

**ANALISIS DAN DESAIN PURWARUPA WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI BERDASARKAN
PRINSIP DESAIN NIELSEN**



Disusun Oleh:

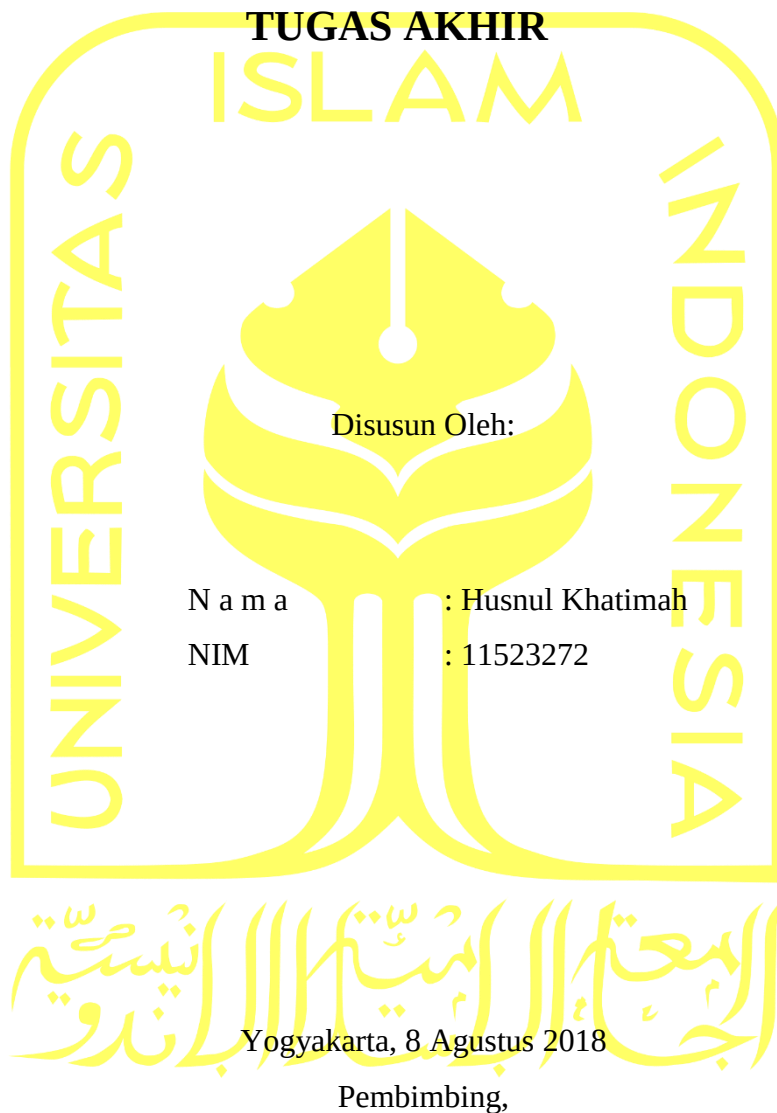
N a m a : Husnul Khatimah
NIM : 11523272

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**ANALISIS DAN DESAIN PURWARUPA WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI BERDASARKAN
PRINSIP DESAIN NIELSEN**



HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

ANALISIS DAN DESAIN PURWARUPA WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI BERDASARKAN
PRINSIP DESAIN NIELSEN
TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika
di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 8 Agustus 2018

Tim Penguji

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

Anggota 1

Novi Setiani, S.T., M.T.

Anggota 2

Taufiq Hidayat, S.T., M.C.S.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M. Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnul Khatimah

NIM : 11523272

Tugas akhir dengan judul:

**ANALISIS DAN DESAIN PURWARUPA WEBSITE
PEMERINTAH PROVINSI BERDASARKAN
PRINSIP DESAIN NIELSEN**

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

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

Yogyakarta, 8 Agustus 2018



(Husnul Khatimah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Untuk kedua orangtua tercinta,
teman-teman seperjuangan,
dan pembaca yang budiman.*

HALAMAN MOTO

“Float like a butterfly, sting like a bee.”

– Muhammad Ali

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur bagi Allah yang Maha Pemurah atas limpah rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Rasul Muhammad SAW.

Laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menempuh pendidikan Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Indonesia.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib dari jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan juga merupakan sarana bagi penulis untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam menerapkan keilmuan, sesuai dengan yang diambil di bangku perkuliahan.

Pada kesempatan ini, penulis bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis atas segala doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama penulis melaksanakan Tugas Akhir.
2. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
4. Segenap keluarga besar teman-teman di Fakultas Teknologi Industri terutama dari Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.
5. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini

Penulis menyadari bahwa kemampuan penulis masih sangat terbatas dan kekurangan dan kelemahan masih sarat terdapat dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis akan menerima dengan senang hati untuk setiap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga kebaikan Bapak/Ibu serta saudara sekalian mendapat mendapat balasan dari Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 8 Agustus 2018

(Husnul Khatimah)

SARI

Penulis meneliti dengan judul: Analisis dan Desain Prototype *Website* Pemerintah Provinsi Berdasarkan Prinsip Nielsen. Pemerintah daerah dituntut untuk dapat memberikan pelayanan publik yang efektif dan efisien melalui satu teknologi *e-government* yang berupa *website* berisikan informasi, layanan, dan lain-lain yang dapat diakses oleh masyarakat, segala informasi yang dibutuhkan dapat ditemukan dengan cepat. Internet yang diterapkan dan dikembangkan dalam bidang administrasi dapat membantu proses pelayanan administrasi dan informasi kepada masyarakat yang memerlukan. Penulis melakukan penelitian dengan menganalisis *website* pelayanan publik pemerintahan provinsi di Indonesia, dengan rumusan masalah merancang dan mengembangkan sebuah purwarupa untuk *website* Pemerintah Provinsi yang sesuai dengan prinsip desain Nielsen. Spesifikasi penelitian ini adalah penelitian deskriptif analitis yaitu dengan cara menganalisis *website-website* Pemerintah Provinsi di Indonesia dengan menggunakan metode *heuristic* yang dikemukakan oleh Nielsen, dan mengembangkan, merancang model desain antarmuka dengan standar 10 prinsip Nielsen. Pengumpulan data dengan melakukan penelitian pada 34 *website* pemerintahan provinsi, melakukan wawancara terstruktur dan studi kepustakaan berkaitan dengan penelitian ini. Hasil penelitian, terdapat 6 *website* pemerintah Provinsi tidak dapat diakses, 8 *website* yang memenuhi seluruh prinsip Nielsen, dan 20 *website* yang hanya memenuhi sebagian prinsip Nielsen. Peneliti juga membuat purwarupa/prototype *website* yang diujikan menggunakan prinsip Nielsen kepada satu responden yang berlatar belakang desainer *website* hasil pada penelitian adalah 106 dari skor tertinggi adalah 150 dengan capaian nilai 0,7066667 dalam persentase 70,66667 % dengan kriteria “baik” sehingga dapat diadopsi dengan perbaikan

Kata Kunci : Prototype, Prinsip Desain Nielsen, *Website* Pemerintah Provinsi

GLOSARIUM

<i>Internet</i>	Sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung satu dengan lainnya.
<i>Usability</i>	Tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas.
<i>Heuristic</i>	Pemecahan masalah adalah cara menunjukan pemikiran seseorang dalam melakukan proses pemecahan sampai masalah tersebut berhasil dipecahkan.
<i>Software</i>	Sekumpulan data-data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program atau instruksi untuk menjalankan dan mengeksekusi suatu perintah.
<i>Prototype</i>	Proses untuk mengubah berkas kode program dengan berkas lain yang terkait menjadi berkas yang siap untuk dieksekusi oleh sistem operasi secara langsung.
<i>E-government</i>	Penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan.
<i>Low-fidelity</i>	Desain dengan tingkat presisi yang rendah.
<i>High-fidelity</i>	Desain dengan tingkat presisi yang tinggi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 User Experience	5
2.2 Usabilitas.....	5
2.3 Pengujian Heuristic	5
2.4 Prinsip Desain Nielsen	6
2.5 <i>Low – fidelity Prototyping</i>	8
2.6 <i>High-fidelity Prototyping</i>	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Studi Pustaka.....	10
3.2 Observasi.....	12
3.3 Melaporkan Hasil Observasi	16
3.4 Mendesain Purwarupa.....	16

3.5	Mengevaluasi Purwarupa	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	17
4.2	Analisis <i>Website</i>	24
4.3	Hasil Analisis Penelitian	26
4.4	Pengembangan Purwarupa	26
4.5	Pengujian Purwarupa	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....		44
LAMPIRAN		45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	10
Tabel 3.2 10 Prinsip Desain Nielsen.....	15
Tabel 4.1 Daftar Situs Pemerintah Provinsi yang Dapat Diakses.....	17
Tabel 4.2 Penerapan Prinsip Desain Nielsen Pada Situs Pemerintah Provinsi.....	19
Tabel 4.3 Website Pemerintah yang Menerapkan 10 Prinsip Desain Nielsen.....	21
Tabel 4.4 Website Pemerintah yang Menerapkan 8-9 Prinsip Desain Nielsen	22
Tabel 4.5 Website Pemerintah yang Menerapkan 5-7 Prinsip Desain Nielsen	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Highlight Event	27
Gambar 4.2 Halaman Depan.....	28
Gambar 4.3 Halaman Tentang	30
Gambar 4.4 Halaman Galeri	32
Gambar 4.5 Halaman Informasi Keuangan	33
Gambar 4.6 Halaman Bank Data	34
Gambar 4.7 Halaman Website Terkait.....	35
Gambar 4.8 Halaman Infografis	36
Gambar 4.9 Halaman Berita	37

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintah daerah sebagai *public service* dituntut untuk dapat memberikan pelayanan prima yang efisien dan efektif, untuk memenuhi tuntutan tersebut tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini berkembang sangat pesat. Marshall McLuhan dalam bukunya *Understanding Media*, mengatakan bahwa media itu “*The Extension of Man*” (media itu perluasan manusia). Hal ini memberikan pemahaman bahwa media menjadi ‘kepanjangan’ tangan manusia, keinginan, cita-cita, yang menjadi tujuan manusia bisa diperluas oleh media. Jangkauan media sangat luas dan tak terbatas menerobos ruang dan waktu. Terdapat beberapa jenis layanan media yang bisa dijadikan alat oleh pemerintah untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, yaitu menerapkan layanan elektronik. Untuk pemerintahan salah satu alat media yang digunakan adalah layanan *e-government*, layanan ini diberikan oleh pemerintah kepada masyarakat yaitu berupa *website* Pemerintah Pusat atau Daerah, yang bertujuan untuk meningkatkan layanan melalui Elektronik (E-Service), yang memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi, layanan, dan lain-lain oleh pemerintahan. baik di pusat maupun daerah.

Peneliti membatasi dalam penelitian ini pada layanan *e-government* yaitu *website* pada pemerintahan provinsi di Indonesia dengan jumlah 34 situs. *Website* Pemerintah Provinsi yang merupakan salah satu strategi di dalam melaksanakan pengembangan *e-government* secara sistematis, realistis, dan terukur sehingga terwujud transparansi informasi dan meningkatkan citra positif pemerintah sehingga mampu menumbuhkan kepercayaan dimata masyarakat.

Melalui *website* pemerintahan, Pemerintah provinsi bertujuan agar masyarakat baik di pusat maupun di daerah bahkan di pedesaan yang memerlukan dan berkepentingan terhadap informasi dari berbagai aspek dari pemerintahan provinsi.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi yang cepat dan berkembang pesat diantaranya layanan *internet*. *Internet* berfungsi sebagai sarana komunikasi global yang berisi segala sesuatu. Dengan adanya layanan *internet* maka segala informasi yang dicari dapat ditemukan dengan cepat. Internet menyimpan manfaat yang sangat besar dan perkembangan yang sangat luas. Internet sudah mulai diterapkan dan dikembangkan dalam bidang administrasi, dimana dapat membantu proses pelayanan administrasi dan informasi kepada masyarakat yang memerlukan. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dan menganalisis *website* Pemerintahan Provinsi di Indonesia, dengan menggunakan prinsip

usabilitas dan *user experience*. Prinsip usabilitas adalah suatu masalah optimasi penggunaan system yang digunakan oleh pengguna. Pada penelitian ini, Peneliti akan mempelajari dan mengamati sekaligus bahan kajian bagaimana tampilan website pemerintah di 34 provinsi di Indonesia.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prinsip desain Nielsen dan merancang dan mengembangkan sebuah purwarupa untuk website pemerintah provinsi yang sesuai dengan prinsip desain Nielsen.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud akan menuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul: ANALISIS DAN DESAIN PURWARUPA WEBSITE PEMERINTAH PROVINSI BERDASARKAN PRINSIP NIELSEN.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana menganalisis desain *website* Pemerintah Provinsi di Indonesia berdasarkan prinsip desain Nielsen
- b. Bagaimana merancang dan mengembangkan sebuah purwarupa untuk *website* Pemerintah Provinsi yang sesuai dengan prinsip desain Nielsen.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membuat fokus penelitian lebih terarah, maka diperlukan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Lingkup penelitian adalah 34 *website* pemerintah provinsi di Indonesia.
- b. Analisis desain *website* didasarkan pada prinsip Nielsen.
- c. Pengujian tidak mengakomodasi aspek fungsionalitas dari *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

- a. Untuk menganalisis 34 situs provinsi berdasarkan prinsip desain Nielsen.
- b. Mengembangkan desain purwarupa antarmuka baru berdasarkan pada hasil analisis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

- a. Meningkatkan kualitas situs pemerintah provinsi sehingga masyarakat secara umum dapat mengetahui perkembangan pembangunan secara keseluruhan di provinsi masing-masing dan mempermudah pelayanan kepada masyarakat secara umum khususnya di daerah masing-masing.
- b. Dapat lebih mudah menerima informasi yang disampaikan oleh pemerintah provinsi dan lebih mudah dalam mengurus urusan administrasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Berikut beberapa metode yang Penulis gunakan dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian:

a. Studi Pustaka

Penulis mencari tahu dasar – dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian dengan mencari jurnal – jurnal untuk digunakan sebagai pembandingan dan perbedaan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya.

b. Wawancara Terstruktur

Penulis mempersiapkan daftar pertanyaan yang nantinya akan diajukan kepada narasumber yang akan diwawancara.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian serta tinjauan pustaka yang diambil sebagai dasar pembuatan aplikasi bimbingan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan oleh penulis untuk perancangan purwarupa dari situs pemerintah provinsi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang implementasi program dan cara kerja dari sistem yang dibuat. Serta membahas mengenai hasil analisis dan desain purwarupa situs pemerintah provinsi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini mengemukakan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 User Experience

Proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung *website*) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk.

2.2 Usabilitas

Usabilitas adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kebergunaan juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu objek. Dalam interaksi manusia komputer dan ilmu komputer, kebergunaan biasanya merujuk pada keluwesan dan kejelasan interaksi dengan hasil rancangan suatu program komputer atau situs web.

2.3 Pengujian Heuristic

Pengujian Heuristic merupakan metode inspeksi yang melibatkan ahli *usability* untuk menilai apakah elemen - elemen yang ada di suatu sistem mengikuti prinsip-prinsip *usability* (Nielsen & Mack, 1994). Metode ini dilakukan oleh masing – masing evaluator yang melakukan inspeksi terhadap suatu antarmuka secara individu. Komunikasi antar evaluator hanya diperbolehkan setelah evaluasi selesai dilakukan. Peraturan ini diterapkan untuk memastikan hasil evaluasi adalah hasil yang *independent* dan tidak bias. Selama pelaksanaan evaluasi, evaluator akan memeriksa antarmuka dalam beberapa kali, melakukan inspeksi terhadap bermacam elemen interaktif, dan membandingkannya dengan prinsip *usability* yang ada (Holzinger, 2005).

Heuristic Usability atau yang juga dikenal sebagai *Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk *software* komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik. Meskipun dianggap sebagai metode informal dalam mengkaji kegunaan sebuah *software* atau aplikasi. Pendekatan yang diciptakan Nielsen di tahun 1990, adalah cara mengevaluasi yang cukup terpercaya dalam dunia New Media saat ini. Evaluasi Heuristik adalah panduan, prinsip umum,

atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil. 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 *heuristic* diidentifikasi dan perancangan dilaksanakan misalnya dimana kriteria dilanggar. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Evaluator melakukan evaluasi melalui kinerja dari serangkaian tugas dengan perancangan dan dilihat kesesuaiannya dengan kriteria setiap tingkat. Jika ada kesalahan terdeteksi maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah ini sebelum tingkat implementasi. Evaluasi Heuristik sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain, karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan masalah *usability* yang muncul.

