 2023

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>

terdapat menu bantuan pencarian yang isinya adalah langkah-langkah cara penggunaan SITAKA Politeknik Negeri Semarang.



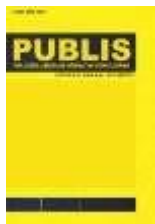
*Gambar 7. Tampilan menu bantuan pencarian pada SITAKA
(Dokumentasi penelitian)*

7. *Flexibility and efficient of use*

Fleksibilitas dan efisiensi yang dimaksud disini adalah memudahkan pengguna awam dan pengguna yang ahli dalam menggunakan sistem informasi tersebut dengan memberikan fasilitas yang tidak membingungkan pengguna. Pada SITAKA Politeknik Negeri Semarang fleksibilitas dan efisiensi ini dapat dirasakan pada saat belum mengetahui bagaimana cara penggunaan sistem informasi ini, karena terdapat menu bantuan pencarian dan dilengkapi dengan informasi yang ada pada setiap menu yang dikunjungi. SITAKA juga dilengkapi dengan pergantian bahasa, jadi apabila yang mengunjungi SITAKA tidak memahami Bahasa Indonesia dapat diganti sesuai dengan Bahasa yang diinginkan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa SITAKA sudah mempermudah baik pengguna awam atau pengguna ahli.

8. *Esthetic and minimalist design*

Pada dasarnya relevansi dari sebuah sistem informasi merupakan hal wajib yang harus didapatkan oleh penggunanya, mengingat informasi yang tidak relevan diyakini akan mengurangi visibilitas dan *usability* dari sebuah sistem informasi. SITAKA Politeknik Negeri Semarang sudah menampilkan menu yang relevan salah satunya adalah adanya menu usulan buku baru yang dapat memudahkan pengguna untuk memberitahu Perpustakaan Politeknik Negeri



PUBLIS JOURNAL

Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 7 Number 2 November 2023

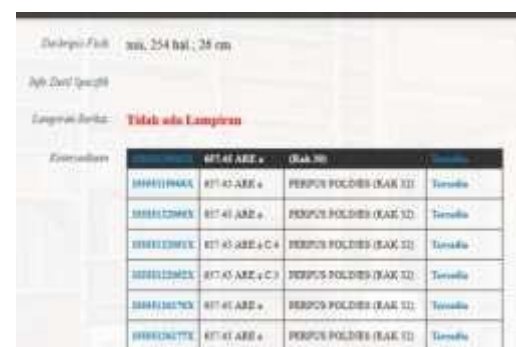
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>

Semarang koleksi yang belum dimiliki dan yang paling dibutuhkan pengguna. Dapat terlihat juga pada menu beranda SITAKA menginformasikan beberapa koleksi buku terbaru dengan menampilkan cover koleksi buku baru tersebut dan link repository yang dapat langsung terbuhung apabila sedang berada dilingkungan Politeknik Negeri Semarang.

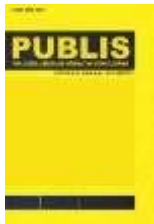


*Gambar 10. Tampilan Beranda depan SITAKA
(Dokumentasi penelitian)*

Selain hal tersebut relevansi pada SITAKA Politeknik Negeri Semarang dapat dilihat ketika melakukan penelusuran informasi. Informasi yang dihasilkan lengkap dan juga mencantumkan informasi ketersediaan buku tersebut. Hal tersebut memudahkan pengguna untuk mengetahui apakah buku yang ingin dipinjam tersedia atau tidak di Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang dan juga mempercepat temu kembali informasi.



*Gambar 11. Tampilan Hasil Pencarian Informasi pada SITAKA
(Dokumentasi penelitian)*



9. *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

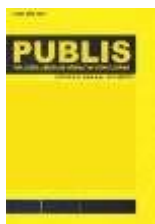
Pada SITAKA sudah memenuhi kriteria ini, pada saat pengunjung melakukan kesalahan SITAKA sudah memberikan solusi dengan pesan kesalahan yang ditampilkan dengan menggunakan bahasa pengguna (bukan berupa kode). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nielsen tentang pesan error. Nielsen mengatakan jika sebuah pesan error akan sangat mungkin muncul. Meskipun demikian pesan error sebenarnya tidak masalah asalkan pesan error tersebut mewakili dan mendeskripsikan kondisi yang sedang terjadi, tidak hanya sebatas pesan yang berisi “syntax error” (Nielsen, 2001). Contohnya pada gambar 12 ketika pengguna salah memasukan kata sandi captcha maka akan ada informasi yang dikeluarkan dengan bahasa pengguna dan menggunakan warna merah pada kalimat informasi tersebut.



*Gambar 12. Halaman masuk anggota perpustakaan pada SITAKA
(Dokumentasi penelitian)*

10. *Help and Documentation*

SITAKA Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang memang tidak menyediakan help secara online, tetapi SITAKA menyediakan menu bantuan pencarian yang memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem informasi tersebut yang berisi langkah-langkah dalam penelusuran informasi. SITAKA juga menginformasikan kepada pengguna fungsi dari menu yang ditampilkan pada setiap halaman menu. Selain itu SITAKA memberikan pilihan bagi pengguna untuk mendapatkan bantuan yang mereka inginkan dari lembaga/pengelola seperti pada halaman informasi perpustakaan pada gambar 13 berikut.



