

## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1** Daftar keluhan pengunjung website Ki Purbo Asmoro

No	Nama	Profesi	Apakah anda paham dan mengetahui dalam hal dunia budaya seni perwayangan?	Apa peran anda dalam dunia kesenian?	Menurut anda, bermanfaat bagi anda <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Bagaimana pengalaman anda saat mengakses <i>website</i> Ki Purbo Asmoro saat ini?	Apa tujuan anda saat membuka <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Adakah kendala saat menggunakan <i>website</i> Ki Purbo Asmoro? Jelaskan	Perangkat apa yang digunakan ketika membuka <i>website</i> ?
1	Bagus Vernanda Adi Prayoga (Umur < 25 tahun)	Pegawai	Ya	Penikmat Seni	Ya	Kurang baik	Mengetahui siapa itu Ki Purbo Asmoro	Ada, tampilanya tidak <i>user friendly</i> , penulisan kata didalam menu kurang konsisten mengenai huruf besar dan kecilnya. Warna <i>background</i> ,	PC / Laptop

No	Nama	Profesi	Apakah anda paham dan mengetahui dalam hal dunia budaya seni perwayangan?	Apa peran anda dalam dunia kesenian?	Menurut anda, bermanfaat bagi anda <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Bagaimana pengalaman anda saat mengakses <i>website</i> Ki Purbo Asmoro saat ini?	Apa tujuan anda saat membuka <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Adakah kendala saat menggunakan <i>website</i> Ki Purbo Asmoro? Jelaskan	Perangkat apa yang digunakan ketika membuka <i>website</i> ?
								tulisan, sangat kontras menyebabkan mata cepat lelah.	
2	Suryo (Umur < 25 tahun)	Seniman	Ya	Pelaku dan penikmat seni	Ya	Kurang baik	Mengetahui jadwal pentas Ki Purbo Asmoro	Penggunaan bahasa yang tidak konsisten, <i>layout</i> kurang pas, menyebabkan bingung saat mencari informasi	PC / Laptop

No	Nama	Profesi	Apakah anda paham dan mengetahui dalam hal dunia budaya seni perwayangan?	Apa peran anda dalam dunia kesenian?	Menurut anda, bermanfaat bagi anda <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Bagaimana pengalaman anda saat mengakses <i>website</i> Ki Purbo Asmoro saat ini?	Apa tujuan anda saat membuka <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Adakah kendala saat menggunakan <i>website</i> Ki Purbo Asmoro? Jelaskan	Perangkat apa yang digunakan ketika membuka <i>website</i> ?
3	Kuumintoro (Umur < 25 tahun)	<i>Freelancer</i>	Ya	Penikmat seni	Ya	Kurang baik	Mencari informasi mengenai Ki Purbo Asmoro	Tidak nyaman dalam membaca informasi	PC / Laptop
4	Halintar Cokro Pranoto S.Sn (25 tahun < Umur < 40 tahun)	Seniman, duta wisata Kab. Karanganyar	Ya	Pelaku seni	Ya	Kurang baik	Mengetahui jadwal pementasan Ki Purbo Asmoro	Bahasa yang digunakan tidak konsisten	PC / Laptop
5	Cahyo	Pegawai	Ya	Penikmat	Ya	Kurang baik	Mengakses informasi	Tampilan masih kasar, penataan	<i>Smartpho</i>

No	Nama	Profesi	Apakah anda paham dan mengetahui dalam hal dunia budaya seni perwayangan?	Apa peran anda dalam dunia kesenian?	Menurut anda, bermanfaat bagi anda <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Bagaimana pengalaman anda saat mengakses <i>website</i> Ki Purbo Asmoro saat ini?	Apa tujuan anda saat membuka <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Adakah kendala saat menggunakan <i>website</i> Ki Purbo Asmoro? Jelaskan	Perangkat apa yang digunakan ketika membuka <i>website</i> ?
	Nurhadi (Umur < 25 tahun)			seni			tentang Ki Purbo Asmoro	tulisan kurangimbang. Kalau bisa <i>background</i> jangan hitam, lebih baik warna cerah agar generasi muda ikut tertarik.	ne / HP
6	Afif Nandya (Umur < 25 tahun)	Pelajar	Ya	Penikmat seni	Ya	Kurang baik	Melihat informasi mengenai Ki Purbo Asmoro	Tampilan kurang rapi, sehingga kesulitan mencari informasi	PC / Laptop

No	Nama	Profesi	Apakah anda paham dan mengetahui dalam hal dunia budaya seni perwayangan?	Apa peran anda dalam dunia kesenian?	Menurut anda, bermanfaat bagi anda <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Bagaimana pengalaman anda saat mengakses <i>website</i> Ki Purbo Asmoro saat ini?	Apa tujuan anda saat membuka <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Adakah kendala saat menggunakan <i>website</i> Ki Purbo Asmoro? Jelaskan	Perangkat apa yang digunakan ketika membuka <i>website</i> ?
								tertentu.	
7	Bayu Pratama (Umur < 25 tahun)	Kontraktor	Ya	Penikmat seni	Ya	Cukup	Ingin mengetahui gaya pakeliran Ki Purbo Asmoro	Bahasa masih tidak konsisten	<i>Smartphone / HP</i>
8	Edi Sujono (25 tahun < Umur < 40 tahun)	Pegawai	Ya	Penikmat seni	Ya	Cukup	Mencari informasi jadwal pentas Ki Purbo Asmoro	Relatif tidak ada	<i>Smartphone / HP</i>