2.4 Prinsip Desain Nielsen

Menurut Nielsen (1994), *heuristic evaluation* adalah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan pada desain antarmuka. Terdapat 10 prinsip umum untuk desain antarmuka yang dapat digunakan, yaitu:

a. *Visibility of system status*

Sistem harus dapat menginformasikan kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi pada sistem melalui pesan yang baik dan di waktu yang tepat. Interaksi paling sedikit melibatkan dua partisipan, yaitu pengguna dan sistem. Keduanya memiliki karakteristik yang kompleks dan berbeda satu sama lain dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, tampilan antarmuka harus menerjemahkan komunikasi yang terjadi di antara pengguna dan sistem secara efektif untuk menghasilkan interaksi yang berhasil. Proses ini dapat mengalami kegagalan pada beberapa poin disebabkan oleh alasan tertentu. Penggunaan model interaksi dapat membantu memahami proses interaksi dan mengidentifikasi hal-hal yang dapat menyebabkan kegagalan.

b. *Match between system and the real world*

Sistem harus ‘berbicara’ dalam bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna. Kata, frasa, dan istilah yang digunakan mengikuti kebiasaan yang ada. Tahapan ini dimaksudkan agar sistem menggunakan bahasa yang akrab dengan penggunanya sehingga komunikasi terjalin dengan baik antara sistem dan pengguna.

c. *User control and freedom*

Pengguna kadang memilih pilihan yang salah dan memerlukan opsi ‘*emergency exit*’. Pengguna dapat keluar dari keadaan akibat pilihan yang salah tersebut tanpa perlu melewati

kegiatan tambahan lainnya. Pengguna harus dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan). Pengguna harus dapat mengambil keputusannya sendiri berkaitan dengan pekerjaan yang sedang atau akan dilakukan. Sistem harus memiliki kemampuan untuk *undo* dan *redo*. Pada tahap ini akan dilihat bagaimana pengguna dapat kembali ke suatu kondisi awal setelah mereka mengakses ke sebuah menu atau kondisi lainnya. Dengan kata lain, apabila pengguna memilih sebuah menu dan ternyata bukan menu yang mereka maksud, maka tersedia tombol atau cara untuk kembali ke keadaan sebelumnya.

d. *Consistency and standards*

Pengguna tidak harus berpikir apakah kata, situasi, dan aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama. Kekonsistenan dapat dilihat dari berbagai aspek, diantaranya: dari segi desain maupun secara fungsional. Dari segi bahasa kekonsistenan juga diperhatikan. Pengguna tidak perlu mempertanyakan lagi mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata dan kalimat, situasi, dan aksi. Semu harus mengikuti standar yang ada.

e. *Error prevention*

Sistem didesain sehingga mencegah pengguna melakukan kesalahan dalam penggunaan system. Sistem dibuat sedemikian rupa sehingga mampu mencegah error yang dibuat oleh pengguna sendiri yang dapat terjadi karena melakukan kesalahan input atau menjalankan suatu task pada suatu fungsi dalam sistem. Salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan pilihan konfirmasi. Dengan begitu pengguna akan lebih mudah untuk mengambil langkah selanjutnya.

f. *Recognition rather than recall*

Membuat objek, aksi, dan pilihan yang ada visible (jelas). Kemudahan dalam memahami objek, tindakan, aksi dan pilihan yang ada agar dapat terlihat secara jelas sehingga mudah dikenali dan dimengerti. Pengguna tidak harus mengingat-ingat informasi dari satu halaman ke halaman lain. Instruksi dan informasi pada sistem harus mudah diakses dan terlihat jelas pada saat dibutuhkan. Sebagian besar pengguna adalah orang yang ingin tahu sedang berada di posisi mana pada saat ini dan apa saja rute yang telah ia lewati.

g. *Flexibility and efficiency of use*

Permudah pengguna untuk melakukan kegiatannya dengan lebih cepat. Sistem yang baik adalah sistem yang dapat merangkul pengguna dari kalangan manapun, baik yang sudah mahir maupun yang baru pertamakali menggunakan sistem. Terkadang pada suatu kasus diperlukan suatu fungsi yang hanya dapat dimengerti oleh para pengguna yang sudah mahir sehingga pengguna tidak perlu kesulitan untuk mengakses sebuah fungsi dari awal.

h. *Aesthetic and minimalist design*

Dialog seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan. Sistem hanya menghasilkan informasi yang relevan, informasi yang tidak relevan mengurangi visibilitas dan *usability* dari sistem. Setiap unit tambahan pada dialog bersaing dengan unit-unit informasi yang relevan dan akan mengurangi tingkat visibilitasnya terhadap yang lain. Desain menjadi sesuatu yang pertama kali dilihat pengguna saat menggunakan sistem. Penggunaan desain yang minimalis menjadi daya tarik bagi kebanyakan pengguna karena tidak memaksa mata mereka untuk bekerja lebih keras. Pola desain seperti ini dapat dilihat dari penggunaan *white space* yang minimum. Namun, penggunaan *white space* yang berlebihan dan dalam area yang besar akan menjadikan sistem tampak kurang menarik.

i. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*

Pesan kesalahan harus disampaikan dalam bahasa yang jelas, lugas, mengindikasikan masalah dan memberikan solusi. Pesan kesalahan atas suatu aksi dalam sebuah sistem informasi sangat diperlukan. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak kebingungan dalam menentukan langkah berikutnya.

j. *Help and documentation*

Sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan system. Berbagi informasi harus dapat dengan mudah dicari, fokus pada *task* pengguna mendaftarkan tahapan-tahapan yang konkrit untuk dikerjakan dan tidak terlalu rumit. Sama halnya ketika membeli suatu alat elektronik. Biasanya akan ada buku petunjuk atau manual yang bisa memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

2.5 *Low – fidelity Prototyping*

Low-fidelity prototyping merupakan bentuk awal sebuah produk yang belum final. Artinya, produk tidak dibuat menggunakan material yang sesuai dengan kebutuhan sebenarnya, seperti menggunakan kertas atau kertas karton (Interaction Design, 2012). *Low-fidelity prototyping* digunakan untuk mendemonstrasikan tampilan sistem secara umum dan tidak menampilkan bagaimana fitur berjalan secara fungsional (Rudd, Stern, & Isensee, 1996). Jenis ini biasanya dilakukan pada tahapan awal pengembangan sebuah produk. Tahapan ini dibutuhkan dengan melakukan pendalaman ide dan konsep desain. Beberapa jenis *low-fidelity prototyping* yang dapat digunakan, antara lain: (1) *Storyboarding*; (2) *Sketching*; (3) *Prototyping with index card*; dan (5) *Wizard of Oz*.

2.6 High-fidelity Prototyping

Berbeda dengan *low-fidelity prototyping*, *high-fidelity prototyping* menggunakan material sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengembangannya. Menurut Rudd, Stern, dan Isensee (1996), *high-fidelity prototyping* merupakan bentuk interaktif dan secara umum interaksi antarmuka sudah dapat berjalan sesuai dengan produk aslinya. Jenis ini biasanya dibangun dengan menggunakan *tools* seperti *Smalltalk* dan *Visual Basic* (Rudd, Stern, & Isensee, 1996). *High-fidelity prototyping* biasanya digunakan untuk mengevaluasi hal-hal yang berkaitan secara teknis dan dilakukan pada akhir proses pengembangan (Rudd, Stern, & Isensee, 1996).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan langkah- langkah yang dilakukan dalam penelitian ini.

3.1 Studi Pustaka

Subjek penelian adalah Pemerintah Provinsi di Indonesia dengan objek penelitian 34 *website* pemerintahan provinsi di Indonesia, yang akan diteliti dan dianalisis, sebagai mana disebutkan dalam Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Subjek dan Objek Penelitian

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Alamat Kantor
1	Aceh	http://acehprov.go.id	Jl. T. Nyak Arief No.219, Banda Aceh
2	Bali	http://baliprov.go.id	Jl. Kapten Cok Agung Tresna, Renon
3	Banten	http://bantenprov.go.id	Jl. Brigjen K.H. Syam'un No. 5, Serang
4	Bengkulu	http://bengkuluprov.go.id	Jl. Pembangunan No.1 Padang Harapan, Bengkulu 38225
5	DI Yogyakarta	http://jogjaprov.go.id	Komp. Kepatihan Danurejan, Yogyakarta 55213
6	DKI Jakarta	http://jakarta.go.id	Jl. Merdeka Selatan Blok.8-9, Jakarta Pusat
7	Gorontalo	http://gorontaloprov.go.id	Jl. Sapta Marga Gorontalo
8	Jambi	http://jambiprov.go.id	Jl. A Yani No.1 Telanaipura, Jambi 36128
9	Jawa Barat	http://jabarprov.go.id	Jl. Taman Sari No.55, Bandung
10	Jawa Tengah	http://jatengprov.go.id	Jl. Pahlawan No. 9 Lt. 11/12, Semarang

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Alamat Kantor
11	Jawa Timur	http://jatimprov.go.id	Jalan Pahlawan 110, Surabaya 60174
12	Kalimantan Barat	http://kalbarprov.go.id	Jl. A. Yani, Pontianak
13	Kalimantan Selatan	http://kalselprov.go.id	Jl.Jend.Sudirman No.14, Banjarmasin 70114
14	Kalimantan Tengah	http://kalteng.go.id	Jl. RTA Milono No.1, Palangka Raya 73000
15	Kalimantan Timur	http://kaltimprov.go.id	JL Gajah Mada 2, Samarinda
16	Kalimantan Utara	http://kaltaraprov.go.id	Jl. Kol. H. Soetadji Tanjung Selor Kode Pos 77212
17	Kepulauan Bangka Belitung	http://babelprov.go.id	Komplek Perkantoran dan Pemukiman Terpadu
18	Kepulauan Riau	http://kepripov.go.id	Jl. Basuki Rahmat Tanjungpinang
19	Lampung	http://lampungprov.go.id	Jl. Wr. Monginsidi 69 Telukbetung
20	Maluku	http://malukuprov.go.id	Jl. Dr. Latumeten No. 12, Ambon
21	Maluku Utara	http://malutprov.go.id	Jl. Pahlawan Revolusi No 1 Ternate
22	Nusa Tenggara Barat	http://ntbprov.go.id	Jl. Udayana No. 14, Mataram
23	Nusa Tenggara Timur	http://nttprov.go.id	Jl. Raya El Tari No. 52 Kupang
24	Papua	http://papua.go.id	Jl. Soa Siu Dok, Jayapura
25	Papua Barat	http://papuabarprov.go.id	Jl. Siliwangi No.1 , Manokwari
26	Riau	http://riau.go.id	Jl. Jen. Sudirman No. 460, Pekanbaru
27	Sulawesi Barat	http://sulbarprov.go.id	Jl. Ahmad Yani No.1 Mamuju 91511

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Alamat Kantor
28	Sulawesi Selatan	http://sulselprov.go.id	Jl. Urip Sumoharjo 269, Makassar 90245
29	Sulawesi Tengah	http://sultengprov.go.id	Jl. Prof. Dr. Moh. Yamin, SH No. 7, Palu 94112
30	Sulawesi Tenggara	http://sulawesitenggaraprov.go.id	Kompleks Bumi Pradja Anduonouhu, Kendari 93232
31	Sulawesi Utara	http://sulutprov.go.id	Jl. 17 Agustus No. 69, Manado
32	Sumatera Barat	http://sumbarprov.go.id	Jl. Jend Sudirman No 51, Padang
33	Sumatera Selatan	http://sumselprov.go.id	Jl. Kapten A. Riai No.1, Palembang
34	Sumatera Utara	http://sumutprov.go.id	Jl. P. Diponegoro No. 30, Medan

3.2 Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap 34 *website* pemerintahan provinsi di Indonesia sebagaimana disebutkan dalam Tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2 Subjek dan Objek Penelitian

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Alamat Kantor
1	Aceh	http://acehprov.go.id	Jl. T. Nyak Arief No.219, Banda Aceh
2	Bali	http://baliprov.go.id	Jl. Kapten Cok Agung Tresna, Renon
3	Banten	http://bantenprov.go.id	Jl. Brigjen K.H. Syam'un No. 5, Serang
4	Bengkulu	http://bengkuluprov.go.id	Jl. Pembangunan No.1 Padang Harapan, Bengkulu 38225
5	DI Yogyakarta	http://jogjaprov.go.id	Komp. Kepatihan Danurejan, Yogyakarta 55213

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Alamat Kantor
6	DKI Jakarta	http://jakarta.go.id	Jl. Merdeka Selatan Blok.8-9, Jakarta Pusat
7	Gorontalo	http://gorontaloprov.go.id	Jl. Sapta Marga Gorontalo
8	Jambi	http://jambiprov.go.id	Jl. A Yani No.1 Telanaipura, Jambi 36128
9	Jawa Barat	http://jabarprov.go.id	Jl. Taman Sari No.55, Bandung
10	Jawa Tengah	http://jatengprov.go.id	Jl. Pahlawan No. 9 Lt. 11/12, Semarang
11	Jawa Timur	http://jatimprov.go.id	Jalan Pahlawan 110, Surabaya 60174
12	Kalimantan Barat	http://kalbarprov.go.id	Jl. A. Yani, Pontianak
13	Kalimantan Selatan	http://kalselprov.go.id	Jl.Jend.Sudirman No.14, Banjarmasin 70114
14	Kalimantan Tengah	http://kalteng.go.id	Jl. RTA Milono No.1, Palangka Raya 73000
15	Kalimantan Timur	http://kaltimprov.go.id	JL Gajah Mada 2, Samarinda
16	Kalimantan Utara	http://kaltaraprov.go.id	Jl. Kol. H. Soetadji Tanjung Selor Kode Pos 77212
17	Kepulauan Bangka Belitung	http://babelprov.go.id	Komplek Perkantoran dan Pemukiman Terpadu
18	Kepulauan Riau	http://kepripov.go.id	Jl. Basuki Rahmat Tanjungpinang
19	Lampung	http://lampungprov.go.id	Jl. Wr. Monginsidi 69 Telukbetung
20	Maluku	http://malukuprov.go.id	Jl. Dr. Latumeten No. 12, Ambon
21	Maluku Utara	http://malutprov.go.id	Jl. Pahlawan Revolusi No 1 Ternate
22	Nusa Tenggara Barat	http://ntbprov.go.id	Jl. Udayana No. 14, Mataram

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Alamat Kantor
23	Nusa Tenggara Timur	http://nttprov.go.id	Jl. Raya El Tari No. 52 Kupang
24	Papua	http://papua.go.id	Jl. Soa Siu Dok, Jayapura
25	Papua Barat	http://papuabaratprov.go.id	Jl. Siliwangi No.1 , Manokwari
26	Riau	http://riau.go.id	Jl. Jen. Sudirman No. 460, Pekanbaru
27	Sulawesi Barat	http://sulbarprov.go.id	Jl. Ahmad Yani No.1 Mamuju 91511
28	Sulawesi Selatan	http://sulselprov.go.id	Jl. Urip Sumoharjo 269, Makassar 90245
29	Sulawesi Tengah	http://sultengprov.go.id	Jl. Prof. Dr. Moh. Yamin, SH No. 7, Palu 94112
30	Sulawesi Tenggara	http://sulawesitenggaraprov.go.id	Kompleks Bumi Pradja Anduonouhu, Kendari 93232
31	Sulawesi Utara	http://sulutprov.go.id	Jl. 17 Agustus No. 69, Manado
32	Sumatera Barat	http://sumbarprov.go.id	Jl. Jend Sudirman No 51, Padang
33	Sumatera Selatan	http://sumselprov.go.id	Jl. Kapten A. Riai No.1, Palembang
34	Sumatera Utara	http://sumutprov.go.id	Jl. P. Diponegoro No. 30, Medan

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati satu persatu *website* pemerintahan provinsi dari 34 *website* pemerintah provinsi yang ada di indonesia. Peneliti mengevaluasi apakah masing-masing *website* telah memenuhi kesepuluh Prinsip Desain Nielsen sesuai dengan Tabel 3.2

Tabel 3.1 10 Prinsip Desain Nielsen

No	Prinsip	Rangkuman
1	<i>Visibility of system status</i>	Sistem harus dapat menginformasikan kepada pengguna tentang apa yang terjadi pada system
2	<i>Match between system and the real word</i>	Sistem harus ‘berbicara’ dalam bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna. Kata,frasa, dan istilah yang digunakan mengikuti kebiasaan yang ada
3	<i>User control and freedom</i>	Pengguna kadang memilih pilihan yang salah dan memerlukan opsi ‘ <i>emergency exit</i> ’. Pengguna dapat keluar dari keadaan akibat pilihan yang salah tersebut tanpa perlu melewati kegiatan tambahan lainnya.
4	<i>Consistency and standards</i>	Pengguna tidak harus berpikir apakah kata, situasi, dan aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama.
5	<i>Error prevention</i>	Sistem didesain sehingga mencegah pengguna melakukan kesalahan dalam penggunaan system. Bisa dilakukan dengan menggunakan pilihan konfirmasi.
6	<i>Recognition rather than recall</i>	Membuat objek, aksi, dan pilihan yang ada Visible (jelas).
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Permudah pengguna untuk melakukan kegiatannya dengan lebih cepat.
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Dialog seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan.
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	Pesan kesalahan harus dijelaskan dalam bahasa yang jelas, menjelaskan masalah dan memberikan solusi.

10	<i>Help and documentation</i>	Sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan system.
----	-------------------------------	---

3.3 Melaporkan Hasil Observasi

Hasil Observasi dituangkan dalam bentuk tabel yang berisi data sebagai berikut:

- a. Alamat URL *website* pemerintah provinsi
- b. Checklist Prinsip Desain Nielsen
- c. Rekapitulasi jumlah prinsip yang terpenuhi dan prinsip yang tidak terpenuhi

3.4 Mendesain Purwarupa

Pada tahap ini dilakukan perancangan purwarupa *website* pemerintahan sesuai dengan 10 Prinsip Desain Nielsen. Perancangan dilakukan dengan menggunakan contoh desain dari hasil observasi yang memenuhi prinsip tersebut.

