

Evaluasi Penerapan Program Aplikasi ASIK (Aplikasi Sehat IndonesiaKu) Pada Imunisasi Anak di Puskesmas Ngoro Mojokerto

Nabilah Amirah Filda Rahmania¹, Umi Khoirun Nisak^{2✉}, Cholifah³

Manajemen Informasi Kesehatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

E-mail : umikhoirun@umsida.ac.id

Abstrak

Penerapan evaluasi dalam aplikasi ini bertujuan untuk uji coba program Aplikasi ASIK (Aplikasi Sehat Indonesiaku) yang salah satunya merupakan sebuah pencapaian dari Kemernkes RI pada Imunisasi Anak Nasional (BIAN) 2022. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui hasil dari penerapan penggunaan Aplikasi ASIK dalam penginputan dan monitoring data perkembangan pasien atau peserta program untuk seluruh tenaga kesehatan yang diterapkan pada imunisasi di puskesmas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, Sampel yang diambil adalah semua pengguna Aplikasi ASIK puskesmas Ngoro dengan jumlah 102 responden. Analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil yang didapat terdapat 5 komponen Heuristik namun hasil yang berpengaruh besar terhadap variabel yang memiliki hasil nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu pada komponen Consistency and standart dengan hasil 0,0001. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi ASIK sangat membantu dalam pekerjaan namun masih ada pengaruh terhadap aplikasi tersebut yang seharusnya segera dinilai kembali.

Kata Kunci : Aplikasi ASIK; Metode Heuristik; Imunisasi.

PENDAHULUAN

Pada Era Globalisasi ini sudah menjalani kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang diperlukan oleh masyarakat. Kemajuan teknologi ini sangat membantu untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat dalam melakukan pengambilan keputusan. Salah satunya penggunaan aplikasi teknologi ASIK pada salah satu institusi kesehatan di Puskesmas, yang bisa memenuhi dalam penyajian laporan dalam bentuk informasi [1]. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) pada bulan Imunisasi Anak Nasional (BIAN) 2022 melakukan peluncuran Digital Transformation Office dengan maksud uji coba dalam Program Aplikasi ASIK. Aplikasi ASIK ini merupakan kepanjangan dari Aplikasi Sehat IndonesiaKu yang salah satunya merupakan sebuah pencapaian dari Kemenkes RI

untuk aplikasi terpusat yang digunakan sebagai penginputan dan monitoring [2]. Dalam data perkembangan pasien atau peserta program untuk seluruh tenaga kesehatan yang diterapkan di Puskesmas. Aplikasi ASIK bertujuan untuk mentransformasikan layanan kesehatan yang awalnya pencatatan secara manual, kini membantu para tenaga kesehatan untuk melakukan pencatatan data pasien yang lebih efisien dan terintegrasi dalam satu data base [3].

Aplikasi ASIK bisa digunakan dalam dua media yaitu melalui web yang berfungsi untuk edit dan tambah data profil individu sasaran Puskesmas, monitoring capaian program oleh Puskesmas, dan monitoring capaian Puskesmas atau wilayah oleh Dinas Kesehatan (Dinkes) maupun Kemenkes,

serta untuk monitoring utilisasi ASIK. Keharusan dalam penggunaan Aplikasi ASIK, mengisi data kegiatan diluar gedung seperti melakukan kegiatan puskesmas secara keliling di desa, kegiatan dalam membantu operasional kesehatan, kegiatan posyandu imunisasi untuk bayi dan balita, kegiatan pemeriksaan dan edukasi dalam ibu hamil, kegiatan penyuluhan dalam pelaksanaan keluarga berencana, kegiatan pemeriksaan penyakit tidak menular, dll. Dalam pelaksanaan kegiatan diluar gedung tersebut masih menggunakan pencatatan hasil informasi secara manual, salah satunya program imunisasi yang masih dalam tahap penggunaan pada program kegiatan di posyandu [4].

Imunisasi merupakan kegiatan yang paling efektif dengan memberikan upaya kesehatan dalam kekebalan atau imunitas tubuh untuk dapat mencegah dan menanggulangi penyakit yang menyerang pada tubuh manusia sejak dini. Catatan dalam hasil imunisasi ini biasanya dituliskan dalam buku khusus imunisasi, dan setiap imunisasi buku tersebut harus dibawa untuk mengetahui hasil dari pemeriksaan imunisasi setiap bulan. Maksud uji coba dalam penggunaan program Aplikasi ASIK untuk mempermudah pasien dan juga dalam pengarsipan data pasien pada puskesmas [5].