No	Nama	Profesi	Apakah anda paham dan mengetahui dalam hal dunia budaya seni perwayangan?	Apa peran anda dalam dunia kesenian?	Menurut anda, bermanfaat bagi anda <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Bagaimana pengalaman anda saat mengakses <i>website</i> Ki Purbo Asmoro saat ini?	Apa tujuan anda saat membuka <i>website</i> Ki Purbo Asmoro?	Adakah kendala saat menggunakan <i>website</i> Ki Purbo Asmoro? Jelaskan	Perangkat apa yang digunakan ketika membuka <i>website</i> ?
9	Arlina Fauziah (Umur < 25 tahun)	Pelajar	Ya	Penikmat seni	Ya	Kurang baik	Melihat agenda Ki Purbo Asmoro	Fitur membingungkan. Bahasa belum konsisten. Warna terlalu gelap, dan <i>layout</i> membingungkan	PC / Laptop
10	Deridianto (Umur < 25 tahun)	Pelajar	Ya	Penikmat dan pelaku seni	Ya	Kurang baik	Mengetahui informasi mengenai Ki Purbo Asmoro	Komposisi warna tampilan kurang padu. Serta <i>layout</i> yang kurang rapi	Smartphone / HP

## Lampiran 2 Form berkas persetujuan wawancara responden *Persona* (1)

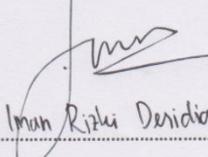
### Form Persetujuan Wawancara Responden *Persona*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian tugas akhir yang berjudul "**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : Situs *Web* Dalang Ki Purbo Asmoro**", disini anda diharapkan bersedia menjadi responden dalam wawancara yang akan dilakukan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif dalam hal ini yaitu anda sebagai penikmat pagelaran wayang kulit khususnya Ki Dalang Purbo Asmoro. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah *Persona*. *Persona* yaitu representasi karakter fiksi yang berdasarkan data aktual yang berisi kesan pengguna saat menggunakan *website* terkait. Dalam wawancara yang akan dilakukan, anda diharapkan dapat menjawab beberapa poin-poin pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. Hasil wawancara akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

Apabila anda telah mengerti dan menyetujui prosedur yang akan dilakukan, silahkan tanda tangan di tempat yang telah disediakan . Atas partisipasinya, saya ucapkan terimakasih.

Malang, ....., Tanggal 4, 6, 2017

  
(.....*Iman Rizki Desidiatno*.....)

### Lampiran 3 Form berkas persetujuan wawancara responden *Persona* (2)

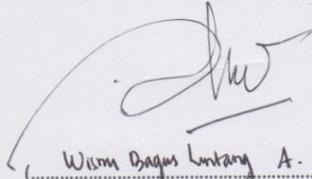
#### Form Persetujuan Wawancara Responden *Persona*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian tugas akhir yang berjudul "**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro**", disini anda diharapkan bersedia menjadi responden dalam wawancara yang akan dilakukan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif dalam hal ini yaitu anda sebagai penikmat pagelaran wayang kulit khususnya Ki Dalang Purbo Asmoro. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah *Persona*. *Persona* yaitu representasi karakter fiksi yang berdasarkan data aktual yang berisi kesan pengguna saat menggunakan *website* terkait. Dalam wawancara yang akan dilakukan, anda diharapkan dapat menjawab beberapa poin-poin pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. Hasil wawancara akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

Apabila anda telah mengerti dan menyetujui prosedur yang akan dilakukan, silahkan tanda tangan di tempat yang telah disediakan . Atas partisipasinya, saya ucapkan terimakasih.

Malang....., Tanggal 09, 06, 2019.....

  
(..... Wisnu Bagus Lintang A. ....)

#### Lampiran 4 Form berkas persetujuan wawancara responden *Persona* (3)

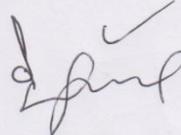
##### Form Persetujuan Wawancara Responden *Persona*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukanya penelitian tugas akhir yang berjudul "**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : *Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro***", disini anda diharapkan bersedia menjadi responden dalam wawancara yang akan dilakukan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif dalam hal ini yaitu anda sebagai penikmat pagelaran wayang kulit khususnya *Ki Dalang Purbo Asmoro*. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah *Persona*. *Persona* yaitu representasi karakter fiksi yang berdasarkan data aktual yang berisi kesan pengguna saat menggunakan *website* terkait. Dalam wawancara yang akan dilakukan, anda diharapkan dapat menjawab beberapa poin-poin pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. Hasil wawancara akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

Apabila anda telah mengerti dan menyetujui prosedur yang akan dilakukan, silahkan tanda tangan di tempat yang telah disediakan . Atas partisipasinya, saya ucapkan terimakasih.

Melang....., Tanggal 5, 6, 2017



(.....  
NURHANIEF  
.....)

## Lampiran 5 Form berkas persetujuan wawancara responden *Persona* (4)

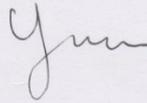
### Form Persetujuan Wawancara Responden *Persona*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian tugas akhir yang berjudul "**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : Situs *Web Dalang Ki Purbo Asmoro*"**", disini anda diharapkan bersedia menjadi responden dalam wawancara yang akan dilakukan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif dalam hal ini yaitu anda sebagai penikmat pagelaran wayang kulit khususnya Ki Dalang Purbo Asmoro. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah *Persona*. *Persona* yaitu representasi karakter fiksi yang berdasarkan data aktual yang berisi kesan pengguna saat menggunakan *website* terkait. Dalam wawancara yang akan dilakukan, anda diharapkan dapat menjawab beberapa poin-poin pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. Hasil wawancara akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

Apabila anda telah mengerti dan menyetujui prosedur yang akan dilakukan, silahkan tanda tangan di tempat yang telah disediakan . Atas partisipasinya, saya ucapkan terimakasih.