3.5 Mengevaluasi Purwarupa

Setelah purwarupa berhasil dirancang, maka selanjutnya dilakukan pengujian usability oleh seorang desainer *website* dengan mengacu pada Prinsip Desain Nielsen.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Subjek dan Objek Penelitian

Melakukan penelitian pada pemerintahan dan 34 *website* pemerintahan provinsi di Indonesia yang akan dianalisis. Setelah dilakukan penelusuran *website-website* dimaksud, dengan hasil pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Daftar Situs Pemerintah Provinsi yang Dapat Diakses

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Keterangan	
1	Aceh	acehprov.go.id	Dapat Diakses	-
2	Bali	baliprov.go.id	-	Tidak Dapat Diakses
3	Banten	bantenprov.go.id	Dapat Diakses	-
4	Bengkulu	bengkuluprov.go.id	Dapat Diakses	-
5	DI Yogyakarta	jogjaprov.go.id	Dapat Diakses	-
6	DKI Jakarta	jakarta.go.id	Dapat Diakses	-
7	Gorontalo	gorontaloprov.go.id	Dapat Diakses	-
8	Jambi	jambiprov.go.id	-	Tidak Dapat Diakses
9	Jawa Barat	jabarprov.go.id	Dapat Diakses	-
10	Jawa Tengah	jatengprov.go.id	Dapat Diakses	-
11	Jawa Timur	jatimprov.go.id	Dapat Diakses	-
12	Kalimantan Barat	kalbarprov.go.id	Dapat Diakses	-
13	Kalimantan Selatan	kalselprov.go.id	Dapat Diakses	-
14	Kalimantan Tengah	kalteng.go.id	Dapat Diakses	-
15	Kalimantan Timur	kaltimprov.go.id	Dapat Diakses	-
16	Kalimantan Utara	kaltaraprov.go.id	Dapat Diakses	-
17	Kepulauan Bangka Belitung	babelprov.go.id	Dapat Diakses	-
18	Kepulauan Riau	kepriprov.go.id	Dapat Diakses	-

No	Pemerintah Provinsi	Situs Web	Keterangan	
19	Lampung	lampungprov.go.id	Dapat Diakses	-
20	Maluku	malukuprov.go.id	Dapat Diakses	-
21	Maluku Utara	malutprov.go.id	-	Tidak Dapat Diakses
22	Nusa Tenggara Barat	ntbprov.go.id	Dapat Diakses	-
23	Nusa Tenggara Timur	nttprov.go.id	Dapat Diakses	-
24	Papua	papua.go.id	Dapat Diakses	-
25	Papua Barat	papuabaratprov.go.id	-	Tidak Dapat Diakses
26	Riau	riau.go.id	Dapat Diakses	-
27	Sulawesi Barat	sulbarprov.go.id	Dapat Diakses	-
28	Sulawesi Selatan	sulselprov.go.id	-	Tidak Dapat Diakses
29	Sulawesi Tengah	sultengprov.go.id	-	Tidak Dapat Diakses
30	Sulawesi Tenggara	sulawesitenggaraprov.go.id	Dapat Diakses	
31	Sulawesi Utara	sulutprov.go.id	Dapat Diakses	Tidak Dapat Diakses
32	Sumatera Barat	sumbarprov.go.id	Dapat Diakses	-
33	Sumatera Selatan	sumselprov.go.id	Dapat Diakses	-
34	Sumatera Utara	sumutprov.go.id	Dapat Diakses	-

Dari 34 situs pemerintah provinsi di atas, terdapat 6 situs pemerintah provinsi yang tidak dapat diakses, yaitu *website* Pemerintahan Provinsi Bali, Jambi, Maluku Utara, Papua Barat, Sulawesi Selatan, dan Sulawesi Tengah (diakses tanggal 10 Juli 2018 pukul 13.00-18.30 WIB). Selainnya yaitu 28 *website* akan diteliti dengan mengacu pada 10 prinsip desain Nielsen. Daftar seluruh *website* yang telah menerapkan Prinsip Desain Nielsen dapat dilihat pada Tabel 4.2:

15	Kalimantan Timur kaltimprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	7	3
16	Kalimantan Utara kaltaraprov.go.id	✓	✓	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	6	4
17	Kepulauan Bangka Belitung babelprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	8	2
18	Kepulauan Riau kepriprov.go.id	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	5	5
19	Lampung lampungprov.go.id	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	-	7	3
20	Maluku malukuprov.go.id	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	6	4
21	Maluku Utara malutprov.go.id	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	-
22	Nusa Tenggara Barat ntbprov.go.id	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	8	2
23	Nusa Tenggara Timur nttprov.go.id	✓	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	6	4
24	Papua papua.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	9	1
25	Papua Barat papuabaratprov.go.id	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	-
26	Riau riau.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	8	2
27	Sulawesi Barat sulbarprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0
28	Sulawesi Selatan sulselprov.go.id	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	-
29	Sulawesi Tengah sultengprov.go.id	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	-
30	Sulawesi Tenggara sulawesitenggaraprov. go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	9	1

	gorontalo.gov.id												
5	Kalimantan Tengah kalteng.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0
6	Sulawesi Utara sulutprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0
7	Sulawesi Barat sulbarprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0
8	Sumatera Barat sumbarprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	0

Selain itu, terapat 10 (sepuluh) *website* yang memenuhi 8-9 dari prinsip Nielsen. Daftar *website* tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.4:

Tabel 4.1 *Website* Pemerintah yang Menerapkan 8-9 Prinsip Desain Nielsen

No	Pemerintah Provinsi dan	Prinsip Desain Nielsen ke-										Jumlah	
	Situs Web	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	✓ (ya)	-(tdk)
1	Aceh acehprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	9	1
2	Kalimantan Selatan kalselprov.go.id	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	1
3	Papua papua.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	9	1
4	Sulawesi Tenggara sulawesitenggaraprov. go.id	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	9	1
5	Jawa Barat jabarprov.go.id	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	8	2
6	Jawa Timur jatimprov.go.id	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	8	2
7	Kepulauan Bangka Belitung babelprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	8	2
8	Nusa Tenggara Barat ntbprov.go.id	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	8	2

Terdapat 9 (sembilan) *website* yang memenuhi 6-7 prinsip Nielsen, serta 1 (satu) *website* yang memenuhi hanya memenuhi 5 dari prinsip Nielsen yang dikemukakan dalam Tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.1 *Website* Pemerintah yang Menerapkan 5-7 Prinsip Desain Nielsen

No	Pemerintah Provinsi dan Situs Web	10 Prinsip Nielsen										Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	✓ (ya)	-(tdk)
1	Jawa Tengah jatengprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓	7	3
2	Kalimantan Timur kaltimprov.go.id	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	7	3
3	Lampung lampungprov.go.id	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	-	7	3
4	Sumatera Selatan sumselprov.go.id	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	7	3
5	Bengkulu bengkuluprov.go.id	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	✓	6	4
6	Kalimantan Barat kalbarprov.go.id	-	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	6	4
7	Kalimantan Utara kaltaraprov.go.id	✓	✓	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	6	4
8	Maluku malukuprov.go.id	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	6	4
9	NTT nttprov.go.id	✓	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	6	4
10	Kepulauan Riau kepriprov.go.id	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	5	5

4.2 Analisis Website

Rangkuman penelusuran *website-website* yang dilakukan Peneliti, dari 34 *website* di Indonesia, terdapat 6 (enam) *website* yang tidak dapat dibuka/diakses, dan hasil penelitian 28 *website* Pemerintah Provinsi dikelompokkan yang ditampilkan dalam bentuk tabel sebagaimana tersebut di atas adalah sebagai berikut:

Pada Tabel 4.3. Terdapat 8 (delapan) *website* pemerintah provinsi yang memenuhi 10 prinsip *Heuristic Usability* menurut Nielsen, *website* tersebut memiliki fitur bantuan sebagaimana yang diharapkan oleh Nielsen, dengan terpenuhi 10 prinsip tersebut akan mempermudah pengguna ketika mengalami kesulitan sehingga pengguna sangat mudah dalam menggunakan *website-website* tersebut. *Website-website* tersebut telah memenuhi *prototype* sehingga dapat diadopsi.

Pada tabel 4.4 dari sepuluh *website* pemerintah provinsi terdapat empat *website* yang memenuhi 9 prinsip *Heuristic Usability*, dan enam *website* yang memenuhi 8 prinsip *Heuristic Usability* menurut Nielsen. Dari prinsip yang tidak terpenuhi sangat bervariasi dan terbanyak dari sepuluh *website* tersebut terdapat enam *website* yang tidak terpenuhi adalah prinsip yang ke delapan yaitu *Aesthetic and minimalist design* (Dialog seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan). Prinsip yang ke delapan pada *website-website* tersebut dalam bentuk tampilan belum memenuhi standar *Aesthetic and minimalist design* yang dapat memberikan informasi tepat, desain antar komponen sebaiknya kontraks sehingga tidak menyulitkan pengguna melihat tampilannya. Prinsip lain yang tidak terpenuhi diantaranya dari sepuluh *website* ada tiga *website* yang tidak memenuhi prinsip keenam *Recognition rather than recall* (membuat objek, aksi, dan pilihan yang ada visible/jelas) dan prinsip ketujuh *Flexibility and efficiency of use* (memudahkan pengguna untuk melakukan kegiatannya dengan lebih cepat). Dari kesepuluh *website* tersebut prinsip yang terpenuhi dapat diadopsi dengan melakukan penyempunaan untuk memenuhi prinsip yang belum terpenuhi.

Pada tabel 4.5 dari sepuluh *website* pemerintah provinsi pada tabel tersebut, empat *website* yang memenuhi 7 prinsip *Heuristic Usability*, lima *website* yang memenuhi 6 prinsip *Heuristic Usability* dan satu *website* hanya memenuhi 5 prinsip *Heuristic Usability* menurut Nielsen. Dari sepuluh *website* tersebut sangat bervariasi prinsip yang tidak terpenuhi adalah sebagai berikut:

- a. Tiga *website* tidak memenuhi prinsip *Visibility of system status* (Sistem harus dapat menginformasikan kepada pengguna tentang apa yang terjadi pada system),

- b. Satu *website* tidak memenuhi prinsip *Match between system and the real world* (Sistem harus ‘berbicara’ dalam bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna. Kata, frasa, dan istilah yang digunakan mengikuti kebiasaan yang ada)
- c. Dua *website* tidak memenuhi prinsip *User control and freedom* (Pengguna kadang memilih pilihan yang salah dan memerlukan opsi ‘*emergency exit*’. Pengguna dapat keluar dari keadaan akibat pilihan yang salah tersebut tanpa perlu melewati kegiatan tambahan lainnya.)
- d. Empat *website* tidak memenuhi prinsip *Consistency and standards* (Pengguna tidak harus berpikir apakah kata, situasi, dan aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama)
- e. Dua *website* tidak memenuhi prinsip *Error prevention* (Sistem didesain sehingga mencegah pengguna melakukan kesalahan dalam penggunaan system. Bisa dilakukan dengan menggunakan pilihan konfirmasi.)
- f. Enam *website* tidak memenuhi prinsip *Recognition rather than recall* (Membuat objek, aksi, dan pilihan yang ada *visible/jelas*)
- g. Tujuh *website* tidak memenuhi prinsip *Flexibility and efficiency of use* (Permudah pengguna untuk melakukan kegiatannya dengan lebih cepat)
- h. Tujuh *website* tidak memenuhi prinsip *Aesthetic and minimalist design* (Dialog seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan)
- i. Tiga *website* tidak memenuhi prinsip *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* (Pesan kesalahan harus dijelaskan dalam bahasa yang jelas, menjelaskan masalah dan memberikan solusi).
- j. Tiga *website* tidak memenuhi prinsip *Help and documentation* (Sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan system).

Setelah diadakan pengelompokan dan tercantum pada tabel 4.5 yang menggunakan prinsip Heuristik Nielsen setelah dilakukan penelitian dan untuk menguji purwarupa sesuai dengan prinsip heuristic, terdapat beberapa *website* yang menggunakan Nielsen masih terdapat kesalahan.

4.3 Hasil Analisis Penelitian

Dari 28 *Website* yang diteliti, terdapat 8 (delapan) *website* yang sudah menerapkan prinsip desain Nielsen secara sempurna, yaitu :

- a. Pemerintah Provinsi Banten, <http://bantenprov.go.id>
- b. Daerah Istimewa Yogyakarta, [http:// jogjaprov.go.id](http://jogjaprov.go.id)
- c. DKI Jakarta, <http://jakarta.go.id>
- d. Gorontalo, <http://gorontaloprov.go.id>
- e. Kalimantan Tengah, <http://kalteng.go.id>
- f. Sulawesi Utara, <http://sulutprov.go.id>
- g. Sulawesi Barat, <http://sulbarprov.go.id>
- h. Sumatera Barat, <http://sumbarprov.go.id>

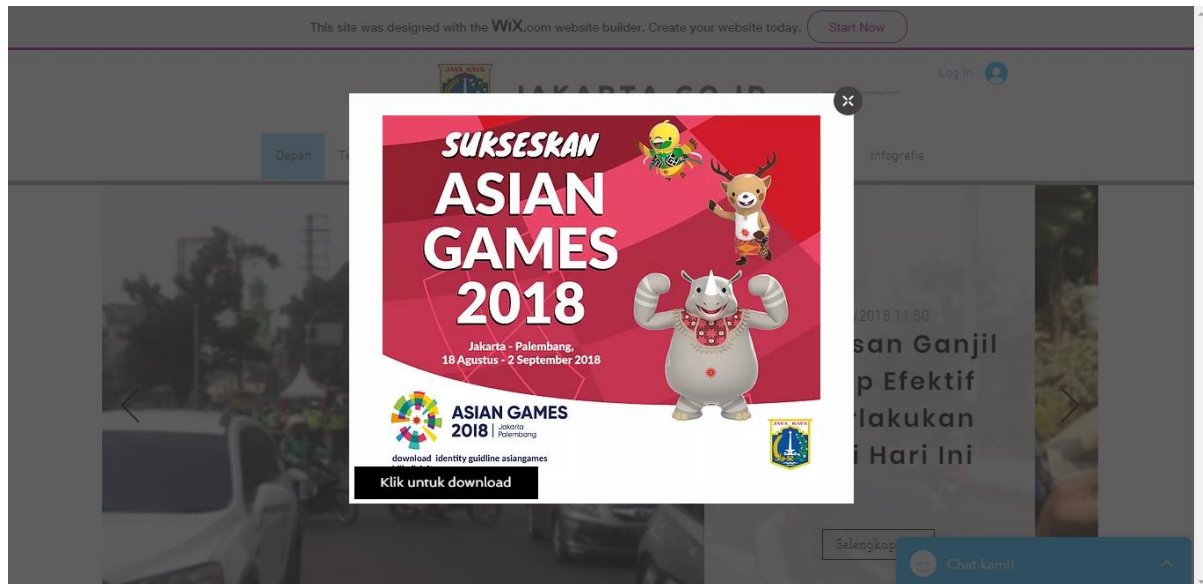
Selain yang tersebut di atas, sebanyak 20 *website* lainnya perlu dilakukan pengembangan/perbaikan sehingga sesuai dengan prinsip desain Nielsen.

4.4 Pengembangan Purwarupa

Perancangan purwarupa situs pemerintah provinsi adalah halaman yang menjelaskan tampilan antarmuka yang akan tampak pada situs pemerintah provinsi.

4.4.1. Highlight Event

Event yang terbaru dan sedang bejalan akan tampil di halaman depan dari situs. Letak tampilan highlight dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Highlight Event

4.4.2. Halaman Depan

Halaman depan adalah halaman yang pertama yang ditampilkan saat situs diakses. Pada halaman depan terdapat slide 3 berita terbaru, info cuaca, kalender kegiatan, pemimpin daerah, dan info sosialisasi link-link terkait dengan situs. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:

This site was designed with the **WIX** .com website builder. Create your website today. [Start Now](#)

JAKARTA.GO.ID [Log In](#)

[Desain](#) [Tentang](#) [Galeri](#) [Berita](#) [Informasi Keuangan](#) [Berkas Data](#) [Website Terkait](#) [Infografis](#)



08/01/2018 15:40
**Pemprov DKI
 Bersama Empat
 BUMD Bakal
 Kembangkan
 Dua Kawasan
 TOD**

[Chat kami!](#)

CUACA HARI INI

Jakarta, Indonesia
 Mon, Aug 6, 2018


27°C
 Fair

Wind: N 3.2 kph
 Humidity: 67%
 Visibility: 8.1 KM

View in Weather.com

Tue 30° 24°
 Wed 30° 24°
 Thu 30° 24°

KALENDER KEGIATAN

August 2018

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

PEMIMPIN DAERAH



ANIES BASWEDAN
 Gubernur Provinsi DKI Jakarta



SANDIAGA SALAHUDDIN UNO
 Wakil Gubernur Provinsi DKI Jakarta

Jakarta kota maju, lestari, dan berbudaya yang warganya terlibat dalam mewujudkan keberadaban, keadilan dan kesejahteraan semua.

