

Perancangan Ulang Antarmuka Website Kesbangpol Kabupaten Ogan Ilir Berbasis Evaluasi Heuristik dan Prinsip UI/UX

Yudhi Satria Aji¹, Taqrim Ibadi²

Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Bina Darma
kota Palembang, Indonesia^{1,2}

*Email Korespondensi: 221410053@student.binadarma.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 21-06-2025
Disetujui 23-06-2025
Diterbitkan 26-06-2025

ABSTRACT

Digital transformation in the government sector demands the optimization of user interface design in public digital services. The official website of the Kesbangpol Office in Ogan Ilir has been developed as an online information and service platform but still faces several usability challenges. This internship project aimed to evaluate and redesign the website's user interface using the Heuristic Evaluation method based on Nielsen's principles, along with modern UI/UX design principles. The evaluation was conducted on seven key pages, revealing violations across almost all usability heuristics. Based on these findings, a redesigned interface was developed using Figma, emphasizing clarity, consistency, and minimalism. The redesigned layout is presented as visual documentation that serves as a design-based solution. This study contributes to improving digital public service quality and provides an evaluative approach model that can be adapted by other government institutions.

Keywords: UI/UX; Heuristic Evaluation; Interface Redesign

ABSTRAK

Transformasi digital dalam sektor pemerintahan menuntut optimalisasi desain antarmuka layanan digital publik. Website Badan Kesbangpol Kabupaten Ogan Ilir telah dikembangkan sebagai kanal informasi dan pelayanan daring, namun masih menghadapi tantangan dalam aspek usability. Kegiatan magang ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang ulang antarmuka website tersebut menggunakan metode Heuristic Evaluation berdasarkan prinsip Nielsen serta menerapkan prinsip desain UI/UX. Evaluasi dilakukan terhadap tujuh halaman utama, dan hasilnya menunjukkan pelanggaran pada hampir seluruh prinsip heuristik. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perancangan ulang antarmuka menggunakan Figma dengan pendekatan clarity, consistency, dan minimalism. Hasil desain baru ditampilkan dalam bentuk dokumentasi visual sebagai solusi berbasis desain. Studi ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan publik digital serta menjadi contoh pendekatan evaluatif yang dapat diadaptasi oleh instansi lain.

Katakunci: UI/UX; Evaluasi Heuristik; Desain Antarmuka

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Yudhi Satria Aji, & Taqrim Ibadi. (2025). Perancangan Ulang Antarmuka Website Kesbangpol Kabupaten Ogan Ilir Berbasis Evaluasi Heuristik dan Prinsip UI/UX. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(4), 1614-1620. <https://doi.org/10.63822/pphes352>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong instansi pemerintah untuk menyediakan layanan publik berbasis digital. Website resmi menjadi salah satu media penting dalam mendukung transparansi, efisiensi, dan keterhubungan antara lembaga dan masyarakat. Namun, masih banyak website pemerintahan yang dirancang tanpa memperhatikan aspek usability dan pengalaman pengguna, sehingga mengurangi efektivitas layanan yang diberikan.

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Kabupaten Ogan Ilir merupakan lembaga yang memiliki website resmi untuk mendukung pelayanan publik. Hasil observasi selama pelaksanaan magang menunjukkan bahwa antarmuka website tersebut belum optimal. Permasalahan yang ditemukan mencakup inkonsistensi tampilan, navigasi yang membingungkan, informasi yang tidak terstruktur, serta ketiadaan elemen desain yang mendukung kemudahan akses bagi pengguna. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi dan perancangan ulang antarmuka dengan pendekatan berbasis prinsip desain UI/UX.

Penelitian terkait evaluasi dan desain ulang antarmuka website sebelumnya telah dilakukan oleh Ananda (2024), yang menggunakan metode evaluasi heuristik Nielsen serta pengujian System Usability Scale (SUS). Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan terhadap kualitas usability setelah proses redesain dilakukan. Pendekatan serupa juga dikembangkan oleh Sutcliffe (2015), yang menekankan pentingnya pengujian struktur visual dan navigasi dalam meningkatkan efektivitas desain sistem informasi. Berbeda dari studi-studi sebelumnya yang lebih banyak difokuskan pada aplikasi edukasi atau komersial, riset ini menyoroti desain ulang website instansi pemerintahan lokal berdasarkan pengalaman praktik langsung di lapangan.

Berdasarkan konteks tersebut, rumusan masalah yang diangkat dalam studi ini adalah: bagaimana merancang ulang antarmuka website Kesbangpol Kabupaten Ogan Ilir berdasarkan hasil evaluasi heuristik dan prinsip desain UI/UX modern? Tujuan dari kegiatan ini adalah menghasilkan dokumentasi visual desain antarmuka yang lebih informatif, konsisten, dan mudah digunakan oleh masyarakat, serta menjadi contoh pendekatan desain berbasis evaluasi bagi lembaga pemerintah lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan magang selama dua bulan di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Kabupaten Ogan Ilir. Metode yang digunakan bersifat deskriptif-kualitatif dengan pendekatan rekayasa desain antarmuka (*interface redesign*) berbasis prinsip usability dan UI/UX. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap tampilan dan struktur halaman website instansi, serta dokumentasi digital terhadap setiap komponen antarmuka.