Trenggalele, Tanggal 10, 06, 2017



(.....Yayah Widyawati.....)

## Lampiran 6 Form berkas persetujuan wawancara responden *Persona* (5)

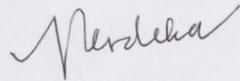
### Form Persetujuan Wawancara Responden *Persona*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian tugas akhir yang berjudul "**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : Situs *Web Dalang Ki Purbo Asmoro***", disini anda diharapkan bersedia menjadi responden dalam wawancara yang akan dilakukan, Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif dalam hal ini yaitu anda sebagai penikmat pagelaran wayang kulit khususnya *Ki Dalang Purbo Asmoro*. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah *Persona*. *Persona* yaitu representasi karakter fiksi yang berdasarkan data aktual yang berisi kesan pengguna saat menggunakan *website* terkait. Dalam wawancara yang akan dilakukan, anda diharapkan dapat menjawab beberapa poin-poin pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. Hasil wawancara akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

Apabila anda telah mengerti dan menyetujui prosedur yang akan dilakukan, silahkan tanda tangan di tempat yang telah disediakan . Atas partisipasinya, saya ucapkan terimakasih.

MALANG, Tanggal 11 06 2017



(CAHYO NURHADI)

## Lampiran 7 Daftar pertanyaan wawancara responden *Persona*

### Pertanyaan Wawancara Responden *Persona*

- 1 Harap perkenalkan nama, umur, jenis kelamin, asal, etnis, serta profesi anda?
- 2 Bagaimana karakter kepribadian anda?
- 3 Apa keminatan dalam diri anda?
- 4 Apa hobi anda?
- 5 Apa tujuan anda mengakses situs website Ki Purbo Asmoro?
- 6 Perangkat apa yang biasanya anda gunakan ketika mengakses website Ki Purbo Asmoro?
- 7 Bagaimana pendapat / pengalaman anda saat mengakses website tersebut?
- 8 Adakah kendala saat anda menggunakan serta mengakses informasi di website tersebut?
- 9 Apa harapan untuk website Ki Purbo Asmoro terkait dengan pengalaman atau kendala anda saat mengakses website Ki Purbo Asmoro?

Lampiran 8 Hasil wawancara responden *Persona*

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
1	Iman Rizki Deridiatno; 23; Pria; Madiun; Jawa.	Tempramen, ingin mengetahui hal baru, <i>introvert</i> .  Saya adalah mahasiswa di salah satu Universitas Negeri di Kota Malang dengan lingkup studi administrasi negara. Malang merupakan Kota yang cukup berkembang dalam hal kesenian baik kesenian asli Malang itu sendiri	Desain grafis, harmonisasi musik, penikmat sejarah.	Mendengarkan musik, mendesain, membaca, nonton wayang kulit.	Melihat galeri wayang, mengetahui jadwal Ki Purbo Asmoro, mengetahui karya Ki Purbo Asmoro.	PC / Laptop	<i>Website</i> yang disajikan cukup lengkap terutama menu dan kontennya. Namun beberapa konten yang saya cari tidak ada khususnya Naskah Wayang ataupun Notasi Gamelan. Demikian, pengkomposian warna dan tata letak <i>website</i> kurang menarik ataupun kurang	Penataan <i>layout</i> yang kurang rapi, sehingga kurang enak dipandang.	Memberikan tampilan <i>slideshow</i> pada beranda untuk meningkatkan ketertarikan <i>user</i> , merubah <i>font</i> , dan tata letak <i>header</i> maupun konten, konsistensi bahasa / menampilkan <i>website bilingual</i> .

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>maupun kesenian karawitan dan wayang dengan gaya malangan. Saya sangat menyukai musik gamelan sekaligus pelaku seni dan penikmat wayang. Ki Purbo Asmoro adalah salah satu dalang yang cukup memberikan kesan bagus pada diri saya. Melihat gaya wayangan Pak Purbo itu sendiri, beliau memiliki ciri khas</p>					<p>sesuai. Meskipun harapan dari <i>developer</i> adalah mempertahankan konsistensi "klasik" pada <i>website</i> namun untuk masa kini mungkin bisa memperhatikan pemilihan warna maupun <i>font</i>. Karena <i>Interface</i> atau tatap muka adalah modal awal untuk mendapatkan perhatian dari pengguna <i>website</i> .</p>		

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		tersendiri yang lain seperti Ki Anom ataupun Ki Mantep. Pendekatan yang dimiliki oleh Ki Purbo Sendiri relatif modern sehingga saya sebagai kawula muda mudah menerimanya.							
2	Wisnu Bagus L.A ; 23; Pria; Nganjuk; Jawa.	Humoris, jahil, sabar, suka tantangan.  Mengambil jurusan administrasi bisnis di FIA - UB. Selain mendalami	Seni , bisnis, otomotif.	Musik tradisi dan modern, seni wayang kulit, touring.	Ingin mengetahui lebih dalam mengenai Ki Purbo Asmoro, mengetahui jadwal pentas Ki Purbo Asmoro,	PC / Laptop	Setelah masuk ke website saya merasa bingung, sebenarnya <i>website</i> apakah hanya ditujukan untuk	Kendala mengenai translate bahasa yang tidak ada, ada juga gambar yang tidak bisa dimunculkan, warna <i>font</i> yang kurang	Harapan saya segera diperbaiki beberapa kekurangan yang saya sebutkan dipertanyaan-pertanyaan diatas, utamanya segera <i>dishare</i> koleksi-koleksi video Ki Purbo