SOSIALISASI

LEBIH DEKAT DENGAN JAKSA

31 473 64

Download





RENCANA KERJA TRANSJAKSA

USULAN KATALOG KATAKOR

SISTEM INFORMASI RENCANA UMUM PENGADAN

PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

DATA KARA

ASIAN GAMES 2018

PENGUMUMAN

FORUM WARGA

Nama * E-mail *

Subjek

Tulis isi pesan di sini *

JAKARTA.GO.ID
 Jl. Medan Merdeka Selatan 8-9 Blok B Lt.3
 Jakarta Pusat 10110 Indonesia
 Telp: (021) 362 2255
 Faks: (021) 362 2255
 Email: info@jakarta.go.id

Map [Satellite](#)

© 1995 - 2018 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemerintah Provinsi DKI Jakarta

Gambar 4.2 Halaman Depan

4.4.3. Halaman Tentang

Pada halaman ini terdapat info mengenai hal-hal yang berkaitan dengan info geografis dan demografis pemerintah provinsi, serta kekayaan alam pemerintah provinsi. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut:

This site was designed with the **WIX.com** website builder. Create your website today. [Start Now](#)


JAKARTA.GO.ID

Log In 

Carli 

[Depan](#)
[Tentang](#)
[Galeri](#)
[Berita](#)
[Informasi Keuangan](#)
[Bank Data](#)
[Website Terkait](#)
[Infografis](#)

[GEOGRAFIS JAKARTA](#)
[DEMOGRAFI JAKARTA](#)
[SUMBER KEKAYAAN ALAM JAKARTA](#)

GEOGRAFIS JAKARTA

Provinsi DKI Jakarta terbagi menjadi 5 wilayah Kota administrasi dan satu Kabupaten administrasi, yakni Kota administrasi Jakarta Pusat dengan luas 47,90 km², Jakarta Utara dengan luas 142,20 km², Jakarta Barat dengan luas 126,15 km², Jakarta Selatan dengan luas 145,73 km², dan Kota administrasi Jakarta Timur dengan luas 187,73 km², serta Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu dengan luas 11,81 km². Di sebelah utara membentang pantai sepanjang 35 km, yang menjadi tempat bermuaranya 13 buah sungai dan 2 buah kanal. Di sebelah selatan dan timur berbatasan dengan Kota Depok, Kabupaten Bogor, Kota Bekasi dan Kabupaten Bekasi, sebelah barat dengan Kota Tangerang dan Kabupaten Tangerang, serta di sebelah utara dengan Laut Jawa.



Secara geologis, seluruh dataran terdiri dari endapan pleistocene yang terdapat pada ±50 m di bawah permukaan tanah. Bagian selatan terdiri atas lapisan aluvial, sedang dataran rendah pantai merentang ke bagian pedalaman sekitar 10 km. Di bawahnya terdapat lapisan endapan yang lebih tua yang tidak tampak pada permukaan tanah karena tertimbun selanjutnya oleh endapan aluvium. Di wilayah bagian utara baru terdapat pada kedalaman 10-25 m, makin ke selatan permukaan keras semakin dangkal 8-15 m. Pada bagian tertentu juga terdapat lapisan permukaan tanah yang keras dengan kedalaman 40 m.

Kedua Kota Jakarta umumnya beriklim panas dengan suhu udara maksimum berkisar 32,7°C - 34°C pada siang hari, dan suhu udara minimum berkisar 23,8°C - 25,4°C pada malam hari. Rata-rata curah hujan sepanjang tahun 237,96 mm, selama periode 2002-2006 curah hujan terendah sebesar 122,0 mm terjadi pada tahun 2002 dan tertinggi sebesar 267,4 mm terjadi pada tahun 2005, dengan tingkat kelembaban udara mencapai 73,0 - 78,0 persen dan kecepatan angin rata-rata mencapai 2,2 m/detik - 2,5 m/detik.

Sumber : Perda No 1 Tahun 2009 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2007-2012

DEMOGRAFI JAKARTA

Jumlah penduduk dalam periode 2002-2006 terus mengalami peningkatan walaupun pertumbuhannya mengalami penurunan. Tahun 2002 jumlah penduduk sekitar 8,50 juta jiwa, tahun 2006 meningkat menjadi 8,96 juta jiwa, dan dalam lima tahun ke depan jumlahnya diperkirakan mencapai 9,1 juta orang. Kepadatan penduduk pada tahun 2002 mencapai 12.664 penduduk per km², tahun 2006 mencapai 13.545 penduduk per km² dan diperkirakan dalam lima tahun kedepan mencapai 13.756 penduduk per km².

Laju pertumbuhan penduduk pada periode tahun 1980-1990 sebesar 2,42 persen per tahun, menurun pada periode 1990-2000 dengan laju 0,16 persen. Pada periode 2000-2005, laju pertumbuhan penduduk sebesar 1,06 persen per tahun.

Sepanjang periode 2002-2006 angka kematian bayi turun secara signifikan, yaitu dari 19,0 per 1000 kelahiran hidup tahun 2002 menjadi 13,7 per 1000 kelahiran hidup pada tahun 2006. Dengan penurunan angka kelahiran total dari 1,56 pada tahun 2000 menjadi 1,53 pada tahun 2006, maka terlihat faktor dominan yang mempengaruhi pertambahan jumlah penduduk adalah turunnya angka kematian bayi disamping migrasi dalam jumlah yang cukup besar karena pengaruh daya tarik Kota Jakarta sebagai pusat administrasi pemerintahan, ekonomi, keuangan, dan bisnis.

Dilihat dari struktur umur, penduduk Jakarta sudah mengarah ke "penduduk tua", artinya proporsi "penduduk muda" yaitu yang berumur 0-14 tahun sudah mulai menurun. Bila pada tahun 1990, proporsi penduduk muda masih sebesar 31,9 persen, maka pada tahun 2006 proporsi ini menurun menjadi 23,8 persen. Sepanjang tahun 2002-2006, proporsi penduduk umur muda tersebut relatif stabil, yaitu sekitar 23,8 persen. Sebaliknya proporsi penduduk usia lanjut (65 tahun ke atas) naik dari 1,5 persen pada tahun 1990, menjadi 2,2 persen pada tahun 2000. Tahun 2006, proporsi penduduk usia lanjut mengalami kenaikan menjadi 3,23 persen. Kenaikan penduduk lansia mencerminkan adanya kenaikan rata-rata usia harapan hidup, yaitu dari 72,79 tahun pada tahun 2002 menjadi 74,14 tahun pada tahun 2006.

Sumber : Perda No 1 Tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2007-2012

SUMBER KEKAYAAN ALAM JAKARTA

Jakarta dengan kondisi geografis lautan yang lebih luas dari daratan memiliki potensi sumber daya laut yang cukup besar, yakni berupa sumber daya mineral dan hasil laut.

Sumber daya mineral yang dihasilkan, tepatnya di Pulau Pabellokan, Kepulauan Seribu, berupa minyak bumi dan gas mulai dieksploitasi sejak tahun 2000 dengan rata-rata kapasitas produksi sekitar 4 juta barel per tahun.

Kekayaan laut yang dapat dieksploitasi berupa ikan konsumsi dan ikan hias. Selama lima tahun terakhir, tiap tahunnya rata-rata produksi ikan konsumsi mencapai 123 ribu ton dan produksi ikan hias mencapai 59,86 juta ekor.

Sumber : Perda No 1 Tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2007-2012



JAKARTA GO ID
Jl. Medan Merdeka Selatan 6-9 Blok B Lt 3
Jakarta Pusat Jakarta Indonesia
Telp (+6221) 382 2255
Faks (+6221) 382 2255
Surel div@jakarta.go.id



FORUM WARGA

Nama *

E-mail *

Subjek

Tulis isi pesan di sini *

Kirim

© 1995 - 2018 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemprov DKI Jakarta

Gambar 4.3 Halaman Tentang

4.4.4. Halaman Galeri

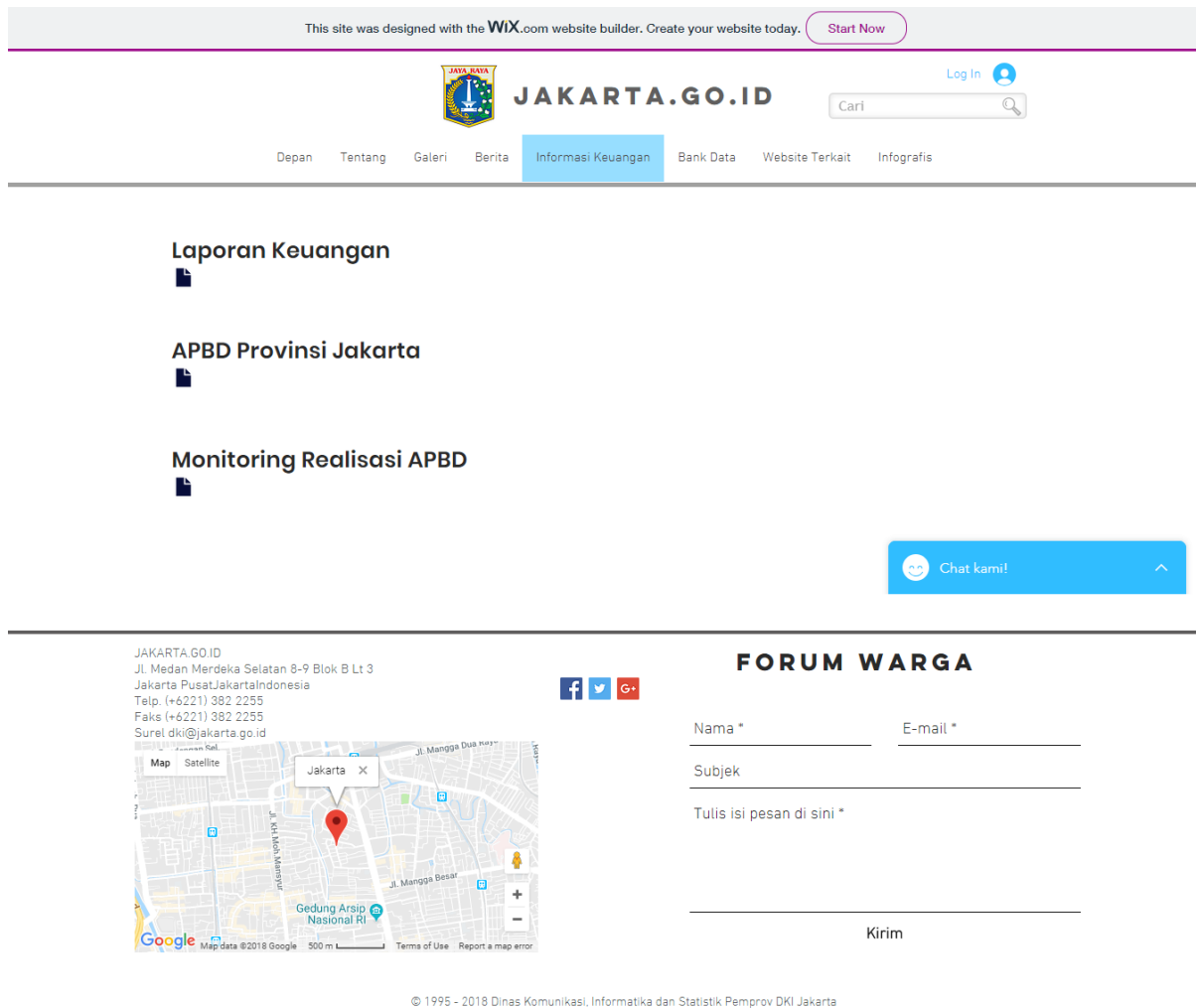
Halaman galeri menyajikan gambar-gambar dan video-video yang menggambarkan suasana dan hal-hal yang berkaitan dengan pemerintah provinsi. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4 Halaman Galeri

4.4.5. Halaman Informasi Keuangan

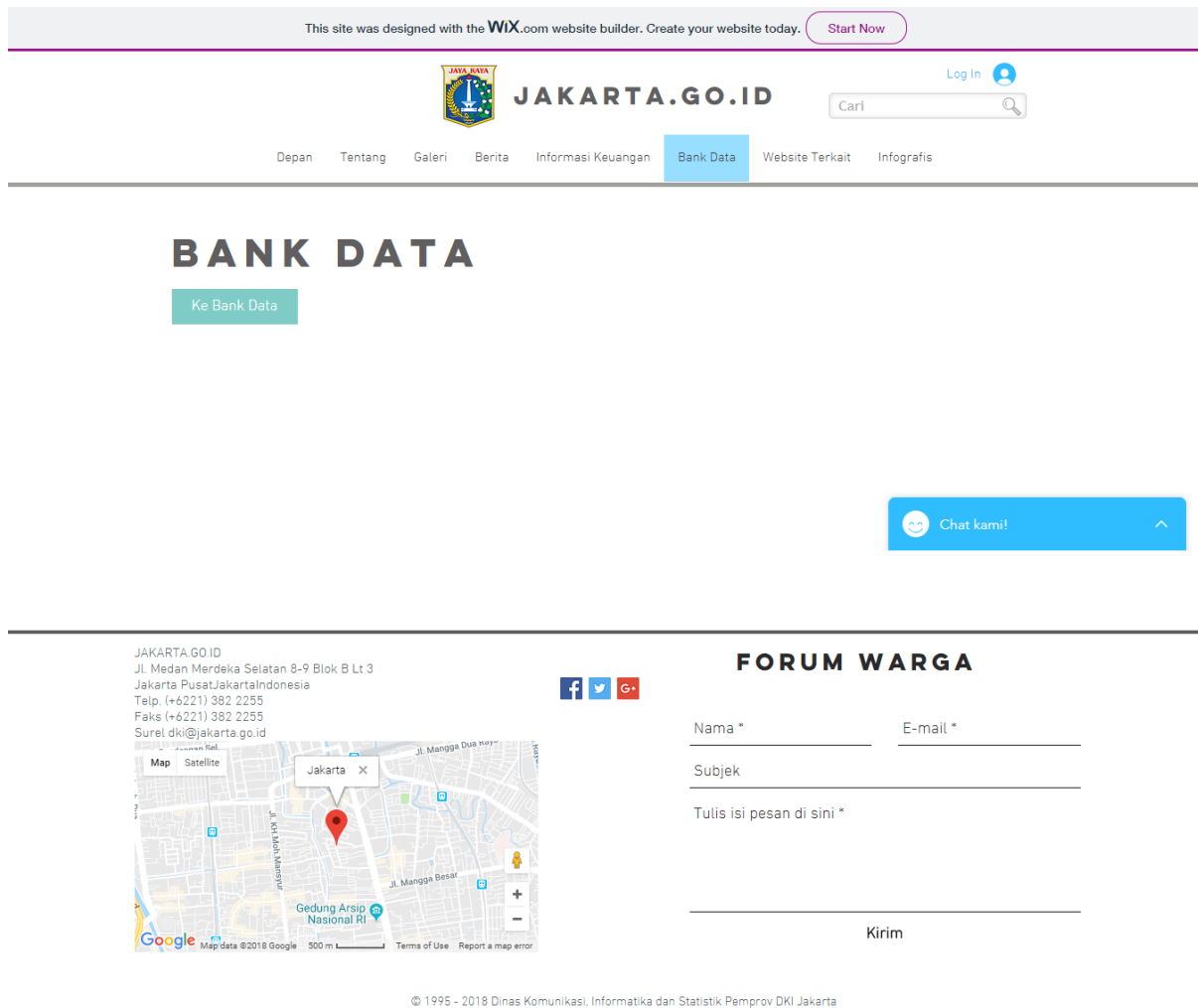
Pada halaman ini, ditampilkan link-link yang akan mengarah pada situs pemerintah provinsi yang menyimpan data-data yang berkaitan dengan keuangan pemerintah provinsi. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Halaman Informasi Keuangan

4.4.6. Halaman Bank Data

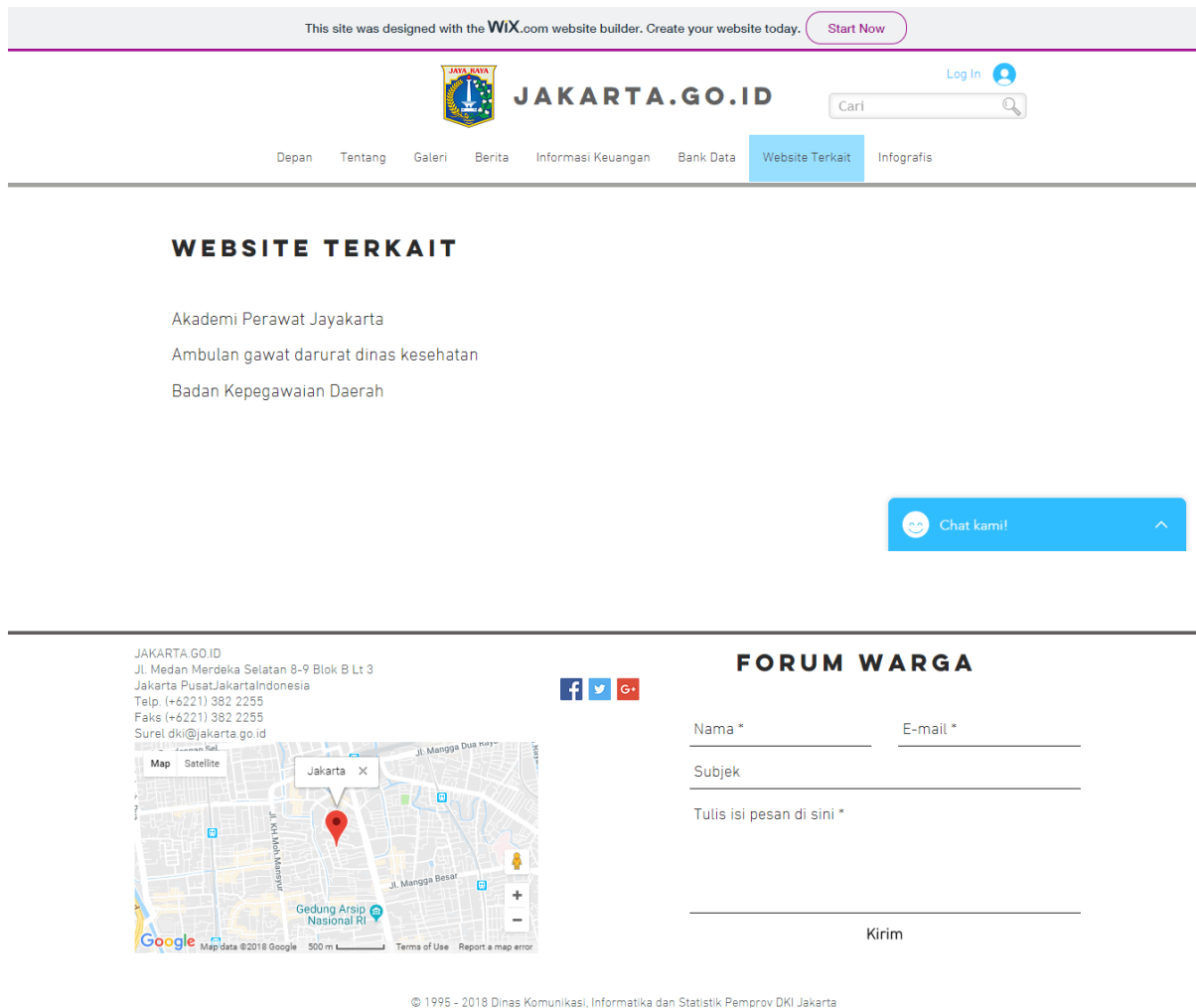
Pada halaman Bank Data terdapat tombol yang mengarahkan pengguna untuk membuka situs yang Bank Data. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Halaman Bank Data