Tahapan pertama adalah pengumpulan data visual dan fungsional dari halaman utama dan sub-halaman website yang digunakan untuk pelayanan publik. Selanjutnya, dilakukan evaluasi heuristik menggunakan sepuluh prinsip Nielsen, seperti visibilitas status sistem, konsistensi dan standar, hingga estetika dan desain minimalis. Evaluasi dilakukan secara mandiri oleh tim magang yang memiliki latar belakang di bidang sistem informasi dan desain antarmuka pengguna.

Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan ulang antarmuka website menggunakan perangkat lunak Figma. Setiap halaman didesain ulang dengan memperhatikan hasil temuan sebelumnya, mengedepankan kejelasan informasi, konsistensi tampilan, dan kemudahan navigasi. Proses desain dilakukan secara iteratif dan dikonsultasikan secara informal kepada staf internal instansi sebagai bentuk validasi awal.

Luaran utama dari kegiatan ini berupa visual perbandingan antara desain lama dan desain baru, yang ditampilkan dalam bentuk gambar statis dan narasi deskriptif. Selain itu, tim juga mendokumentasikan proses dalam akun media sosial sebagai bentuk diseminasi pengetahuan desain layanan digital. Penelitian ini tidak menggunakan data dari basis data terbuka; seluruh data dikumpulkan secara langsung dari pengamatan lapangan dan hasil kerja praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Evaluasi Heuristik

Evaluasi heuristik dilakukan terhadap tujuh halaman utama dari website Kesbangpol Kabupaten Ogan Ilir, meliputi halaman beranda, profil instansi, struktur organisasi, berita, layanan, kontak, dan arsip dokumen. Berdasarkan sepuluh prinsip heuristik Nielsen, ditemukan pelanggaran pada hampir seluruh aspek evaluasi, mulai dari visibilitas status sistem hingga dokumentasi bantuan. Tabel berikut merangkum hasil evaluasi terhadap setiap prinsip:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Heuristik Website Kesbangpol Ogan Ilir

No.	Prinsip Heuristik Nielsen	Temuan Masalah Utama
1.	Visibilitas status sistem	Tidak ada indikator loading atau highlight saat klik menu
2.	Kesesuaian dengan dunia nyata	Istilah teknis membingungkan bagi pengguna awam
3.	Kontrol dan kebebasan pengguna	Tidak ada opsi kembali atau pembatalan pada form
4.	Konsistensi dan standar	Warna, font, dan posisi menu tidak seragam
5.	Pencegahan kesalahan	Tidak ada peringatan saat kolom kosong dikirim
6.	Pengakuan vs pengingatan	Tidak ada petunjuk posisi halaman (breadcrumbs)
7.	Fleksibilitas dan efisiensi	Menu dropdown bertingkat menyulitkan navigasi
8.	Desain estetika dan minimalis	Visual terlalu padat, tidak ada ruang putih (whitespace)
9.	Bantuan diagnosis kesalahan	Error message tidak informatif
10.	Bantuan dan dokumentasi	Tidak tersedia halaman FAQ atau bantuan pengguna

(Sumber: Hasil evaluasi mandiri, 2025)

Temuan ini menunjukkan bahwa website masih memiliki banyak aspek usability yang belum terpenuhi, sehingga berpengaruh pada efektivitas penyampaian informasi publik. Evaluasi ini menjadi dasar prioritas perbaikan desain.

2. Perancangan Ulang dan Validasi Desain

Merespons temuan evaluasi, tim merancang ulang antarmuka website menggunakan perangkat lunak Figma. Perbaikan difokuskan pada aspek konsistensi visual, penyusunan ulang navigasi, pengelompokan konten secara logis, serta penggunaan warna dan tipografi yang sesuai dengan prinsip *accessibility*. Desain baru juga menambahkan fitur pencarian, menu responsif, dan indikator posisi pengguna (breadcrumbs).

Hasil desain ditampilkan dalam bentuk visual perbandingan antara tampilan lama dan desain baru:

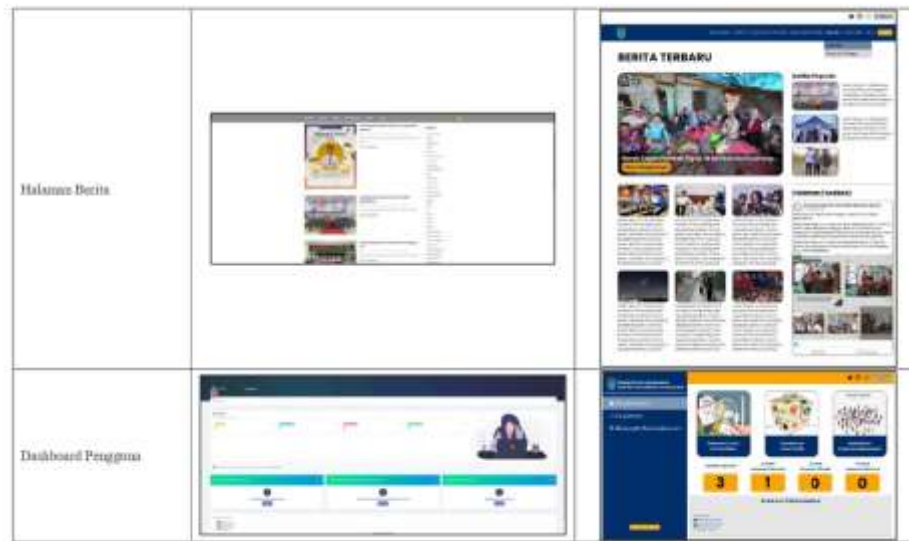
Tabel Perbandingan antarmuka Website Badan Kesbangpol Ogan Ilir Sebelum dan Sesudah Redesain