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>disiplin ilmu bisnis, juga giat menekuni kesenian, khususnya karawitan. Hal ini membuat kesibukanya sering diisi dengan mengisi acara berbaur kesenian seperti <i>job</i> karawitan, wayang kulit, dll. Tak hanya di malang, di kota asalnya (nganjuk) juga sering mengisi acara kesenian karawitan. Selain kesibukanya</p>			<p>mengetahui galery koleksi wayang Ki Purbo Asmoro</p>		<p>masyarakat global atau lokal saja? Karena didalam <i>website</i> ini tidak ada fitur transaltnya. dan juga saya ingin mengetahui koleksi video yang lebih banyak tentang wayangan Ki Purbo Asmoro tapi ternyata malah tidak ada.</p>	<p>menarik dan kurang jelas pada <i>point-point</i> penting</p>	<p>Asmoro yang belum pernah <i>dishare</i>.</p>

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>yang telah diutarakan diatas, di kampung halamannya juga membantu orang tua bisnis bawang merah, mengingat komoditas terbesar di nganjuk yaitu bawang merah.</p> <p>Ki Purbo Asmoro merupakan salah satu dalang favorit nya. Karena , Ki Purbo juga sering melakukan pentas didaerah Nganjuk dan</p>							

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		sekitarnya. Hal ini membawa Wisnu ingin mengetahui lebih jelas dan lengkap akan seorang tokoh dalang ternama itu. Salah satu cara untuk memperbanyak pengetahuan akan dalang favoritnya, salah satunya yaitu mengakses website Ki Purbo Asmoro.							
3	Nurhanief ; 23;	Jahil, pendiam, gampang mengantuk	Seni tradisi, bisnis, mengajar	Mendengarkan musik tradisi, melukis	Melihat agenda pentas, mengetahui	PC / Laptop	Akses web cukup cepat, kurang interaktif,	Bahasa yang digunakan yang tersedia hanya	Tampilanya agar bisa lebih interaktif. Terdapat pilihan

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
	Pria; Jombang; Jawa.	Menempuh SD, SMP, dan SMA di kabupaten Jombang. Kemudian melanjutkan pendidikan tinggi di UB jurusan perikanan. Sedari kecil telah menyukai hal-hal yang berbau kesenian. Mulai belajar seni karawitan sejak umur 10 tahun. Hingga saat ini, bakat seni nya tetap di tekuni. Aktivitas lainnya selain		wayang,menonton wayang,memancing.	buku terkait Ki Purbo Asmoro, melihat galeri		tampilanya terlaumonoton.	bahasa inggris. Menu yang ditampilkan kurang rapi, sehingga bingung untuk memilihnya.	bahasa yang digunakan. Warna dan font agar lebih soft dan lebih enak untuk dilihat.

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>bekerja di perusahaan hardware, juga sering menjadi team karawitan pada sebuah acara pernikahan, wayang kulit, dll.</p> <p>Untuk mendapatkan informasi tentang jadwal terupdate wayang kulit biasa saya mengakses web resmi dalang seperti ki purbo asmoro. kemudian juga dalam hal video wayang yang terdapat</p>							

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		dalam situs web tersebut dan melihat galeri foto-foto terbaru.							
4	Cahyo Nurhadi ; 25; Pria; Malang; Jawa.	Terbuka, <i>extrovert</i> , jahil, menyukai hal baru sesuai jati diri.  Lahir dari keluarga pecinta seni, sejak kecil Cahyo telah sering bergelut serta menikmati dunia pewayangan. Mengenyam pendidikan terakhir di SMA Islam Kepanjen.	Seni budaya pewayangan, wiraswasta.	Menikmati pagelaran wayang kulit, membaca, kuliner, jogging.	Untuk lebih mengenal tokoh idola Ki Purbo Asmoro, mengetahui jadwal pentas Ki Purbo Asmoro, mengetahui karya - karya Ki Purbo.	Smartphone / HP	Saat mengakses <i>website</i> tersebut, saya merasa bahwa desain dari <i>website</i> tersebut masih membingungkan. Dan kesan pengerjaan <i>website</i> masih terlihat asal-asalan.	Tidak ada	Saran saya, sebaiknya tampilan diperhalus dengan penggunaan <i>font</i> huruf yang seimbang, dan juga sebaiknya hindari menggunakan warna hitam sebagai <i>back ground</i> , karena ini untuk menampilkan kesan budaya jawa, agar generasi muda yang selama ini kurang menggemari budaya/

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>Lulus tahun 2012, lalu melanjutkan kerja di kantor notaris dan PPAT Kepanjen. Setelah beberapa saat, pindah kerja di PT. Karya Mitra Pandaan - Pasuruan. Lalu pindah kerja lagi di Optik Internasional Malang. Beberapa saat kemudian mendapat pemindahan tugas di Jayapura. Hal ini membuat dia membutuhka</p>							<p>khususnya wayang kulit, dengan melihat tampilannya yang lebih cerah dan halus tentu lebih menaikan minat generasi muda, dibanding dengan warna hitam, lebih berkesan seram. Dan juga mohon untuk artikelnnya lebih lengkap.</p>