4.4.7. Halaman Website Terkait

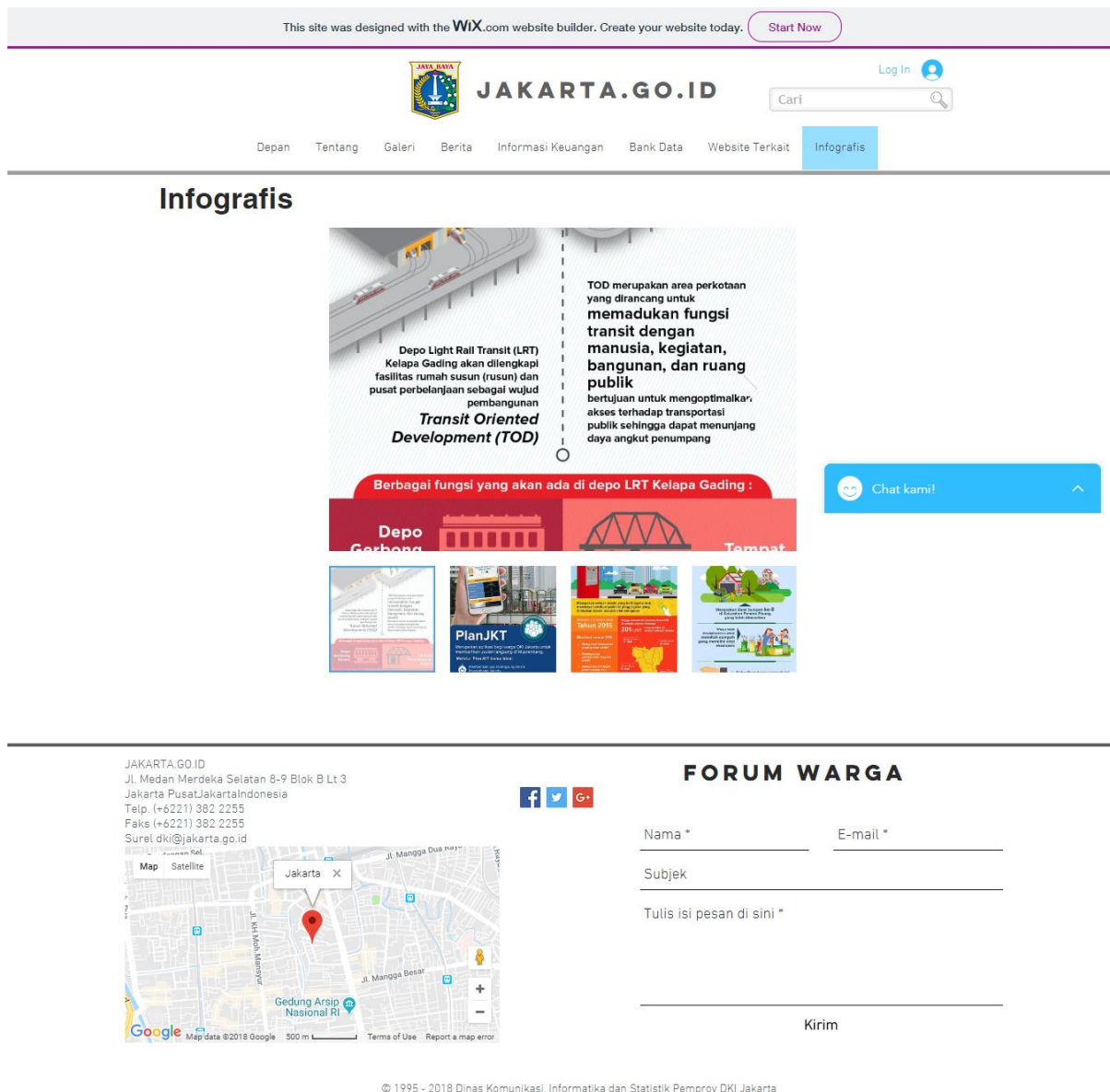
Halaman Website Terkait menampilkan situs lain yang berkaitan dengan situs pemerintah provinsi. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7 Halaman Website Terkait

4.4.8. Halaman Infografis

Pada halaman ini terdapat gambar-gambar yang memuat informasi yang pemerintah provinsi sosialisasikan. Informasi yang disampaikan ditampilkan dalam bentuk poster. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut:



Gambar 4.8 Halaman Infografis

4.4.9. Halaman Berita

Halaman ini memuat berita-berita yang terbaru maupun yang sudah dipublikasikan sejak lama. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut:

The screenshot displays the Jakarta.go.id website in a preview mode. The header includes the Wix logo, a status message "You are currently in preview mode", and navigation links for Mobile, Save, and Back to Editor. A banner at the top encourages upgrading the website to remove Wix ads, with an "Upgrade Now" button. The main navigation bar features links for Depan, Tentang, Galeri, Berita (active), Informasi Keuangan, Bank Data, Website Terkait, and Infografis. The "BERITA JAKARTA" section lists ten news items, each with a thumbnail image, title, date, and brief description. The news items cover topics such as weather forecasts, sports events, government activities, and infrastructure projects. At the bottom of the news section is a "Chat kami!" button. Below the news section is a "FORUM WARGA" section with a contact form. The form includes fields for Nama *, E-mail *, Subjek, and a text area for the message. A "Kirim" button is at the bottom of the form. To the left of the form is a map of Jakarta with a red pin indicating the location of the Jakarta.go.id office. The footer contains the copyright information: "© 1995 - 2018 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemprov DKI Jakarta".

BERITA JAKARTA

Thumbnail	Judul Berita	Tanggal	Ringkasan
	Jakarta Diprediksi Cerah Berawan	30/07/2018	Kondisi cuaca wilayah Jakarta diprediksi cerah berawan sepanjang hari mulai pagi hingga dini hari
	Sandi Buka Porseka ke-42 Pesantren Darunnajah	30/07/2018	Wakil Gubernur DKI Jakarta, Sandiaga Uno hari ini membuka acara Pekan Seni Olahraga dan Pramuka (PORSEKA) ke-42 Pesantren Darunnajah di Ulujami, Jakarta Selatan
	Gubernur Tinjau Pelican Crossing di Jl. MH Thamrin	30/07/2018	Gubernur DKI Jakarta, Anies Baswedan meninjau pelican crossing di kawasan Bundaran Hotel Indonesia (HI)
	Anies Jadi Inspektur Apel Gerebek Area GBK	30/07/2018	Gubernur DKI Jakarta, Anies Baswedan bertindak sebagai Inspektur Apel Gerebek Area Gelora Bung Karno (GBK)
	Sandi Berkantor di Pulau Sebir	30/07/2018	Wakil Gubernur DKI Jakarta, Sandiaga Uno melakukan kunjungan kerja sekaligus berkantor di Pulau Sebir, Kepulauan Seribu Utara
	Jakarta Hari Ini Diprediksi Cerah Berawan	31/07/2018	Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika (BMKG) memprediksi wilayah Jakarta cerah berawan sepanjang hari
	Anies Minta FKDM Tingkatkan Sinergi Dengan Pemprov DKI	31/07/2018	Gubernur Provinsi DKI Jakarta, Anies Baswedan menjadi Inspektur upacara dalam apel akbar Forum Kewaspadaan Dini Masyarakat
	Uji Coba Ganjil Genap Berhasil Pangkas Waktu Tempuh	01/08/2018	Uji coba perluasan ganjil-genap di sejumlah ruas jalan selama kurang lebih satu bulan membuahkan hasil signifikan
	Anies Resmikan Jakarta Investment Centre	31/07/2018	Gubernur DKI Jakarta, Anies Baswedan meresmikan Jakarta Investment Centre (JIC) di Mall Pelayanan Publik, Kuningan, Jakarta Selatan
	Sebagian Jakarta Diprediksi Hujan Pada Siang Hari	01/08/2018	Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) memprediksi cuaca di Jakarta pada pagi hari cerah berawan

FORUM WARGA

Nama * _____ E-mail * _____
 Subjek _____
 Tulis isi pesan di sini * _____

 Kirim

© 1995 - 2018 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemprov DKI Jakarta

Gambar 4.9 Halaman Berita

4.5 Pengujian Purwarupa

Untuk melakukan pengujian telah dilakukan wawancara dengan narasumber yang mengetahui dan faham dibidang desain *website*. Metode yang digunakan adalah pengamatan *website* dan wawancara terstruktur karena masalah sudah jelas yaitu melakukan pengujian *website* yang dirancang oleh penulis dengan menggunakan 10 prinsip Nielsen, dan dari tiap prinsip tersebut dibuat 3 (tiga) pertanyaan sehingga seluruhnya berjumlah 30 pertanyaan, (daftar pertanyaan terlampir).

Pemberian nilai pada hasil pengamatan dan wawancara oleh responden dengan menggunakan angka, memilih salah satu angka dari angka 1 sampai angka 5 yang dianggap tepat oleh koresponden/narasumber, dengan interpretasi skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y)

Untuk item penilaian digambarkan sebagai berikut:

Y = skor tertinggi likert kali jumlah responden

X = skor terendah likert kali jumlah responden

Jumlah skor tertinggi dikali dengan jumlah pertanyaan, yaitu nilai tertinggi $5 \times 30 = 150$ (sangat baik) dalam persentase 100 %, menggunakan 5 kriteria dengan interval 20 :

Angka 5 = sangat baik (80% - 100%)

Angka 4 = baik (60% - 79,99 %)

Angka 3 = cukup (40% - 59,99 %)

Angka 2 = buruk (20% - 39,99 %)

Angka 1 = buruk sekali (0 %-19,99 %)

Wawancara dilakukan pada hari Kamis, tanggal 02 Agustus 2018, koresponden sekaligus sebagai narasumber bernama Galih Noor Akbar yang bekerja dibidang desain. hasil pengujian yang dicapai sebagai tersebut dalam tabel sebagai berikut :

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	<i>Visibility of system status</i>					
	Saya mengetahui tab apa yang sedang saya buka			✓		
	Setiap tab mempunyai nama yang unik dan bisa dibedakan		✓			
	Setiap artikel yang terdapat pada situs mempunyai judul yang sesuai			✓		
2	<i>Match between system and the real word</i>					
	Bahasa yang digunakan <i>website</i> memiliki makna yang sama seperti arti yang sebenarnya		✓			
	Bahasa yang digunakan sistem tidak tercampur dengan bahasa asing yang tidak mudah dimengerti		✓			
	Istilah-istilah yang digunakan di dalam sistem mudah dipahami		✓			
3	<i>User control and freedom</i>					
	Sistem menawarkan solusi untuk keluar dari error			✓		
	Sistem menampilkan pesan error saat terjadi kesalahan			✓		
	Sistem menawarkan pilihan untuk keluar dari error			✓		
4	<i>Consistency and standards</i>					
	Setiap elemen dalam <i>website</i> memiliki ukuran, warna, dan jenis font yang sama			✓		
	Setiap tab pada navigation bar memiliki ukuran yang sama		✓			

	Setiap paragraf penjelas memiliki ukuran, warna, dan jenis font yang sama		✓			
5	<i>Error prevention</i>					
	Jarak antar tab pada navigation bar sudah sesuai sehingga saya tidak membuat kesalahan saat melakukan pemilihan tab		✓			
	Jarak antar link sudah sesuai sehingga saya tidak membuat kesalahan saat melakukan pemilihan tab		✓			
	Ukuran setiap tombol tidak terlalu jauh maupun terlalu dekat dengan tombol lainnya			✓		
6	<i>Recognition rather than recall</i>					
	Tombol-tombol yang ada mudah ditemukan		✓			
	Saya bisa menemukan tab yang sudah saya akses dengan mudah			✓		
	Saya bisa menemukan link yang sudah saya akses dengan mudah			✓		
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>					
	Saya tidak harus membuka halaman utama untuk menemukan kolom pencarian		✓			
	Saya dapat membaca berita terbaru tanpa harus mengakses <i>website</i> dari awal			✓		
	Setiap link yang ada dapat dibuka pada tab yang sama maupun pada tab lain		✓			

8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>					
	Desain antarmuka membuat saya betah untuk berlama-lama mengakses <i>website</i>			✓		
	Jenis, ukuran dan warna font yang digunakan dalam <i>website</i> tidak mempersulit saya untuk mendapatkan informasi		✓			
	Desain tombol dan jenis, ukuran dan warna font dalam <i>website</i> sesuai untuk instansi pemerintah provinsi		✓			
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>					
	Terdapat pesan kesalahan saat saya melakukan kesalahan saat mengakses <i>website</i>			✓		
	Sistem menawarkan solusi seperti “Kembali ke halaman sebelumnya” saat saya mengakses halaman yang tidak terdapat dalam <i>website</i>			✓		
	Pesan kesalahan dapat dengan mudah terlihat			✓		
10	<i>Help and documentation</i>					
	Setiap link yang ada menuju pada alamat yang tepat		✓			
	Setiap link pada tab berita menuju pada berita yang tepat		✓			
	Penamaan judul untuk setiap artikel sudah tepat		✓			
	Total	0	16	14	0	0
	Nilai	0	64	42	0	0
	Hasil Penelitian	0,7066667				

Berdasarkan tabel tersebut di atas, dapat diuraikan hasil pengujian sebagai berikut:

Nilai maksimum = 30 pertanyaan x 5 (nilai tertinggi) = 150

Y = Skor tertinggi 150 x 1 responden (nara sumber)

X = Total Nilai yang diperoleh:

- Nilai 4 sebanyak 16 (4x16) = 64

- Nilai 3 sebanyak 14 (3x14) = 42

Hasil penilaian = X : Y

(64+42) : 150 = 0,

$$\text{Rumusan Index} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \cdot 100\% \quad (4.1)$$

X = 106

Y = 150

106 : 150 x 100 = 70,66667 %

Dari pengujian *website* tersebut mencapai nilai 70,66667 % dengan kriteria “baik” sehingga dapat diadopsi dengan perbaikan dan perlu ditingkatkan untuk dijadikan contoh puwarupa/ prototype.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Analisis terhadap 34 *website* pemerintah provinsi yang ada di Indonesia berhasil dilakukan dengan tahapan studi pustaka, observasi, pelaporan hasil observasi dengan mengikuti 10 Prinsip Desain Nielsen. Hasilnya adalah dari 34 *website* yang ada, terdapat 6 *website* tidak dapat dibuka/diakses pada saat melakukan penelusuran *website*, sehingga yang diteliti hanya 28 *website* pemerintahan provinsi.
- b. Berdasarkan hasil observasi, maka berhasil dirancang sebuah purwarupa *website* pemerintah provinsi yang memenuhi 70,667% kesesuaian dengan Prinsip Desain Nielsen.

5.2 Saran

- a. Berdasarkan pengujian *heuristic* beberapa prinsip desain belum terpenuhi pada saat pengujian, sehingga perlu dilakukan perbaikan.
- b. Untuk perbaikan ke depan perlu ditambahkan fitur pelengkap agar memudahkan pengguna dalam menggali informasi yang terdapat dalam situs pemerintah provinsi.
- c. Untuk penelitian setelah ini, perlu dilakukan pengujian dengan menggunakan metode lain seperti *cognitive walkthrough* atau metode lainnya sebagai bahan perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit).
- Holzinger, A. (2005). *Usability engineering methods for software developers*. *Communications of the ACM* (Vol. 48). Communications of the ACM. <https://doi.org/10.1145/1039539.1039541>
- Lakin, M. R., Parker, D., Cardelli, L., Kwiatkowska, M., & Phillips, A. (2012). *Design and analysis of DNA strand displacement devices using probabilistic model checking*. *Journal of the Royal Society Interface* (Vol. 9). <https://doi.org/10.1098/rsif.2011.0800>
- Nielsen, J., & Mack, R. L. (1994). *Usability Inspection Methods*. Wiley.
- Prasetyo, A. D. (2012). *Perancangan Prototipe Sistem Informasi Geografis Fasilitas Kesehatan Berbasis Website Di Kota Surakarta*.
- River, N. (2013). Apa Itu Usability. Retrieved July 5, 2018, from http://www.academia.edu/4854373/Apa_itu_usability
- Rudd, J., Stern, K., & Isensee, S. (1996). Low vs. high-fidelity prototyping debate. *Interactions*, 3(1), 76–85. <https://doi.org/10.1145/223500.223514>
- Santosa, P. I. (1997). *Interaksi Manusia dan Komputer* (I). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Santosa, P. I. (2004). *Praktek, Interaksi Manusia dan Komputer Teori dan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Setyarini, L. (2011). Heuristic Evaluation. Retrieved July 5, 2018, from <https://listrini.wordpress.com/2015/02/22/heuristic-evaluation/>
- Sudarmawan, & Ariyus, D. (2007). *Interaksi Manusia & Komputer*. Penerbit Andi.
- Tajuddin, F. (2014). Heuristic Evaluation – Waralabaku.com. Retrieved from <http://fahmitajuddin.blogspot.co.id/2015/06/heuristic-evaluation-waralabakucom.html>
- Zakaria, T. M., & Priyono, A. (2007). *Perancangan Antarmuka untuk Interaksi Manusia dan Komputer* (I). Bandung: Penerbit Informatika.