Berdasarkan adanya peluncuran Aplikasi ASIK ini selain mempermudah dalam pengarsipan data, aplikasi program digital ini bisa diakses secara *offline* atau tanpa internet sehingga membantu mempermudah tenaga kesehatan yang berada di wilayah yang sulit menjangkau internet [6]. Namun berdasarkan hasil wawancara salah satu petugas Puskesmas menyatakan bahwa Aplikasi ASIK masih belum digunakan dengan optimal, baik

dari aplikasi mobile maupun dari web. Hal tersebut karena belum berjalannya penuh sosialisasi terhadap penggunaan Aplikasi ASIK pada tenaga kesehatan dan masyarakat. Aplikasi tersebut merupakan program yang bermanfaat, namun dalam penerapan sesuatu yang baru tetap membutuhkan penyesuaian dan evaluasi agar aplikasi tersebut fungsi dan manfaat aplikasi bisa dirasakan secara maksimal [7].

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai apakah setiap langkah kegiatan telah sesuai dengan harapan pengembangan atau belum. Tahap evaluasi telah dilakukan bertahap selama pengembangan dilakukan [8]. Dari tiap evaluasi dilakukan revisi hingga seluruh tahapan dalam pengembangan telah susai dengan tujuan[9]. Dari permasalahan tersebut metode yang sesuai merupakan metode Usability Guidelines atau Heuristic, karena metode ini akan menghasilkan data kualitatif yaitu rekomendasi atau saran perbaikan dan data kuantitatif yaitu nilai severity rating produk [10]. Analisa data kuantitatif dilakukan dengan mendeskripsikan dan menjelaskan temuan data penelitian berdasarkan rekomendasi dari permasalahan yang telah ditentukan [11].

Evaluasi menggunakan metode heuristic ini memiliki sepuluh aspek penilaian yaitu *visibility of system status*: pengguna selalu mendapatkan informasi terbaru tentang sistem, *match with the real world*: system menggunakan bahasa yang biasa digunakan penggunaan [12], *user control and freedom*: saat menggunakan system pengguna bebas untuk membuat keputusan dan melakukan tugas sesuai keinginan[13], *consistency and standard*: system akan merespon browser yang di gunakan oleh penggunaan [14], *error prevention*:mengetahui bagaimana

mengatasi atau menangani ketika terjadi error atau kesalahan yang dilakukan oleh penggunaan, *recognition than recall*: membuat objek atau pilihan menjadi lebih jelas [15], *flexibility and efficiency of use*: system dapat bekerja dengan cepat dan mudah bagi pengguna baru maupun ahli, *aesthetic and minimalist design*: system hanya berisi dialog-dialog yang relevan dan informasi yang ada pada dialog sesuai dengan unitnya [16], *help users recognize diagnose and recover from errors*: notifikasi kesalahan serta saran untuk mengatasinya[17], dan *help and documentation*: bantuan dan dokumentasi setiap informasi harus mudah dicari dan spesifik terhadap tugas user[18].

METODE

Langkah awal dalam penelitian ini dengan mengidentifikasi permasalahan terhadap Aplikasi ASIK yang digunakan di Puskesmas. Penelitian ini diambil di UPT Puskesmas Ngoro Mojokerto yang dimulai pada Bulan Desember 2022. Permasalahan dalam penelitian ini dapat diproses secara observasi dan wawancara terhadap salah satu tenaga kesehatan di puskesmas atau bahkan pengguna Aplikasi ASIK yaitu kader di setiap posyandu yang ada di wilayah Ngoro Mojokerto. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data sekunder yang merupakan data pendukung yang bersumber dari berbagai literature. Penelusuran literatur dan sumber pustaka dalam artikel ini diambil dan diakses melalui *google scholar*. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner serta menggunakan skala likert dari skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 7 (sangat setuju) untuk mengukur penilaian responden. Jumlah sampel yang saya ambil sebanyak 102 responden. Data

akan dianalisis dengan uji regresi linier sederhana yang menggunakan SPSS dan hasilnya akan disajikan dalam tabel frekuensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data responden sebanyak 100 dengan memiliki 20 kuesioner dalam penilaian Evaluasi Penggunaan Aplikasi ASIK pada Puskesmas Ngoro Mojokerto ini sudah diolah dan akan dikelompokkan untuk mendapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut :

3.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan tujuan utama yang harus dilakukan untuk memastikan kuesioner dapat diukur sesuai kriteria yang sudah dibuat untuk responden.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	R. Hitung	R. Tabel	Ket.
VSS	1	0,716127	0,195	Valid
	2	0,847548	0,195	Valid
MBS	1	0,668545	0,195	Valid
	2	0,444277	0,195	Valid
UCF	1	0,726381	0,195	Valid
	2	0,686811	0,195	Valid
CS	1	0,454296	0,195	Valid
	2	0,471011	0,195	Valid
EP	1	0,508803	0,195	Valid
	2	0,451337	0,195	Valid
RRTR	1	0,359333	0,195	Valid
	2	0,650526	0,195	Valid
FEU	1	0,737542	0,195	Valid
AMD	1	0,69737	0,195	Valid
	2	0,787177	0,195	Valid
HUR	1	0,696684	0,195	Valid
	2	0,539906	0,195	Valid
HD	1	0,515433	0,195	Valid
	2	0,471011	0,195	Valid

Dari hasil pengambilan Uji Validitas 10 variabel yang harus dicari dengan membandingkan nilai R.Hitung dengan R.Tabel yaitu :

- Apabila nilai rhitung > rtabel = maka dinyatakan hasil Valid

- Apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ = maka dinyatakan hasil Tidak Valid

Untuk nilai r_{tabel} didapatkan pada distribusi nilai r_{tabel} dengan menggunakan signifikansi 5% yang mempunyai jumlah 100 responden, maka nilai r_{tabel} menjadi 0,195. Jadi dapat disimpulkan kuesioner yang telah dibuat dinyatakan valid dengan penilaian uji validitas [13]

3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan instrumen untuk mengetahui kuesioner yang didapatkan mendapatkan hasil yang bisa diandalkan dalam sebuah penilaian [19].

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	100	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	100	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,897	19

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VSS1	91,47	275,969	0,673	0,888
VSS2	92,01	268,677	0,819	0,883
MBS1	91,67	276,668	0,628	0,899
MBS2	92,91	290,931	0,373	0,899
UCF1	92,02	276,383	0,686	0,898
UCF2	92,31	277,327	0,631	0,889

CS1	93,38	280,379	0,347	0,900
CS2	92,33	288,163	0,425	0,899
EP1	92,37	285,569	0,442	0,899
EP2	92,11	293,149	0,405	0,899
RRTR1	93,02	291,111	0,266	0,900
RRTR2	92,12	274,834	0,589	0,899
FEU1	92,21	273,056	0,673	0,887
AMD1	92,21	268,612	0,636	0,898
AMD2	91,81	272,378	0,750	0,886
HUR1	91,77	274,906	0,644	0,898
HUR2	92,72	274,951	0,445	0,896
HD1	92,07	278,773	0,464	0,899
HD2	92,33	288,163	0,425	0,899

Dari hasil pengambilan Uji Reliabilitas 10 variabel yang harus mempunyai kriteria pengujian sebagai berikut :

- Apabila nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan = maka dinyatakan Reliabel
- Apabila nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan = maka dinyatakan Tidak Reliabel

Dapat dilihat nilai *Cronbach's alpha* pada tabel diatas 0,897 dengan jumlah 19 soal dikatakan reliabel (konsisten).

3.3 Uji Regresi Linier Sederhana

a. *Visibility of system status yang berpengaruh terhadap Usability*

Dengan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan nilai signifikansi dengan nilai $p=0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang memiliki arti berpengaruh terhadap variabel independen *visibility of system status* terhadap variabel dependen *usability*. Hal ini dikarenakan pengguna merasa kurang terkait informasi pada aplikasi kurang update atau tidak tepat waktu.

b. *Match between system and the real world yang berpengaruh terhadap Usability*

Berdasarkan dari hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai signifikansi $p=0,623 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti tidak memiliki pengaruh terhadap variabel independen match between system and the real world dengan variabel dependen usability. Karena sudah memiliki kepuasan terhadap bahasa yang digunakan pada aplikasi sehingga mudah untuk dimengerti oleh pengguna.

c. *User control and freedom yang berpengaruh terhadap Usability*

Dengan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan nilai signifikansi dengan nilai $p=0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang memiliki arti berpengaruh terhadap variabel independen user control and freedom dengan variabel dependen usability. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan aplikasi terkait kebebasan akses untuk mengontrol tombol – tombol yang ada pada aplikasi tersebut.