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>n sebuah informasi mengenai pewayangan, khususnya Ki Purbo Asmoro yang merupakan dalang favoritnya. Salah satu cara untuk mengakses informasi tersebut, yaitu dengan melalui <i>website</i> Ki Purbo Asmoro, mengingat jarak yang terbilang jauh serta kulturasi budaya yang berbeda dimana dia berada saat ini sangatlah</p>							

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		minim akan informasi mengenai pewayangan.							
5	Yayuk Wahyuniati ; 21; Perempuan ; Trenggalek; Jawa.	Cerewet, ulet, suka heboh sendiri, kritis, menyukai hal baru.  Seorang yang aktif dalam organisasi, yang saat ini sedang menempuh pendidikan s1 akuntansi di UN PGRI Kediri. Walaupun perempuan, sejak kecil dia sangat suka sekali	Bisnis, <i>accounting</i> , seni jawa.	Membaca sejarah cerita wayang kulit, <i>stalking</i> , memasak, menonton wayang kulit	Mencari jadwal pentas, melihat galeri, mengetahui sepak terjang ki purbo	PC / Laptop	Saya merasa bingung dengan tata letak penempatan konten di <i>website</i> tersebut. Ditambah pemilihan <i>font</i> dan warna yang tidak nyaman dilihat, serta bahasa yang campur aduk. Saat masuk <i>website</i> , kesan seperti <i>website</i> paranormal karena	Kendala penggunaan bahasa, konten yang campur aduk. Galeri tidak terpusat pada satu menu. Contoh menu "wayang collection" (meskipun dalam <i>maintance</i> ) dan "international ". Saat dibuka menu international berisi foto2 saja, kenapa tidak	<i>Layout</i> dan <i>background</i> warna diperbarui agar tidak terlihat angker; konsistensi bahasa perlu dipikirkan; khusus konten galeri kalau bisa dipusatkan pada satu menu saja.

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		<p>mengamati cerita wayang. Yayuk kecil sering diajak oleh bapaknya melihat pagelaran wayang. Hingga dewasa, kebiasaan itu masih sering yayuk lakukan, yaitu menonton wayang sampai pagi. Banyak dalang favorit Yayuk, salah satunya yaitu Ki Purbo Asmoro. Didasarkan dengan rasa keingintahuan yang besar</p>					<p>menggunakan <i>background</i> hitam.</p>	<p>dijadikan satu dalam sebuah menu gallery. Sehingga lebih terpusat.</p>	

No	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9
		dalam diri Yayuk, dia selalu mengikuti informasi terbaru mengenai dalang favoritnya itu. Dengan mengakses website Ki Purbo Asmoro, Yayuk dapat mengetahui informasi yang dia butuhkan.							

## Lampiran 9 Form dokumen *Heuristic Evaluation* tahap 1

### EVALUASI HEURISTIC EVALUATION

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian tugas akhir yang berjudul “**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro**”, disini anda diharapkan bersedia menjadi evaluator dalam wawancara yang akan dilakukan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif berupa temuan permasalahan berdasarkan metode yang diangkat. Acuan metode dalam proses evaluasi ini yaitu menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Dalam metode tersebut terdapat 10 butir aspek *usability* (terlampir) yang dikemukakan oleh J.Neilsen untuk mengidentifikasi temuan permasalahan dalam sebuah sistem berdasarkan kemudahan penggunaan serta perancangan *interface*. Setelah menemukan permasalahan, evaluator diharap menjabarkan temuan permasalahan beserta point evaluasi *heuristic* yang terkait, serta memberikan tingkat kepentingan (*severity ratings*) permasalahan untuk dilakukan perbaikan. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah temuan permasalahan serta rekomendasi perbaikan. Hasil evaluasi akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

#### A. *Task* Pengerjaan Evaluasi Tahap 1

1. Membuka alamat *website* pada domain [www.purboasmoro.com](http://www.purboasmoro.com)
2. Melakukan pencarian informasi terkait jadwal pentas Ki Purbo Asmoro.
3. Melakukan pencarian informasi terkait *gallery* pada situs web Ki Purbo Asmoro
4. Melakukan pencarian informasi terkait video mendalang Ki Purbo Asmoro
5. Melakukan pencarian informasi terkait karya-karya Ki Purbo Asmoro.
6. Melakukan pencarian informasi biografi Ki Purbo Asmoro.
7. Melakukan pencarian informasi terkait *contact person* Ki Purbo Asmoro
8. Harap mengutarakan segala temuan permasalahan jika terdapat temuan permasalahan pada konten tertentu kepada peneliti agar dapat dicatat / didokumentasikan.
9. Harap memberikan komentar serta saran berdasarkan temuan permasalahan pada saat melakukan eksplorasi *website*.
10. Ketika seluruh *task* telah dikerjakan, evaluator dipersilahkan mengeksplorasi *website* secara bebas, dan diharap mengutarakan permasalahan lainnya.

**Note :** Berikut adalah definisi dari 10 butir aspek heuristic evaluation. Contoh yang tertera pada tiap aspek tidak bersifat mengikat, hanya sebagai gambaran umum dari tiap pont yang dijelaskan. Selbihnya, evaluator dipersilahkan untuk mengevaluasi dan menemukan masalah yang ada di objek penelitian, dan dikategorikan kedalam point mana masalah itu ada.