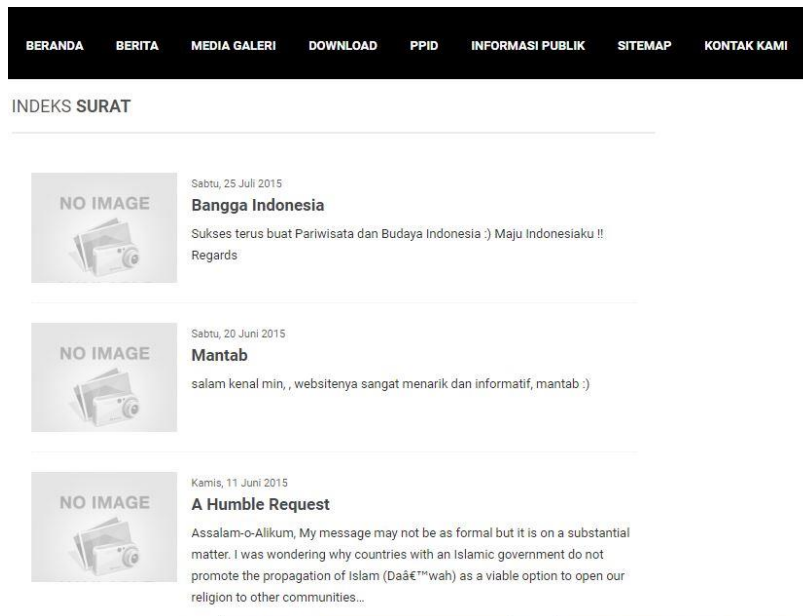
LAMPIRAN

- A. Lembar Kuesioner Pengujian Purwarupa
- B. Bukti Penelitian

Daftar 34 situs pemerintah provinsi di Indonesia dan penerapan Prinsip Desain Nielsen pada situs tersebut.

1. Provinsi Aceh (acehprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*).



Menu indeks surat yang hanya ada pada menu *sitemap*.

2. Bali (baliprov.go.id)

Situs pemerintahan Provinsi Bali tidak dapat diakses.

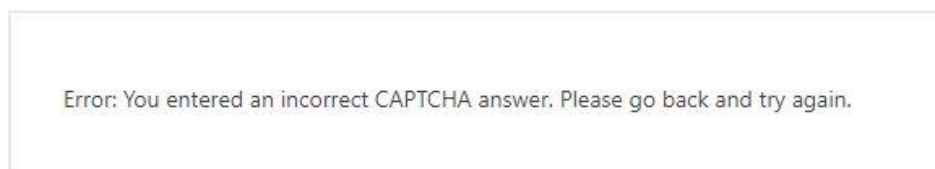
3. Banten (bantenprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

4. Bengkulu (bengkuluprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-3 (*user control and freedom*)



Ketika terjadi error tidak ada tombol kembali kepada halaman sebelumnya.

b. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Tampilan menu harus diklik satu-persatu untuk melihat menu apa saja didalamnya.

c. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)

Pengisian *captcha* tidak jelas dan pengisian menggunakan angka mengalami *error* setelah pengguna coba.

d. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Tinggalkan Balasan



Name *

Email *

Website

Please enter an answer in digits:

11 + three =

What's on your mind?

KIRIM KOMENTAR

Pada menu “VISI DAN MISI KEPALA DAERAH” Hanya visi yang tertulis dan user harus melihat selanjutnya di halaman lain dengan klik “Baca Selengkapnya”

5. D.I Yogyakarta (jogjaprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

6. DKI Jakarta (jakarta.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

7. Gorontalo (gorontaloprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

8. Jambi (jambiprov.go.id)

Situs pemerintahan Provinsi Jambi tidak dapat diakses.

9. Jawa Barat (jabarprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-5 (*error prevention*)

Perizinan

Untuk perizinan dapat dilihat pada website milik Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) di alamat : <http://dpmpptsp.jabarprov.go.id/>

Alamat Kantor DPMPTSP Provinsi Jawa Barat : Jl. Sumatera Nomor 50 Bandung 40115, Telp: 022 4237369, Fax: 022 4237081

Berikut Daftar Jenis Perizinan:

NO	DAFTAR JENIS PERIZINAN	DURASI
1	IZIN PENYELENGGARAAN OPERASIONAL SEKOLAH LUAR BIASA (IPO-SLB)	14 hari Lihat Cetak Persyaratan Persyaratan
2	REKOMENDASI UNDIAN GRATIS BERHADIAH (UGB)	14 hari Lihat Cetak Persyaratan Persyaratan
3	IZIN PENGUMPULAN UANG ATAU BARANG (PENGUMPULAN SUMBANGAN)	14 hari Lihat Cetak Persyaratan Persyaratan
4	REKOMENDASI ADMINISTRASI IZIN USAHA INDUSTRI FARMASI (IUIF)	35 hari Lihat Cetak Persyaratan Persyaratan

Pada menu Perizinan untuk melihat dan mencetak data tidak ada pilihan konfirmasi terlebih dahulu sedangkan beberapa diantaranya *error*.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Beberapa menu bukan *dropdown* namun ada panah yang menunjuk ke bawah di kanan judul menu.

10. Jawa Tengah (jatengprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)

Minimalkan DPT Ganda, KPU Bisa Optimalkan Database Kependudukan Nasional

13 Sep | bidang kpu | No Comments



Semarang – Komisi Pemilihan Umum (KPU) diharapkan mengoptimalkan database kependudukan nasional. Sehingga, dapat

Terdapat keterangan mengenai jumlah komentar pada berita, namun tidak ada kolom untuk memberikan komentar pada halaman berita tersebut.

b. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)



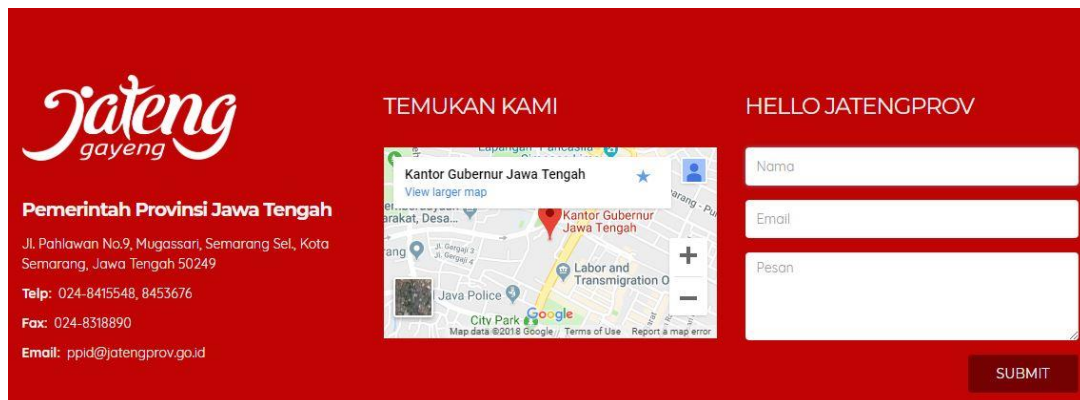
RENCANA UMUM PENGADAAN TAHUN 2018

Show 10 entries Search:

No	NAMA PROGRAM	NAMA KEGIATAN	NAMA PAKET	ID SATKER	TOTAL PAGU
1	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Integrasi Sistem Informasi Antrian Pasien Rumah Sakit	Dinas Kesehatan	50000000
2	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Cetak Buku Saku Kesehatan Tahun 2017	Dinas Kesehatan	14250000
3	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Cetak Buku Saku Kesehatan Triwulanan Tahun 2018	Dinas Kesehatan	21375000
4	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Cetak Buku Data Dasar Puskesmas dan Rumah Sakit	Dinas Kesehatan	7500000

Terdapat fitur filter dengan cara klik pada nama program atau nama kegiatan yang tidak akan terdeteksi oleh pengguna dan akan menyulitkan pengguna karena tidak ada tombol untuk mengembalikan hasil filter.

c. Prinsip ke-9 (*Help user recognize, diagnose, and recover from errors*)



Fitur **HELLO JATENGPROV** tidak memunculkan informasi apapun setelah di isi.

11. Jawa Timur (jatimprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-5 (*error prevention*)

Name:
ahmad

Alamat:
yani

Telp:
08827281

Email:
ahmadjanikoe@yahoo.id

Instansi / Organisasi:
independen

Ditujukan kepada:
Direktur terkait

Judul:
ses saja

isi:
saya hanya mencoba fitur

Copy identitas Diri
Choose File No file chosen

*Surat pembaca hanya memproses yang melampirkan copy
ATB
4nkdvm
Enter the code above here:
mbo5n
Can't read the image? click here to refresh
Kirim

Menu surat pembaca diharuskan melampirkan foto KTP tetapi tidak ada konfirmasi mengenai data yang di kirim. Ketika tidak dilampirkan KTP tidak terjadi *error* apapun.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)

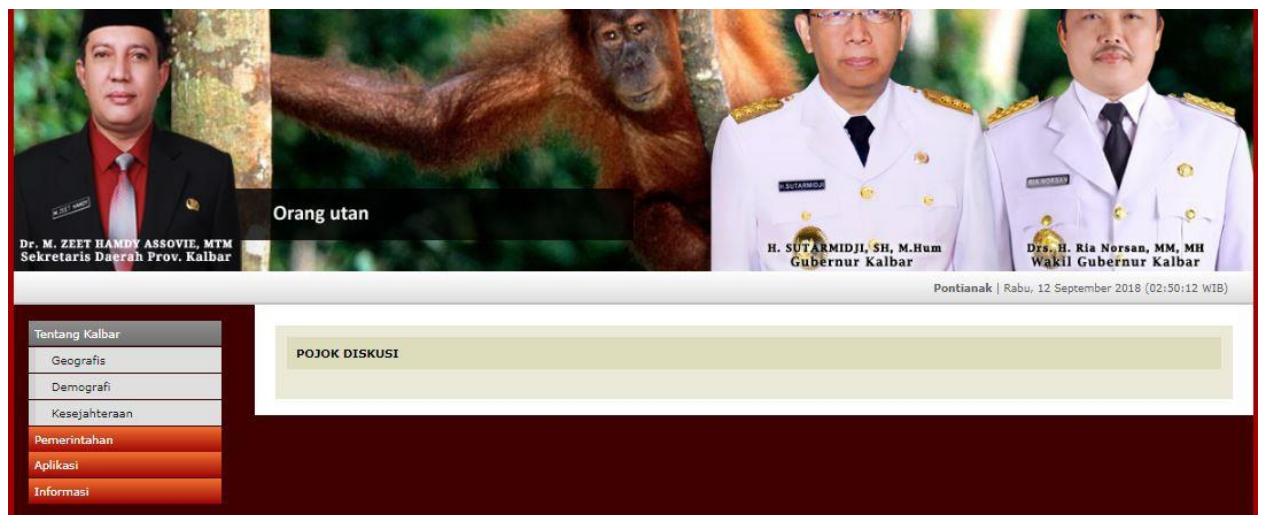


Fitur harga sembako kurang relevan dengan informasi-informasi yang seharusnya ada pada situs pemerintahan.

12. Kalimantan Barat (kalbarprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-1 (*visibility of system status*)



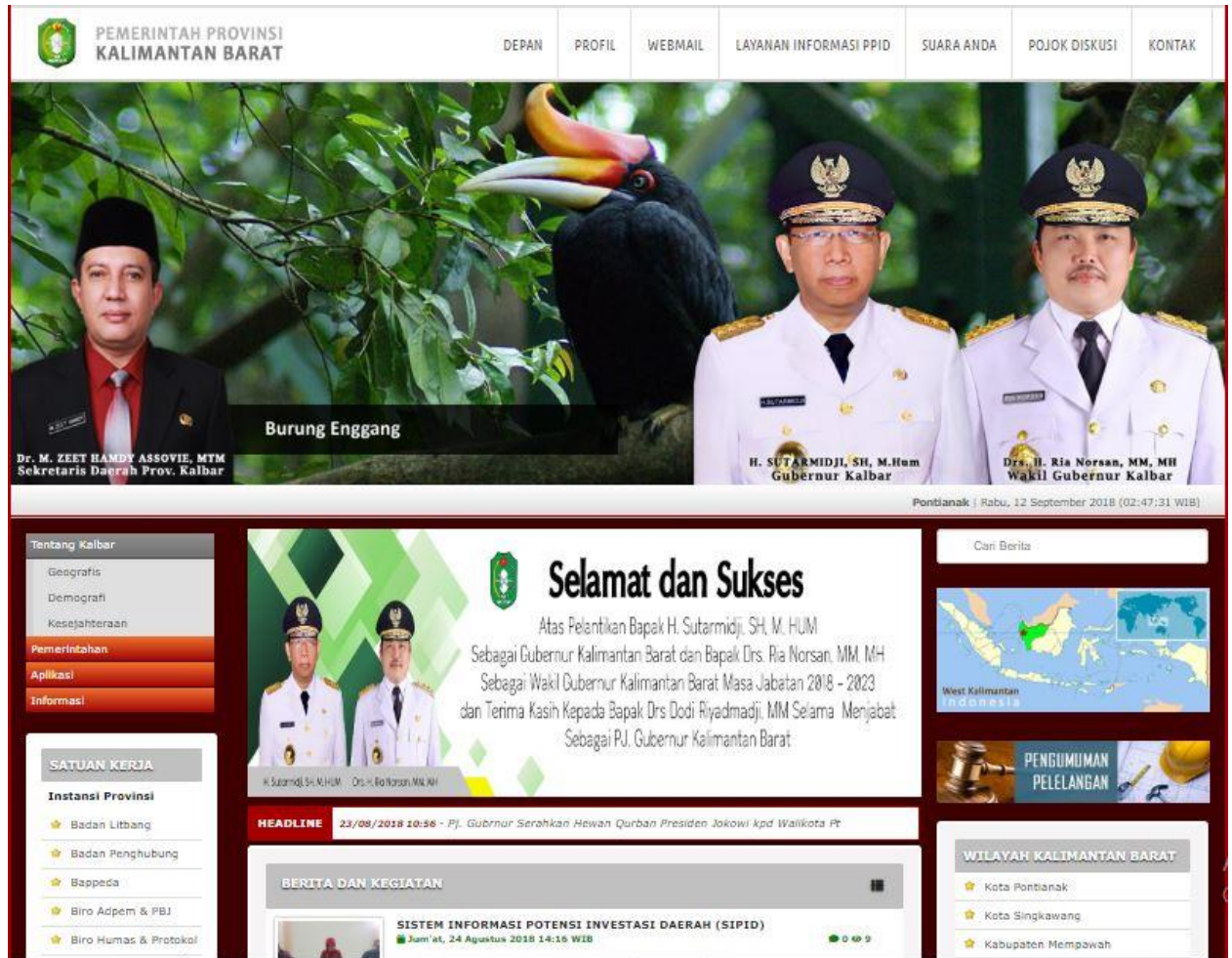
Menu Pojok Diskusi tidak berisikan material konten apapun dan tidak ada keterangan mengenai hal tersebut.

b. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Menu dropdown di bagian kiri tidak diberikan tanda panah sehingga sebagian pengguna tidak akan menemukan isi menu tersebut.

c. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)



Banyaknya menu yang terpisah tempat membuat situs jadi tidak efisien dalam penggunaan aksesnya.

d. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Terdapat beberapa gambar yang tidak disesuaikan resolusinya serta *layout* terlalu penuh sehingga *white space* sedikit.

13. Kalimantan Selatan (kalselprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah prinsip ke-1 (*visibility of system status*)



Muncul peringatan tanpa informasi yang jelas ketika panah di kanan situs di klik.