Halaman	Tampilan Sebelumnya	Tampilan Hasil Perancangan Ulang
Beranda (Homepage)		
Login Layanan		

Gambar 1. Perbandingan Halaman Beranda dan Login Layanan
(Sumber: Dokumentasi Magang & Figma, 2025)

Halaman Kontak		
Media Galeri		
Halaman Profil Instansi		

Gambar 2. Perbandingan Halaman Kontak, Media Galeri dan Profil Instansi
(Sumber: Dokumentasi Magang & Figma, 2025)



Gambar 3. Perbandingan Halaman Berita dan Dashboard Pengguna
(Sumber: Dokumentasi Magang & Figma, 2025)

Validasi awal dilakukan dengan metode *informal feedback*, yaitu mengumpulkan tanggapan dari lima pengguna internal instansi. Empat dari lima responden menyatakan bahwa desain baru lebih nyaman digunakan, lebih mudah dipahami, dan tampak profesional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan evaluasi heuristik terbukti efektif dalam mengidentifikasi masalah dan mengarahkan perbaikan desain berbasis pengalaman pengguna.

KESIMPULAN

Kegiatan magang ini menunjukkan bahwa pendekatan evaluasi heuristik efektif digunakan dalam mengidentifikasi kelemahan desain antarmuka website instansi pemerintah. Proses perancangan ulang berdasarkan prinsip UI/UX menghasilkan solusi visual yang lebih konsisten, terstruktur, dan ramah pengguna. Partisipasi pengguna internal dalam validasi desain turut memperkuat nilai fungsional dari hasil yang diperoleh. Studi ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan antarmuka layanan digital publik yang tidak hanya informatif, namun juga memperhatikan aspek kenyamanan dan aksesibilitas pengguna. Dokumentasi visual dan diseminasi hasil melalui media sosial menjadi bagian penting dalam upaya edukatif serta peningkatan literasi desain berbasis evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. A. (2024). *Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/UX Menggunakan Metode Heuristics Evaluation dan Design Thinking (Studi Kasus: Website CV. Cipta Kreatif Dwipa)*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Asrorudin, M., & Rifai, R. (2022). Evaluasi antarmuka pengguna website SIMPEG dengan metode Heuristic Evaluation. *Jurnal SIMETRIS*, 13(1), 89–96.

- Fatimah, S., & Fahlevi, H. (2022). Evaluasi dan redesign UI/UX sistem informasi akademik dengan metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (JTIK)*, 6(1), 45–53.
- Figma Inc. (2023). Figma – Interface design tool. <https://www.figma.com/>
- Google Developers. (2022). *Material design guidelines*. <https://m3.material.io>
- Handayani, E. (2020). Evaluasi antarmuka pengguna website pemerintah daerah menggunakan metode heuristik. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 133–142.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm* (16th ed.). Pearson Education.
- Ma'arif, S. N., & Nurmala, I. (2020). Evaluasi user interface aplikasi E-Presensi mahasiswa menggunakan metode heuristic evaluation. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(3), 605–614.
- Nielsen, J. (1994). 10 usability heuristics for user interface design. *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Purwanto, H., & Nugroho, A. (2020). Analisis antarmuka pengguna website Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sleman menggunakan heuristic evaluation. *Jurnal RESTI*, 4(3), 486–493.
- Ramadhan, A., & Suryaningsih, L. (2021). Evaluasi usability website Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Bandung menggunakan metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 19(1), 56–64.
- Rizki, A., & Nurhadi, F. (2023). Pengembangan UI/UX berbasis feedback pengguna pada aplikasi layanan publik daerah. *Jurnal Sistem Informasi Publik*, 5(1), 23–31.
- Sari, D., & Hidayat, R. (2022). Evaluasi antarmuka website e-Government pada Dinas Penanaman Modal Kota Bekasi. *Jurnal JTIK*, 6(2), 112–119.
- Sutcliffe, A. (2015). Designing for user engagement: Aesthetic and attractive user interfaces. In *Engineering Interactive Systems* (pp. 1–17). Springer. https://doi.org/10.1007/3-540-45522-1_11
- Website Badan Kesbangpol Ogan Ilir. (2024). <https://kesbangpol.oganilirkab.go.id/>