**10 Aspek Heuristic Evaluation (Nielsen)**

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
1	H1 - <i>Visibility of System Status</i>	Sistem memberitahukan kondisi sistem apa yang terjadi saat itu kepada pengguna dengan feedback di waktu yang tepat.	<p>1. Menunjukan dimana posisi pengguna saat itu pada saat berada didalam sistem dengan cara memberikan tittle header pada layout halaman</p> <p>2. Jika berada pada kondisi multi halaman pada sebuah <i>task</i>, sistem menunjukan lokasi sub step dari step task yang ada. Contoh : Step 3 of 5</p> <p>3. Sistem mengeluarkan icon running process pada tahap pengerjaan sebuah task, sehingga pengguna mengetahui bahwa sistem berjalan.</p>

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
			4. Sistem mengeluarkan pesan informasi jika task yang dikerjakan telah berhasil diproses
2	H2 - <i>Match Between System and The Real World</i>	Sistem menggunakan konsep, kata, kalimat, dan bahasa yang dipahami dan biasa digunakan oleh pengguna.	<p>1. Sistem menggunakan format sesuai wilayah pengguna. Sebagai contoh format penulisan waktu dan tanggal.</p> <p>2. Penggunaan istilah dan bahasa yang tepat baik dalam bahasa indonesia maupun bahasa inggris.</p> <p>3. Sistem tidak memberikan feedback dengan bahasa mesin</p>
3	H3 - <i>User Control and Freedom</i>	Pengguna dapat secara bebas melakukan aktivitas dalam sistem sesuai kebutuhan	1. Sistem memungkinkan pengguna menyalin atau mengedit data entri yang ada guna efisiensi waktu.

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
			<p>2.. Pengguna memungkinkan melakukan pembatalan (cancel) pada task yang sedang dikerjakan</p> <p>3. Dalam sebuah task, memungkinkan pengguna mundur atau maju dari tiap halaman proses step task.</p>
4	H4 - <i>Consistency and Standards</i>	Standar dalam sebuah sistem harus konsisten, seperti desain, penulisan bahasa, kalimat, jenis huruf, dan lain sebagainya agar pengguna tidak merasa bingung saat mengakses sistem	<p>1. Sistem menggunakan tata letak halaman yang konsisten dengan halaman sebelumnya.</p> <p>2. Isi dari sebuah halaman sesuai dengan judul atau pada header halaman.</p> <p>3. Konsisten dalam memberikan penamaan pada menu atau sub menu dari segi tata bahasa</p>

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
5	<i>H5 - Error Prevention</i>	Sistem mempersiapkan sebuah fitur untuk mencegah atau meminimalisir kesalahan yang dibuat oleh pengguna	1. Sistem mengeluarkan suggestion data entry pada pengguna untuk menghindari penulisan salah kata.
			2. Sistem mengeluarkan pesan peringatan pada inputan data yang terdapat kemungkinan kesalahan. Contoh : Inputan nama sudah ada dalam sistem.
			3. Sistem memberikan contoh inputan data pada form. (contoh: inputan nama, alamat, e-mail)
6	<i>H6 - Recognition Rather Than Retail</i>	Sistem mengurangi beban pengguna dalam mengingat apa yang sudah dilakukan dalam sistem dengan adanya konsistensi dalam layout beserta informasi yang ditampilkan.	1. Sistem menyediakan kondisi ketika kondisi button perintah tidak bisa dijalankan, maka button diberi efek warna abu-abu

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
			<p>2. Bila memungkinkan, sistem menyediakan pilihan input data daripada menginputkan data secara langsung</p> <p>3. Sistem memberikan informasi mengenai menu apa saja yang sudah dilewati oleh pengguna</p>
7	H7 - <i>Flexibility and Efficiency of use</i>	Sistem memberikan kemudahan akses kepada pengguna baru dan pengguna yang sudah berpengalaman sehingga nyaman dalam menggunakan sistem.	<p>1. Sistem menampilkan pilihan daftar menu inputan yang paling sering digunakan</p> <p>2. Menyediakan aksi pintas (untuk expert) dalam melakukan suatu perintah. (Contoh: untuk melakukan save, pengguna cukup melakukan CTRL+S)</p>

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
8	H8 - <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Sistem mengeluarkan informasi yang relevan sesuai dengan menu yang sedang dipilih	1. Sistem menyajikan data yang bersifat relevan terhadap pengguna
			2. Tidak terdapat pengulangan menu atau submenu yang sama dalam sistem
9	H9 - <i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors.</i>	Sistem mengeluarkan pesan kesalahan yang dapat dipahami oleh pengguna.	1. Sistem menampilkan pesan kesalahan yang dapat dipahami oleh pengguna. Bukan menampilkan pesan kesalahan dengan code tertentu. (Contoh : Error Message. Code : 5567IC)
			2. Sistem memberikan <i>suggestion</i> penemuan masalah yang dibuat oleh pengguna (Contoh : saat pengguna input password, dan sistem mengeluarkan pesan kesalahan, pesan kesalahan disertai dengan <i>suggestion</i> )

No.	Heuristik	Definisi	Contoh
			seperti, " <i>Check</i> tombol <i>Caps Lock</i> aktif atau tidak")
10	H10 - <i>Help and Documentation</i>	Sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi saat pengguna menggunakan sistem.	1. Sistem menyediakan bantuan untuk pengguna untuk melakukan sebuah task pada sistem terkait. Bantuan berupa langkah - langkah efektif dalam mengerjakan suatu task untuk memenuhi tujuan dari pengguna.