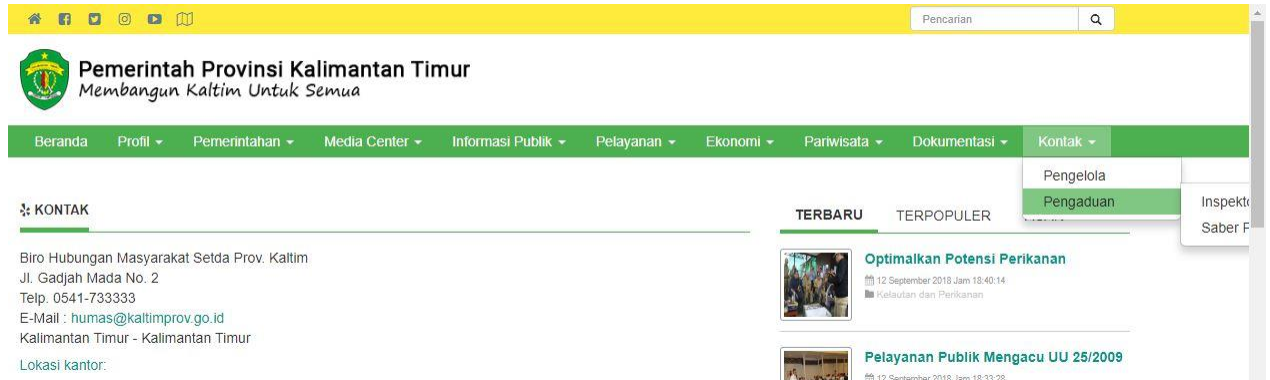
14. Kalimantan Tengah (kaltengprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

15. Kalimantan Timur (kaltimprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Menu pengaduan tersembunyi dan tidak dapat digeser ke kanan.

b. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)



Menu Daftar Informasi Publik dikembalikan kepada halaman awal situs.

c. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)

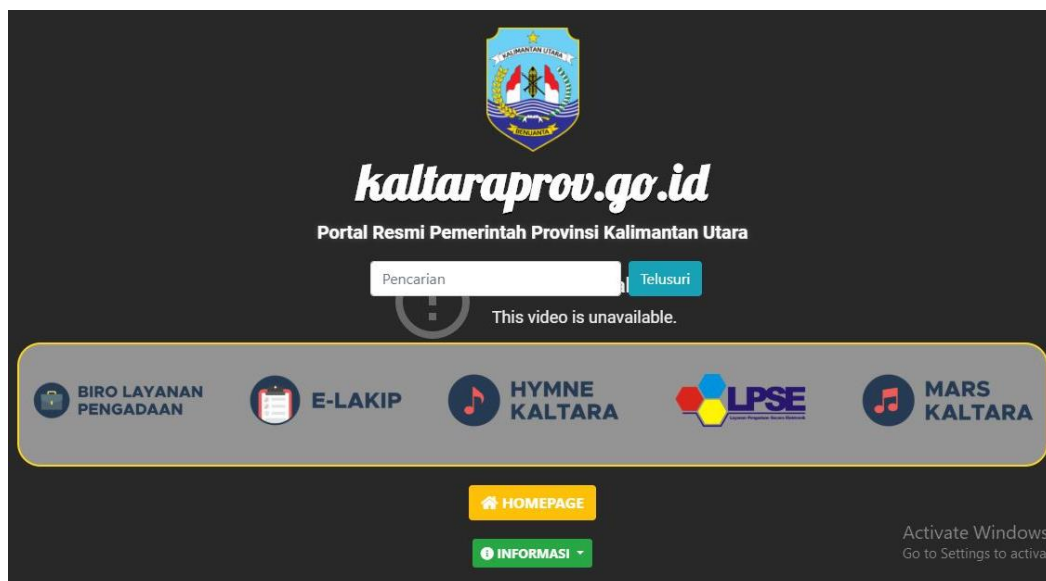


Beberapa menu kurang relevan untuk situs pemerintahan seperti resensi buku.

16. Kalimantan Utara (kaltaraprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-4 (*consistency and standards*)



Menu *homepage* dan beberapa menu *icon* di atasnya mengarah pada *link* yang sama.

b. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Menu terpisah antara halaman awal (kaltaraprov.go.id) dengan halaman utama (humas.kaltaraprov.go.id) sehingga akan sulit di cari dan dipahami.

c. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)



Halaman utama harus melalui menu *homepage* yang mengarah pada website berbeda (humas.kaltaraprov.go.id)

d. Prinsip ke-10 (*help and documentation*)



Tidak ada menu yang menyediakan bantuan dan dokumentasi sistem.

17. Kepulauan Bangka Belitung (babelprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Pada menu Data & Informasi di bagian kanan tidak diberikan *sitemap* menu seperti yang ada pada menu lain.

b. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)

Tanggapan

Add new comment

Your name

Subject

Comment *

- No HTML tags allowed.
- Web page addresses and e-mail addresses turn into links automatically.
- Lines and paragraphs break automatically.

[More information about text formats ?](#)

CAPTCHA

Pertanyaan ini untuk menguji apakah anda adalah pengunjung manusia dan untuk mencegah kiriman spam otomatis.

☐ I'm not a robot



Informasi mengenai komentar disampaikan dengan bahasa yang tidak bisa dipahami oleh pengguna awam.

18. Kepulauan Riau (kepriprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-4 (*consistency and standards*)

The image shows a web form titled "HUBUNGI KAMI" (Contact Us) on the website kepriprov.go.id. The form includes fields for "Enter email" and "Subject". Below these is a "Refresh Captcha" link and a "Input Captcha" field. A "Catatan" (Notes) text area is also present. A modal window titled "Kirim Pesan" (Send Message) is overlaid on the bottom right, displaying a map of Kepulauan Riau and a message form with fields for "Nama" (Name), "Email", and "Pesan" (Message). The modal window also includes a "Kirim" (Send) button and a "Kirim" link at the bottom. The background of the modal window shows a map of Kepulauan Riau.

Terdapat fitur pengiriman pesan dalam halaman yang sama yang akan membuat pengguna berpikir terhadap kegunaan pesan tersebut apakah berbeda atau sama.

b. Prinsip ke-5 (*error prevention*)

HUBUNGI KAMI

orapatekpending@gmail.com tes

6oWVVsEh

Refresh Captcha

6oWVVsEh

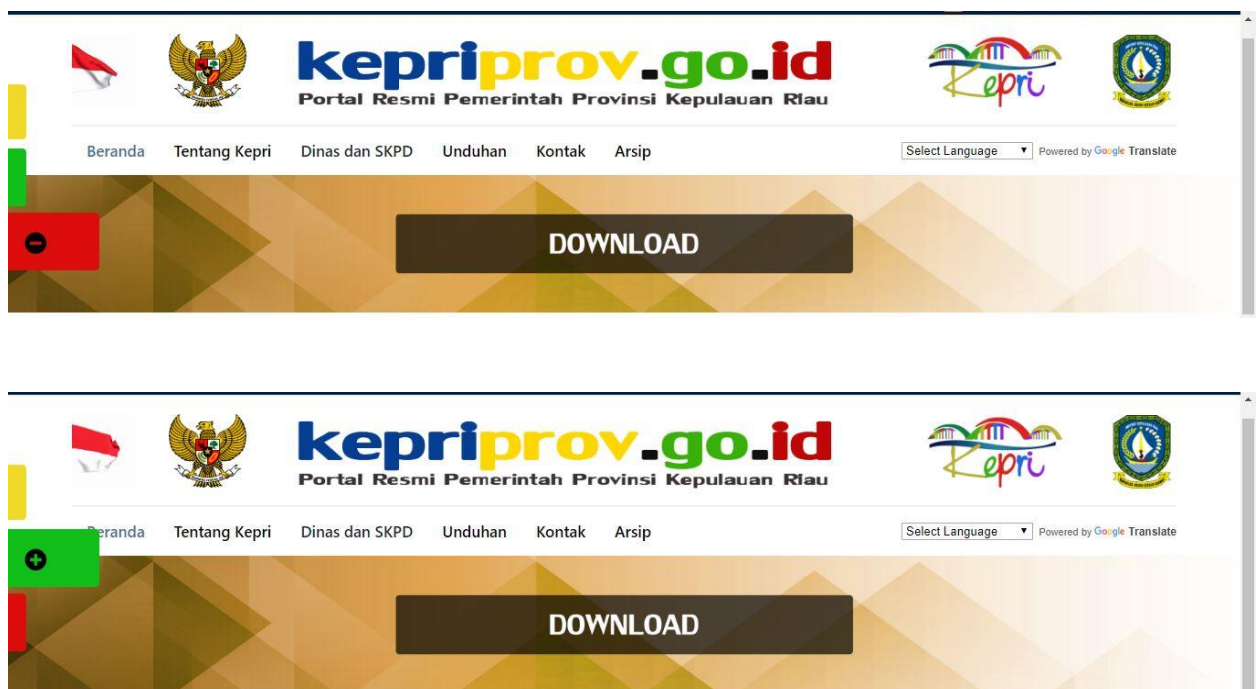
tes saja pak

Kirim Pesan

Tidak ada konfirmasi untuk validasi sata yang akan dikirim sedangkan ketika *captcha* salah hanya muncul peringatan *error* seperti gambar di bawah ini dan tidak ada tombol kembali ke halaman sebelumnya.

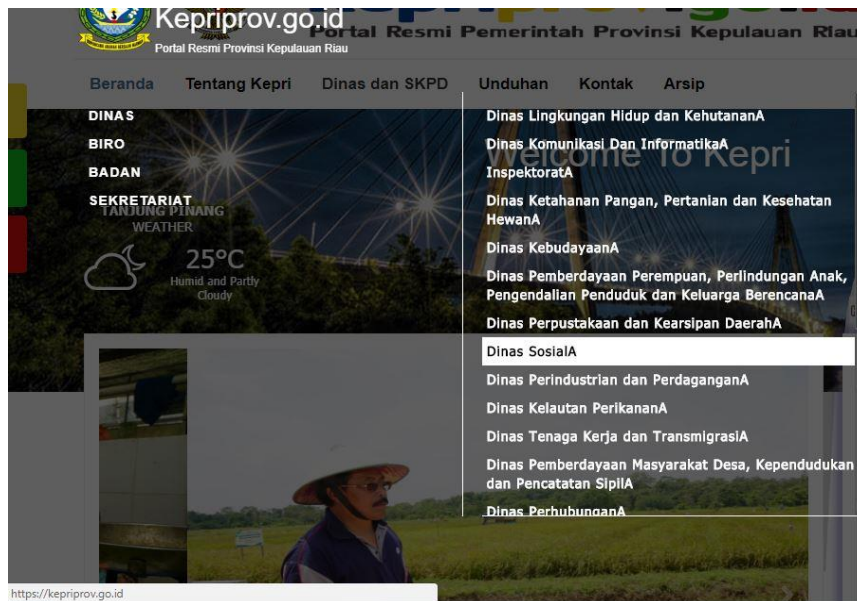
Captcha code was not match, please try again.

c. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Di kiri halaman terdapat menu *zoom in* dan *zoom out* yang tidak jelas bagi pengguna.

d. Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)



Beberapa menu dinas dikembalikan kepada menu awal, hal ini tidak efisien bagi pengguna.

e. Prinsip ke-9 (*help user recognize, diagnose, and recover from errors*)



Perintah *download* tidak berjalan. Setelah di klik tidak muncul file yang diunduh dan tidak mengeluarkan keterangan *error* apapun.

19. Lampung (lampungprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-5 (*error prevention*)

RKPD 2015



Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Provinsi Lampung adalah dokumen perencanaan tahunan Pemerintah Daerah Provinsi Lampung, yang merupakan penjabaran dari Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Provinsi Lampung dan mengacu kepada Rencana Kerja Pemerintah (RKP) pusat. Khusus RKPD Provinsi Lampung Tahun 2015 dimana Provinsi Lampung dalam proses penyusunan RPJMD 5 tahun yang akan datang (2015-2019) maka berdasarkan Permendagri Nomor 27 Tahun 2014 guna menghindari kekosongan rencana pembangunan daerah, penyusunan RKPD menggunakan rencana program, sasaran, dan pagu indikatif tahun pertama dalam Rancangan Awal RPJMD Provinsi Lampung Tahun 2015-2019

Dokumen RKPD TA 2015 dapat di download di link berikut ini:

BAB I

BAB II

BAB III

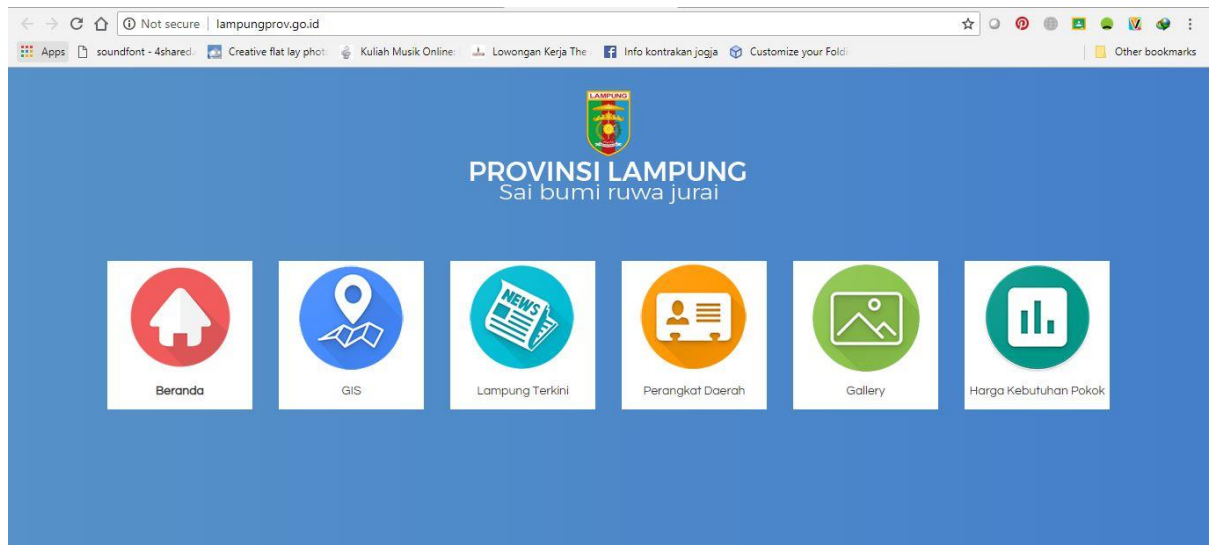
BAB IV

BAB V

BAB VI

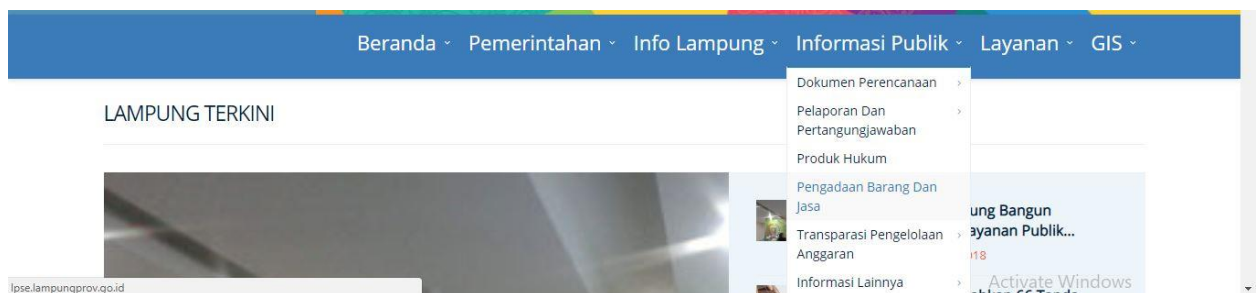
Tidak ada *preview* atau konfirmasi sebelum mengunduh *file* dengan judul kurang lengkap.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Halaman utama tidak dijumpai di awal situs.

c. Prinsip ke-10 (*help and documentation*)

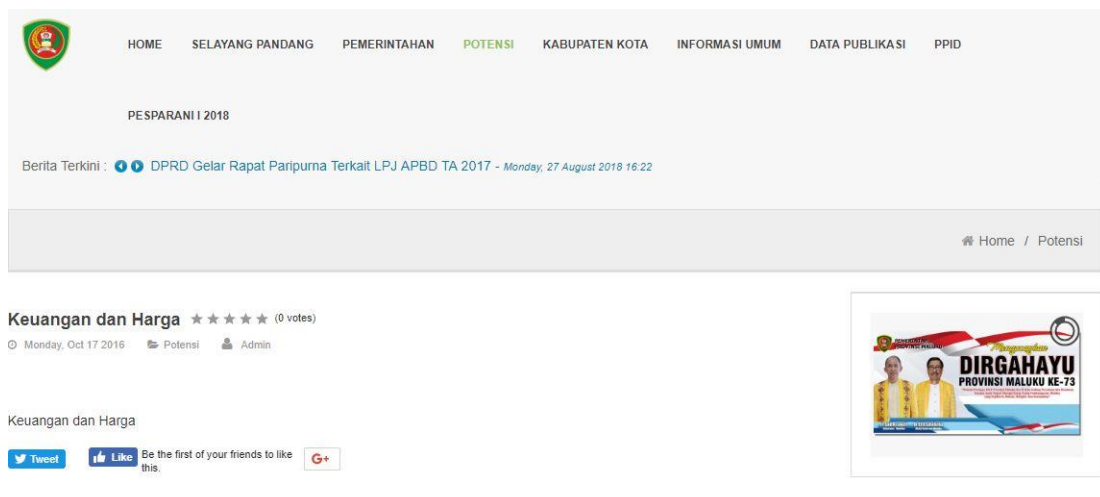


Situs tidak menyediakan bantuan dan dokumentasi tentang penggunaan sistem.

20. Maluku (malukuprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-1 (*visibility of system status*)



Tidak ada informasi yang jelas mengenai konten kosong pada beberapa menu.

b. Prinsip ke-3 (*user control and freedom*)



Tidak ada tombol *back* sebagai *emergency exit* yang akan memudahkan ke halaman sebelumnya.

c. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Minimnya *white space* sangat minim, dari segi desain tidak baik.

d. Prinsip ke-10 (*help and documentation*)



Tidak disediakan bantuan dan dokumentasi penggunaan sistem pada situs Provinsi Maluku.