d. *Consistency and standart yang berpengaruh terhadap Usability*

Dengan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan nilai signifikansi dengan nilai $p=0,0001 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang memiliki arti berpengaruh terhadap variabel independen user consistency and standart dengan variabel dependen usability. Karena menurut responden tampilan aplikasi masih belum konsisten.

e. *Error prevention yang berpengaruh terhadap Usability*

Berdasarkan dari hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai signifikansi $p=0,111 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti tidak memiliki pengaruh terhadap variabel independen error prevention dengan variabel dependen usability. Karena pada aplikasi sudah memiliki desain

yang mampu meminimalisir kesalahan pada pengguna.

f. *Recognition rather than recall yang berpengaruh terhadap Usability*

Dengan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan nilai signifikansi dengan nilai $p=0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang memiliki arti berpengaruh terhadap variabel independen recognition rather than recall dengan variabel dependen usability. Karena menurut responden tidak ada kepuasan terkait informasi dalam sistem yang bisa membantu informasi tersebut menjadi lebih jelas.

g. *Flexibility and efficiency of use yang berpengaruh terhadap Usability*

Berdasarkan dari hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai signifikansi $p=0,926 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti tidak memiliki pengaruh terhadap variabel independen flexibility and efficiency of use dengan variabel dependen usability. Karena pada tampilan aplikasi dapat membantu responden bekerja lebih cepat dan mudah sehingga merasa puas.

h. *Aesthetic and minimalist design yang berpengaruh terhadap Usability*

Dengan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan nilai signifikansi dengan nilai $p=0,005 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang memiliki arti berpengaruh terhadap variabel independen aesthetic and minimalist design dengan variabel dependen usability. Hal ini dikarenakan tidak terdapat sistem yang menampilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

i. Help users recognize, diagnose, and recover from errors yang berpengaruh terhadap Usability

Berdasarkan dari hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai signifikansi $p=0,153 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti tidak memiliki pengaruh terhadap variabel independen help users recognize, diagnose, and recover from errors dengan variabel dependen usability. Karena pada tampilan aplikasi terdapat pesan tentang error yang terkait dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna.

j. Help and documentations yang berpengaruh terhadap Usability

Berdasarkan dari hasil uji regresi sederhana didapatkan nilai signifikansi $p=0,265 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti tidak memiliki pengaruh terhadap variabel independen help and documentations dengan variabel dependen usability. Karena pada tampilan aplikasi sudah terdapat dokumentasi yang dapat membantu saat pengguna sedang membutuhkannya.

Jadi berdasarkan hasil dari tabel SPSS pada 10 variabel diketahui bahwa ada beberapa pengaruh yang nyata atau signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen. Pengambilan keputusan diambil dengan melihat nilai signifikan setiap tabel. Untuk mengetahui variabel tersebut signifikan atau tidak bisa menggunakan penilaian *p-value* yang memiliki nilai 0,05 atau 5% pada H_0 dan H_a . Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (5%) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ (5%) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi ada pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen [20]

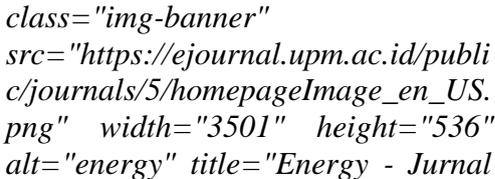
Pada tabel yang sudah diidentifikasi diketahui bahwa ada 5 variabel independen yang merupakan berpengaruh nyata terhadap variabel dependen dengan menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$. Beberapa variabel yang mempengaruhi diantaranya pada variabel : *Visibility of system status* yang memiliki nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, *User control and freedom* memiliki nilai signifikansi $0,009 < 0,05$, *Consistency and standart* memiliki nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$, *Recognition rather than recall* memiliki nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, *Aesthetic and minimalist design* memiliki nilai signifikansi $0,005 < 0,05$. Dari 5 variabel tersebut menghasilkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya memiliki pengaruh terhadap variabel dependen yang ada. Hal ini sesuai dengan penelitian [14] yang menunjukkan hubungan antara nilai aplikasi dengan nilai penggunaan aplikasi tersebut yang memiliki nilai signifikansi tinggi sehingga sangat berpengaruh untuk kedepannya jika tidak dikelola ulang terkait hasil yang sudah didapatkannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh variabel independen dengan variabel dependen pada 5 komponen Heuristik dengan memiliki hasil nilai signifikansi $< 0,05$ terhadap pengguna Aplikasi ASIK pada UPT Puskesmas Ngoro Mojokerto.