Saverity Rating	Keterangan
0	<b>Don't Agree</b> : Bukan merupakan sebuah permasalahan. Sistem nyaman digunakan.
1	<b>Cosmetic Problem</b> : Masalah yang tidak terlalu mempengaruhi pengguna. Perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
2	<b>Minor Usability Problem</b> : Adanya potensi pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas pada sistem. Dibutuhkan perbaikan dengan tingkat prioritas rendah.
3	<b>Major Usability Problem</b> : Terdapat temuan masalah yang mengganggu pengguna. Dibutuhkan adanya perbaikan dengan prioritas tingkat tinggi.
4	<b>Usability Catasthrope</b> : Ditemukanya kesalahan fatal. Perbaikan wajib dilakukan sebelum sistem digunakan oleh pengguna.

#### Contoh Pengisian Form

No	Temuan Permasalahan / Komentar	Tipe Problem Heuristik	Saran	Saverity Ratings
1	Bahasa yang digunakan dalam website masih campur aduk. Tidak konsisten	H4	Disediakan tampilan website bersifat bilingual bahasa	3
2	Tidak menunjukan dimana saat user berada saat ini.	H1	Memberikan warna beda pada menu yang sedang dikunjungi	2

## Lampiran 10 Data Responden Evaluator 1 (Tahap 1)

### Data Responden Evaluator

#### Heuristic Evaluation

Judul Penelitian : Analisis Implementasi Persona Pada Penerapan Metode Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Heuristic Evaluation. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro

Tujuan Penelitian : Menemukan permasalahan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* pada website Ki Purbo Asmoro

Lokasi Evaluasi : Filkom - UB

Nama Evaluator : Lutfi Fanoni

Umur : 28 th

Pekerjaan / Profesi : Dosen

Pendidikan Terakhir : S-2

Pengalaman di bidang IT :

Apakah sebelumnya pernah menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

Ya / ~~Tidak~~

Malang, 12/6/2017

  
(Lutfi Fanoni)

**Lampiran 11** Form Data Temuan Permasalahan Evaluator 1 ( Tahap 1)

<b>No</b>	<b>Temuan Permasalahan / Komentar</b>	<b>Tipe Problem Heuristik</b>	<b>Saran</b>	<b>Saverity Ratings</b>
1	Penggunaan bahasa tidak konsisten	H2	Gunakan bahasa Indonesia semua atau bahasa Inggris semua.	3
2	Isi / konten dari sisi tata letak tidak konsisten dengan halaman lainnya	H4	Gunakan <i>layouting</i> untuk menata masing-masing halaman.	3
3	Tidak ada peringatan maupun <i>suggestion</i> pada sistem	H5	Tambahkan peringatan maupun <i>suggestion</i> .	3
4	Tidak ada daftar menu yang sering digunakan <i>user</i>	H7	Tambahkan daftar menunya.	2
5	Konten kosong pada beberapa menu. Informasi yang diberikan kurang optimal.	H8	Melengkapi informasi tiap menu.	3
6	Tidak ada bantuan untuk user	H10	Tambahkan bantuan	2

## Lampiran 12 Data Responden Evaluator 2 (Tahap 1)

**Data Responden Evaluator**  
**Heuristic Evaluation**

Judul Penelitian : Analisis Implementasi Persona Pada Penerapan Metode Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Heuristic Evaluation. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro

Tujuan Penelitian : Menemukan permasalahan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* pada website Ki Purbo Asmoro

Lokasi Evaluasi : Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Brawijaya

Nama Evaluator : Adam Hendra Brata

Umur : 27 tahun

Pekerjaan / Profesi : Dosen

Pendidikan Terakhir : S2

Pengalaman di bidang IT :

Apakah sebelumnya pernah menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

Ya / ~~Tidak~~

Malang, 5/6/2017

  
(Adam Hendra Brata)

**Lampiran 13** Form Data Temuan Permasalahan Evaluator 2 ( Tahap 1)

<b>No</b>	<b>Temuan Permasalahan / Komentar</b>	<b>Tipe Problem Heuristik</b>	<b>Saran</b>	<b>Saverity Ratings</b>
1	<i>Website</i> belum responsif	H8	Diperbaiki dengan teknologi RWD	4
2	Konsistensi bahasa yang digunakan	H4	Diperbaiki dan disesuaikan dengan tujuan bahasa	3
3	Terdapat beberapa halaman yang isinya kosong	H8	Batasi ruang saat scroll down jika konten sudah cukup.	1
4	Tidak ada halaman bantuan	H10	Sebaiknya dilengkapi dengan menu bantuan.	2
5	Terdapat informasi yang kurang lengkap dan terkesan “ngambang”.	H8	Info lebih lengkap lagi agar informasi semakin bagus	2
6	Penggunaan warna teks yang tidak seragam dan penyusunan teks yang tidak rapi	H4	Diseragamkan warnanya sesuai tema, dan dirapikan penulisan teks nya	2
7	Tata letak konten masih berantakan (tidak konsisten)	H4	Dirapikan agar lebih baik	3
8	Peringatan kesalahan dan <i>suggestion</i> belum optimal pada <i>form contact us</i>	H5	Perlu diberikan peringatan kesalahan serta <i>suggestion</i> yang lebih jelas	3

## Lampiran 14 Data Responden Evaluator 3 (Tahap 1)

### Data Responden Evaluator

#### Heuristic Evaluation

Judul Penelitian : Analisis Implementasi Persona Pada Penerapan Metode Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Heuristic Evaluation. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro

Tujuan Penelitian : Menemukan permasalahan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* pada website Ki Purbo Asmoro

Lokasi Evaluasi : Jl Semanggi barat No. 3B Desa. Jati mulyo . Kec. Lowokwaru Kota Malang

Nama Evaluator : Jaka Isna Juwananda, S.Kom

Umur : 24

Pekerjaan / Profesi : Developer software & hardware

Pendidikan Terakhir : Sarjana

Pengalaman di bidang IT : -Develop application dengan Delphi dan Net Beans  
-Desain web

Apakah sebelumnya pernah menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

Ya / Tidak

Malang, 1 / 6 / 2017

  
(.....JAKA ISNA JUWANANDA.....)