PUBLIS JOURNAL

Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 7 Number 2 November 2023

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>



Gambar 13. Halaman kontak Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang
(Dokumentasi penelitian)

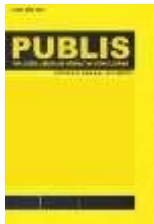
Adapun ringkasan dari hasil evaluasi yang dilakukan tersebut adalah sebagai berikut:

No	Kategori	Hasil Evaluasi
1	<i>Visibility of system status (feedback)</i>	SITAKA sudah menampilkan status sistem dan feedback dengan baik.
2	<i>Match between system and the real world</i>	Sudah baik karena dilengkapi dengan pilih bahasa yang memudahkan pengguna dalam menggunakan SITAKA Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang.
3	<i>Use Control and Freedom</i>	Cukup baik karena beberapa menu sudah dilengkapi tombol navigasi kembali. Tetapi akan lebih baik jika keseluruhan dapat dilengkapi tombol navigasi kembali agar memudahkan pengguna.
4	<i>Consistency and Standards</i>	Memiliki konsistensi cukup baik dari warna, tema, dan dengan tampilan tiap masing-masing bagian pada menu yang ada. Standar yang sederhana dan minimalis. Akan lebih baik jika konten wallpaper disesuaikan dengan

		warna dan tema yang ada pada SITAKA.
5	<i>Error Prevention</i>	SITAKA dapat dikatakan sudah siap bila terjadi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna.
6	<i>Recognition Rather than Recall</i>	Sudah baik dalam memberikan cara penggunaan sistem informasi tersebut.
7.	<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	SITAKA sudah mempermudah pengguna awam karena adanya menu bantuan pencarian informasi.
8.	<i>Esthetic and Minimalist Design</i>	Relenvansi yang terdapat pada SITAKA sudah cukup baik, dengan mempermudah temu kembali informasi pengguna.
9.	<i>Help user recognize, dialogue, and recorvers from errors</i>	Solusi yang diberikan pada saat terjadi eror sudah cukup baik bahasanya menggunakan bahasa pengguna dan mudah dipahami.
10.	<i>Help and Documentation</i>	Akan lebih baik jika ada help users secara online agar memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi ketika terjadi eror.

SIMPULAN

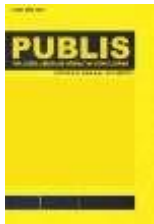
Berdasarkan hasil pembahasan dapat ditarik simpulan bahwa SITAKA termasuk sebagai sistem informasi yang cukup baik karena kemudahan yang diberikan bagi pengguna baru (awam) maupun pengguna ahli (terlatih & terdidik). Namun, terdapat beberapa catatan yang harus ditingkatkan agar kemudahan bagi pengguna menjadi lebih baik lagi. Beberapa hal yang perlu ditingkatkan adalah sebagai berikut: 1) SITAKA dapat menambahkan fitur atau



menu help online yang dapat memudahkan pustakawan dalam memenuhi kebutuhan pengguna. 2) SITAKA Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang dapat dikembangkan lebih lagi, dengan cara menghubungkan dengan portal jurnal milik Politeknik Negeri Semarang agar dapat diakses secara langsung melalui SITAKA.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiasri, RT. (2010). LAYANAN PERPUSTAKAAN.Semarang:Badan Arsipdan PerpustakaanPropinsiJawaTengah.
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najoran, X. (2016). Sistem informasi perpustakaan online berbasis web. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(2), 29-36.
- Garland, J. (2018). Current technology trends in libraries. Petra Paraschiv
- Lahut, A. A. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Daerah Kota Masohi Berbasis Web* (Other Thesis, Universitas Komputer Indonesia) <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/7519/>
- Mailasari, M. (2019). Sistem informasi perpustakaan menggunakan metode waterfall. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 207-214.
- N. Dalimunthe, F. Nazari, K. Purba, and A. Adawiyah,(2019) "EVALUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALIATION,"*Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, pp. 245–250, 2019
- Nielsen, J., (1995, januari 1). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. http://www.useit.com/papers/Heuristik/Heuristik_list.html. Diakses pada tanggal 20 April 2019.
- Nielsen, J. (2001). Error Message Guidelines. [online] Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/error-message-guidelines/>>
- Nielsen, J. (2008). American English vs. British English for Web Content.[online]Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/american-vs-british-english-for-web/>>
- Parlangeli, O., et al. (1999). Multimedia Systems in Distance Education: Effects of Usability on Learning," *Journal of Interacting with Computers*, 12.
- Preece, J, Rogers, Y, & Sharp, H. (2002). *Interaction Desain: Beyond Human-Computer Interaction*. Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Rahmawati, Nurul Alifah; Bachtiar, Arif Cahyo (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, [S.l.], v. 14, n. 1, p. 76-86. ISSN 2477-0361. doi:<https://doi.org/10.22146/bip.28943>.
- Ridwan, A. (2007). Pengukuran Usability Aplikasi Menggunakan Evaluasi Heuristik. *Jurnal Informasi Komputer*.
- Savitri, P., dkk. (2015). Review Desain Interface Aplikasi SOPPOS menggunakan



PUBLIS JOURNAL

Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 7 Number 2 November 2023

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>

Evaluasi Heuristik. *Jurnal SIMETRIS*, 2015.

Smith, J. A. (2015). Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods. [online] Tersedia di: <https://books.google.co.id/books?id=lv0aCAAAQBAJ&dq=what+is+qualitative+methods&lr=&hl=id&source=gbp_navlinks_s>

Sulistyo, Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Supriyanto, Wahyu. (2008). *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta: Kanisius.