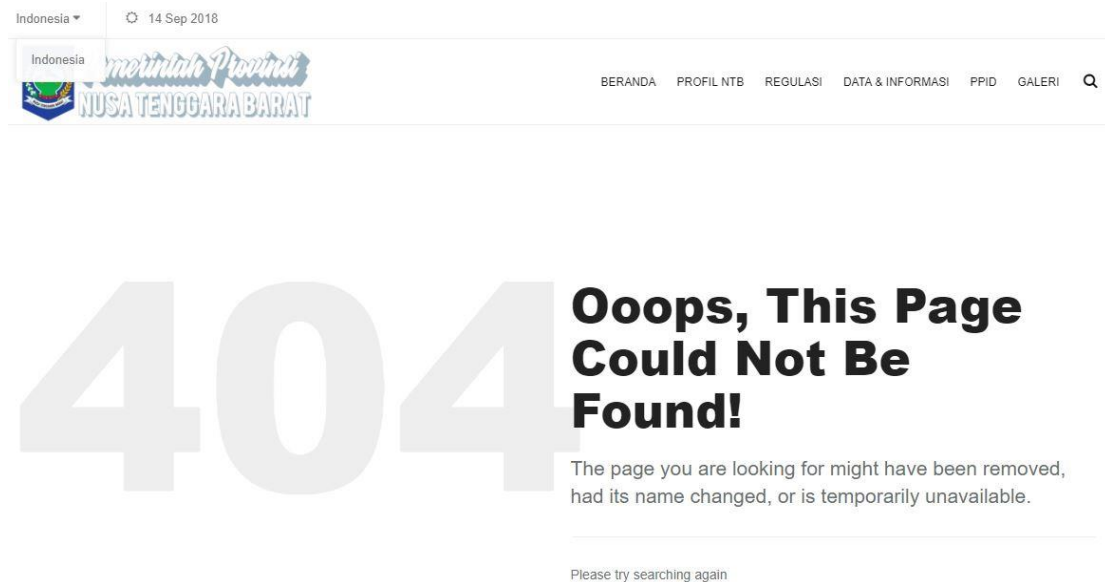
21. Maluku Utara (malutprov.go.id)

Situs pemerintahan Provinsi Maluku Utara tidak dapat diakses.

22. Nusa Tenggara Barat (ntbprov.go.id)

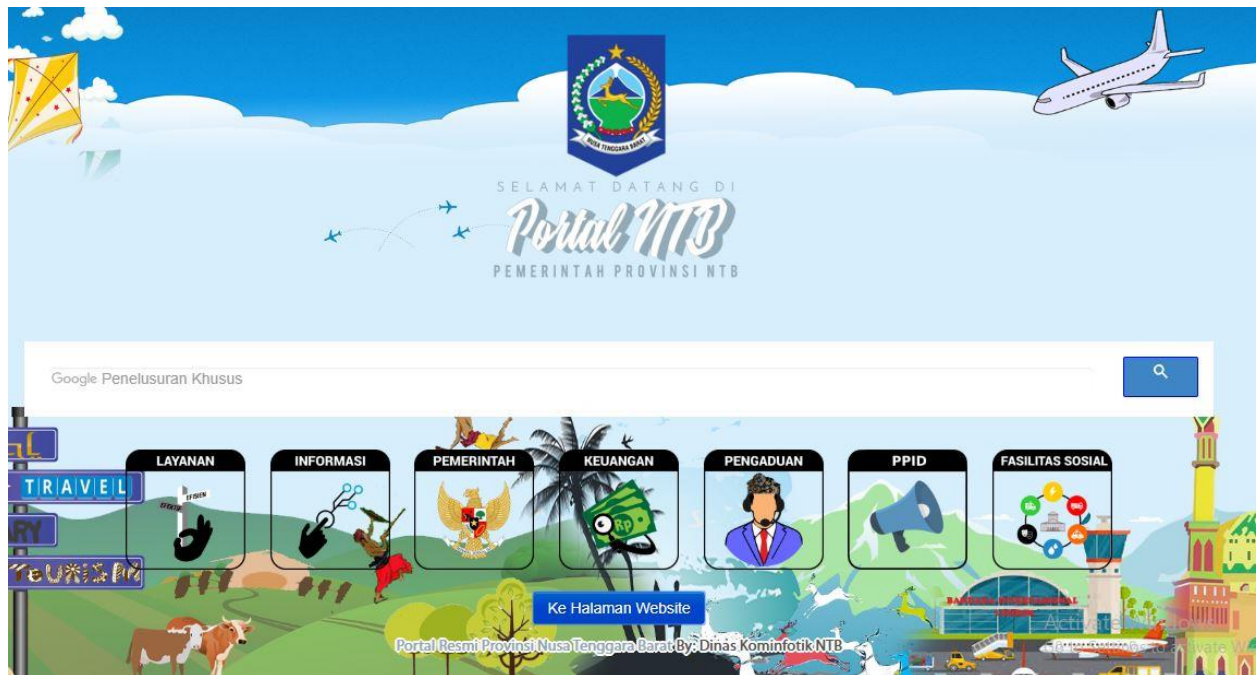
Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-2 (*match between system and the real world*)



Sebagai situs provinsi di Indonesia maka pengguna mayoritas adalah WNI untuk itu pesan *error* dalam bahasa inggris akan membuat sebagian pengguna kesulitan.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Halaman awal cukup minimalis namun menjadi informasi yang tidak penting jika menu yang ada tidak mempunyai aksi yang jelas. Menu icon yang akan memberikan aksi yang sama yaitu kembali ke halaman tersebut.

23. Nusa Tenggara Timur (nttprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-3 (*user control and freedom*)



RENCANA UMUM PENGADAAN TAHUN 2018

Show 10 entries

Search:

No	NAMA PROGRAM	NAMA KEGIATAN	NAMA PAKET	ID SATKER	TOTAL PAGU
1	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Integrasi Sistem Informasi Antrian Pasien Rumah Sakit	Dinas Kesehatan	50000000
2	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Cetak Buku Saku Kesehatan Tahun 2017	Dinas Kesehatan	14250000
3	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Cetak Buku Saku Kesehatan Triwulanan Tahun 2018	Dinas Kesehatan	21375000
4	Program Manajemen, Informasi & Regulasi Kesehatan	Penyelenggaraan sistem informasi kesehatan	Cetak Buku Data Dasar Puskesmas dan Rumah Sakit	Dinas Kesehatan	7500000

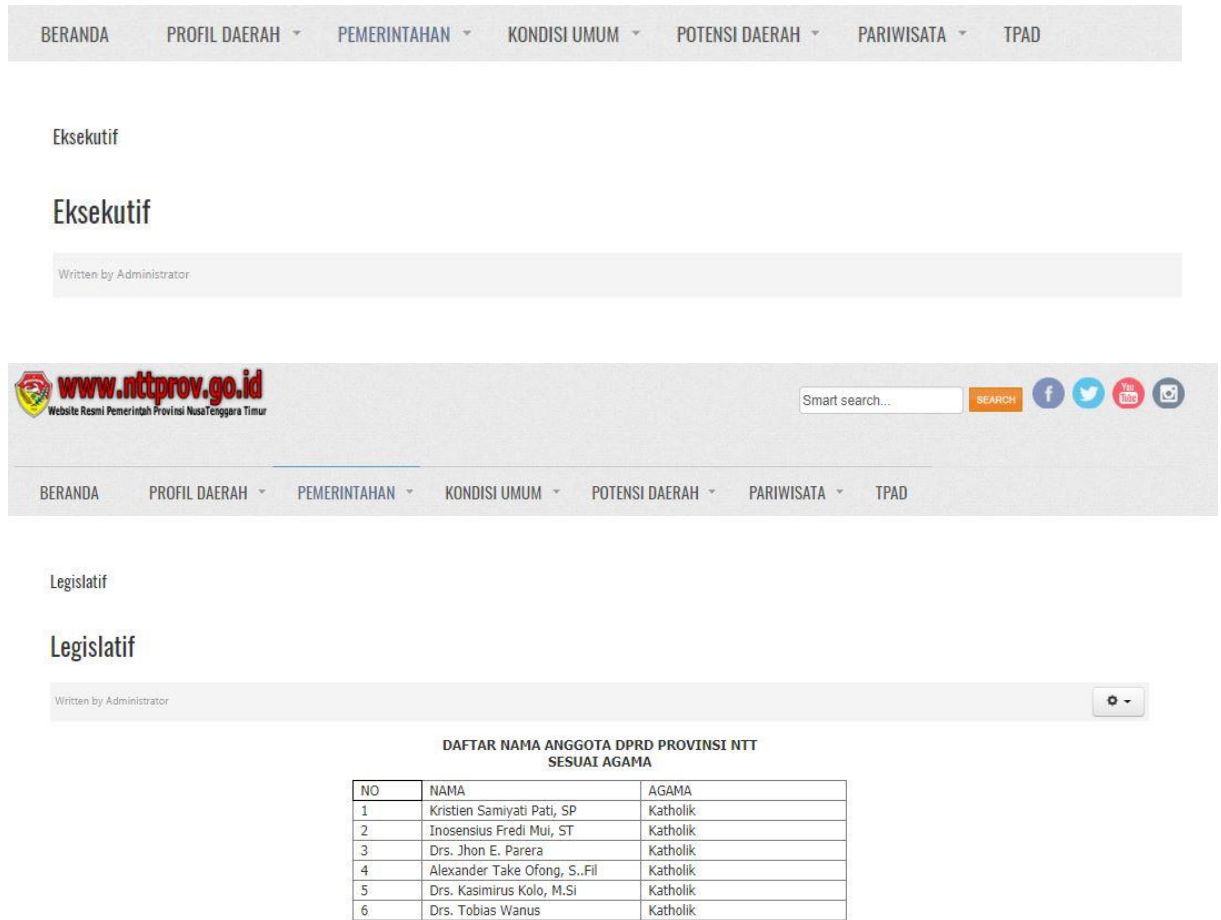
Terdapat fitur *filter data* dengan klik pada Nama Program, Nama Kegiatan, atau ID Satker namun tidak ada perintah untuk mengembalikan pada hasil tanpa *filter*.

b. Prinsip ke-5 (*error prevention*)

The image shows a web form with a blue background. It contains five input fields, each with a label and a red asterisk indicating it is required. The fields are: 'Nama' with the value 'Robert', 'Alamat' with the value 'Kupang', 'E-Mail' with the value 'contoh', 'Subjek/Judul' with the value 'coba', and 'Pesan' with the value 'tes saja'. Below the fields is a blue button labeled 'SUBMIT'.

Penulisan email yang salah tidak diberikan peringatan bahkan setelah dilakukan *submit* dan tidak ada konfirmasi ketepatan data yang disikan sebelum data dilakukan *submit*.

c. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Terdapat menu dengan judul yang ditulis dua kali serta beberapa menu tidak ada konten didalamnya.

d. Prinsip ke-9 (*help user recognize, diagnose, and recover from errors*)



Pilihan polling tampilan website.

Invalid Token

Tampilan setelah dilakukan vote.

24. Papua (papua.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*).



Slide background menutupi menu pada halaman utama.

25. Papua Barat (papuabarat.go.id)

Situs pemerintahan Provinsi Papua Barat tidak dapat diakses.

26. Riau (riau.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-6 (*recognition rather than recall*)



Tidak ada konfirmasi untuk voting pada menu polling. Terdapat juga pilihan yang *error*.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Info *hosting* tidak diperlukan oleh *user* secara umum karena itu hanya diperlukan oleh dinas-dinas internal riau saja.

27. Sulawesi Barat (sulbarprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

28. Sulawesi Selatan (sulselprov.go.id)

Situs pemerintahan Provinsi Sulawesi Selatan tidak dapat diakses.

29. Sulawesi Tengah (sultengprov.go.id)

Situs pemerintahan Provinsi Sulawesi Tengah tidak dapat diakses.

30. Sulawesi Tenggara (sultraprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*).



Download berkas mengarah pada *google drive* lalu kemudian baru bisa dilakukan *download*, hal ini kurang efisien untuk pengguna awam.

31. Sulawesi Utara (sulutprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

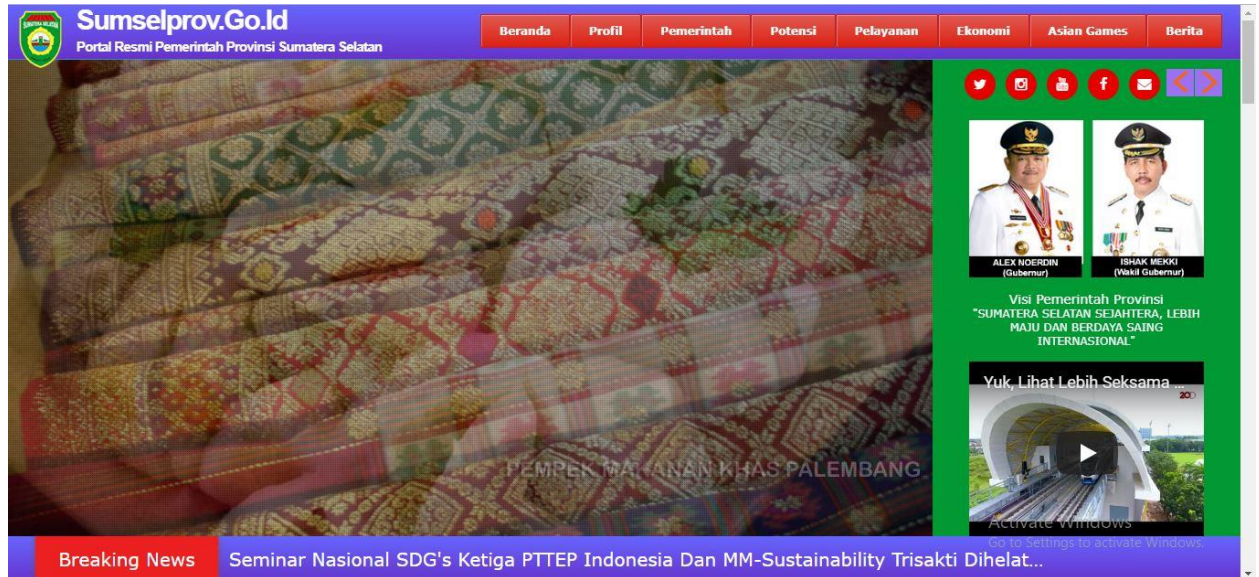
32. Sumatera Barat (sumbarprov.go.id)

Menerapkan sepuluh prinsip desain Nielsen.

33. Sumatera Selatan (sumselprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Prinsip ke-1 (*visibility of system status*)



Tidak ada informasi tentang apa yang terjadi pada sistem seperti tanda *loading*.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)



Dropdown menu tertutup ketika *scroll* ke bawah.

c. Prinsip ke-9 (*help user recognize, diagnose, and recover from errors*)

Pengaduan Masyarakat

khairil

website yang baru keren...sumsel hebat

DEDDY RAHMAN

pak gubernur tolong di awasi pegawai kelurahan sungai selincah kecamatan kalidon...

Hengki

website yang baru keren...

Iswadi

Luar biasa

Komentar

Lihat

Tombol komentar tidak memunculkan aksi apapun ketika di klik.

34. Sumatera Utara (sumutprov.go.id)

Prinsip desain Nielsen yang tidak diterapkan adalah sebagai berikut:

- Prinsip ke-7 (*flexibility and efficiency of use*)

Tambahkan komentar

budi

Nama (wajib diisi)

orapatekpenting@gmail.com

E-mail (wajib diisi, tetapi tidak akan ditampilkan)

bagus. saya suka dengan website ini

965 karakter tersisa

☒

Beritahu saya bila ada komentar balasan

Refresh

KIRIM

Penggunaan *capcha* mengurangi efisiensi jika pengguna merupakan awam. Terlebih jika *capcha error* seperti gambar di atas.

b. Prinsip ke-8 (*aesthetic and minimalist design*)

The screenshot displays a website interface with a green navigation bar at the top. The bar contains several menu items: '> Beranda', 'Tentang Pemerintahan', 'Untuk Masyarakat', 'Untuk Dunia Usaha', 'Untuk Pariwisata' (highlighted in orange), 'Layanan PPID Provinsi', and 'Kontak Kami'. Below the navigation bar, the 'Untuk Pariwisata' dropdown menu is open, showing a list of items: 'Obyek Wisata', 'Wisata Rohani', 'Kalender Wisata Sumatera Utara', 'Kuliner' (highlighted in orange), 'Taman Nasional', 'Flora dan Fauna', and 'Geopark Kaldera Toba'. To the right of this dropdown, there is a list of services: 'Transportasi', 'Hotel', 'Bank', 'Kantor Pariwisata dan Kebudayaan', 'Biro Perjalanan, Penerbangan, dan Taksi', 'Penukaran Uang', and 'Keadaan Darurat'. The main content area on the left features a 'KULINER' header, a placeholder image, and a 'Tambahkan komentar' section. This section includes input fields for 'Nama (wajib diisi)' and 'E-mail (wajib diisi, tetapi tidak akan ditampilkan)', a large text area for comments, a character count '1000 karakter tersisa', and a checkbox labeled 'Beritahu saja bila ada komentar balasan'.

Salah satu menu yaitu “Kuliner” tidak berisikan informasi dan hanya berisikan isian komentar yang tidak diperlukan oleh pengguna.