REFERENSI

- [1] M. Ngafifi, "KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2014, doi: 10.21831/jppfa.v2i1.2616.

- [2] U. Rosidin *et al.*, “Pelatihan Aplikasi Sehat Indonesiaku sebagai Deteksi Dini Ptm pada Kader Kesehatan di Wilayah Puskesmas Guntur Garut,” *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, vol. 6, no. 4, Art. no. 4, Apr. 2023, doi: 10.33024/jkpm.v6i4.8988.
- [3] H. S. Nasution, M. Ridwan, and E. Wisudariani, “PEMBENTUKAN POSBINDU PENYAKIT TIDAK MENULAR INSTITUSI DALAM Mendukung Kampus Sehat,” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 7, no. 2, pp. 1619–1632, Apr. 2023, doi: 10.31764/jmm.v7i2.13928.
- [4] S. Koda, P. Rumapea, and F. Tulus, “UPAYA PENINGKATAN KINERJA APARATUR SIPIL NEGARA (STUDI DI PUSKESMAS DARU KECAMATAN KAO UTARA)”.
- [5] K. Kairul, A. Udiyono, and L. D. Saraswati, “GAMBARAN PENGELOLAAN RANTAI DINGIN VAKSIN PROGRAM IMUNISASI DASAR (Studi di 12 Puskesmas Induk Kabupaten Sarolangun),” *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, vol. 4, no. 4, Art. no. 4, Nov. 2016, doi: 10.14710/jkm.v4i4.14164.
- [6] D. Darwis, A. F. Octaviansyah, H. Sulistiani, and Y. R. Putra, “APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS Pencarian Puskesmas di Kabupaten Lampung Timur,” *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 15, no. 1, Art. no. 1, Oct. 2020.
- [7] S. P. Aji *et al.*, *Kesehatan Masyarakat Dalam Kebidanan*. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- [8] Y. Mz, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, May 2016.
- [9] H. Susanto, J. Jamaludin, and M. Prawitasari, “Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android,” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 9, no. 01, Art. no. 01, Apr. 2023, doi: 10.33633/andharupa.v9i01.7054.
- [10] J. Sayono, “LANGKAH-LANGKAH HEURISTIK DALAM METODE SEJARAH DI ERA DIGITAL,” *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 15, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2021, doi: 10.17977/um020v15i22021p369-376.
- [11] A. Rijali, “ANALISIS DATA KUALITATIF,” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, vol. 17, no. 33, pp. 81–95, Jan. 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [12] K. Islam and D. A. Rahayu, “Evaluasi Antarmuka Website Tokopedia menggunakan Metode Heuristic,” *Energy - Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*  *Energy - Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, vol. 15, no. 1, Art. no. 1, Oct. 2020.

- Ilmiah Ilmu- Ilmu Teknik*" style="display:none;">, vol. 8, no. 1, Art. no. 1, May 2018.
- [13] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KUESIONER PERILAKU PROSOSIAL," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, Art. no. 4, Jul. 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.
- [14] S. V. N. Fitri, O. Juwita, and T. Dharmawan, "ANALISIS USER INTERFACE TERHADAP WEBSITE AKTA ONLINE BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *INFORMAL*, vol. 4, no. 3, p. 103, Jan. 2020, doi: 10.19184/isj.v4i3.12594.
- [15] R. Resa and K. R. N. Wardani, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE BPKAD PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *zn*, vol. 4, no. 2, pp. 88–99, Sep. 2022, doi: 10.31849/zn.v4i2.10972.
- [16] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW," *Simet*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, Apr. 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [17] T. K. Ahsyar, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, no. 0, Art. no. 0, Nov. 2019.
- [18] D. Triesia, S. Oktarina, and R. Dwipa, "ANALISA USABILITY BISNIS MAHASISWA UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION," *Klik*, vol. 3, no. 2, pp. 107–112, Sep. 2022, doi: 10.56869/klik.v3i2.385.
- [19] Ovan and A. Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020.
- [20] S. L. Rahayu, H. Nisa, R. N. Sari, and R. S. Hayati, "EVALUASI DESAIN INTERFACE PADA SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT ALERGI MENGGUNAKAN EVALUASI HEURISTIK".

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.