

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Evaluasi Heuristik.....	30
B. Pembahasan.....	31
C. Hasil	38
BAB V PENUTUP.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Peneliti Sebelumnya.....	19
Tabel 4. 1 Hasil Heuristic <i>Evaluation</i>	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Penelitian	27
Gambar 4. 1 Visibilitas Kurang Baik Pada Versi Mobile	32
Gambar 4. 2 Penggunaan kata “pakai” pada materi pembelajaran.....	32
Gambar 4. 3 Menu Bar Yang Selalu Bisa Kembali ke Bagian Sebelumnya.....	33
Gambar 4. 4 Kurang Updatenya Materi Pembelajaran.....	34
Gambar 4. 5 Materi Pembelajaran yang Tidak Dapat Dimainkan	35
Gambar 4. 6 Video Materi Pembelajaran Sedang Error.....	37
Gambar 4. 7 Video Pembelajaran Transportasi Udara Dalam Keadaan Error	38



DAFTAR ISTILAH

Istilah	Definisi
UI (<i>User Interface</i>)	Antarmuka pengguna yang meliputi tampilan visual, tombol, ikon, menu, dan elemen grafis pada sebuah aplikasi atau website
UX (<i>User Interface</i>)	Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan sebuah aplikasi atau website, mencakup aspek kemudahan, kenyamanan, kepuasan, serta efektivitas dalam mencapai tujuan.
Website Pembelajaran	Media pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, dimana pengguna dapat mengakses materi, informasi, dan aktivitas pendidikan secara daring.
Heuristic Evaluation	Metode yang digunakan untuk menilai antarmuka pengguna berdasarkan prinsip-prinsip umum (heuristik) guna menemukan masalah kegunaan (usability problem)/
Prinsip Heuristic Nielsen	Sepuluh aturan evaluasi yang diperkenalkan oleh Jakob Nielsen, meliputi aspek seperti konsistensi, pencegahan error, estetika desain, hingga dokumentasi.
Saverity Rating	Skala penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat keparahan masalah usability dalam evaluasi heuristik, dengan rentang dari 0 (tidak ada masalah) hingga 4 (masalah kritis)
Usability	Tingkat sejauh mana sebuah website dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan kepada pengguna dalam mencapai tujuannya.
Evaluator	Orang yang melakukan penilaian terhadap UI/UX website menggunakan metode heuristic, biasanya memiliki kompetensi atau pemahaman dalam mencapai tujuannya.
Responden	Pengguna akhir (end-user) yang diminta memberikan penilaian melalui kuisioner untuk mengukur tingkat usability dan kepuasan terhadap website pembelajaran
Feedback Sistem	Informasi yang ditampilkan oleh website kepada pengguna untuk memberi tahu status sistem, seperti loading, sukses, maupun error.
Error Prevention	Kemampuan sistem untuk membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan, biasanya melalui pesan error yang informatif
Navigasi	Fitur atau mekanisme yang digunakan pengguna untuk berpindah dari satu halaman?menu ke halaman lain di dalam website.
Aesthetic and Minimalist Design	Prinsip desain yang menekankan kesederhanaan, keteraturan, dan tampilan visual yang tidak berlebihan, namun tetap menarik dan fungsional.

<i>User Control and Freedom</i>	Kemampuan pengguna untuk dengan mudah membatalkan, keluar, atau kembalidari suatu proses dalam sebsite tanpa kesulitan.
<i>Error Recovery</i>	Kemampuan sistem untuk membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan, biasanya melalui pesan error yang informatif.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan 2