Lampiran 15 Form Data Temuan Permasalahan Evaluator 3 ( Tahap 1)

No	Temuan Permasalahan / Komentar	Tipe Problem Heuristik	Saran	Saverity Ratings
1	Bahasa yang digunakan ada yang menggunakan bahasa Jawa , Indonesia, dan Inggris	H4	Diberikan pilihan bahasa yang akan digunakan	3
2	Tata letak, urutan tulisan, dan tabulasi ada yang masih acak, dan banyak bagian yang kosong	H4	Perbaikan terhadap tata letak	3
3	Ada gambar yang seharusnya muncul, tapi dalam halaman tidak tampil, hanya tampil <i>link</i> nya saja (menu <i>international</i> )	H8	Gambar yang belum tampil harap bisa ditampilkan, atau jika tidak perlu dihapus saja konten tersebut	3
4	Ketika akan mengontak admin, dalam pengisian <i>form email</i> , ada peringatan jika penulisan <i>e-mail</i> belum benar, namun peringatan yang diberikan kurang jelas	H5	Diperjelas untuk peringatan kesalahan	3
5	Ketika ingin mengontak admin, jika <i>form</i> belum diisi secara lengkap, tidak bisa di <i>submit</i>	H6	Jika <i>form</i> belum terisi secara keseluruhan, buat warna <i>button</i> berubah atau menampilkan pesan <i>error</i>	2
6	Tidak ada fungsi <i>search</i> , agar dapat lebih cepat dalam menemukan informasi	H7	Ditambahkan menu <i>search</i> untuk mencari kata kunci	3
7	Ukuran dan warna <i>font</i> berbeda beda	H4	Warna dan ukuran <i>font</i> harap di standarkan	2

8	Pada menu <i>contact us media social</i> tidak terlalu jelas media social apa yang dimaksud.	H8	Perlu diberikan peringatan kesalahan serta suggestion yang lebih jelas	2
---	--	----	--	---

## Lampiran 16 Form berkas evaluasi tahap 2

### EVALUASI HEURISTIC EVALUATION (TAHAP 2)

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian tugas akhir yang berjudul “**Analisis Implementasi *Persona* Pada Penerapan Metode Evaluasi *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability Heuristic Evaluation*. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro**”, disini anda diharapkan bersedia menjadi evaluator dalam wawancara yang akan dilakukan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengumpulkan data kualitatif berupa temuan permasalahan berdasarkan metode yang diangkat. Acuan metode dalam proses evaluasi ini yaitu menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Dalam metode tersebut terdapat 10 butir aspek *usability* (terlampir) yang dikemukakan oleh J.Neilsen untuk mengidentifikasi temuan permasalahan dalam sebuah sistem berdasarkan kemudahan penggunaan serta perancangan *interface*. Setelah menemukan permasalahan, evaluator diharap menjabarkan temuan permasalahan beserta point evaluasi *heuristic* yang terkait, serta memberikan tingkat kepentingan (*severity ratings*) permasalahan untuk dilakukan perbaikan. Data yang sudah terkumpul nantinya akan dirangkum kemudian disusun menjadi sebuah temuan permasalahan serta rekomendasi perbaikan. Hasil evaluasi akan ditampilkan pada lampiran skripsi guna sebagai bahan data penunjang.

#### B. Task Pengerjaan Evaluasi Tahap 2

1. Mengetik pada kolom URL beralamatkan  
<http://localhost/purboasmoro.com/index.html>
2. Melakukan pencarian informasi terkait jadwal pentas Ki Purbo Asmoro.
3. Melakukan pencarian informasi terkait *gallery* pada situs web Ki Purbo Asmoro
4. Melakukan pencarian informasi terkait video mendalang Ki Purbo Asmoro
5. Melakukan pencarian informasi terkait karya-karya Ki Purbo Asmoro.
6. Melakukan pencarian informasi biografi Ki Purbo Asmoro.
7. Melakukan pencarian informasi terkait *contact person* Ki Purbo Asmoro
8. Harap mengutarakan segala temuan permasalahan jika terdapat temuan permasalahan pada konten tertentu kepada peneliti agar dapat dicatat / didokumentasikan.
9. Harap memberikan komentar serta saran berdasarkan temuan permasalahan pada saat melakukan eksplorasi *website*.
10. Ketika seluruh *task* telah dikerjakan, evaluator dipersilahkan mengeksplorasi *website* secara bebas, dan diharap mengutarakan permasalahan lainnya.

## Lampiran 17 Data Responden Evaluator 1 (Tahap 2)

### Data Responden Evaluator

#### *Heuristic Evaluation*

Judul Penelitian : Analisis Implementasi Persona Pada Penerapan Metode Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Heuristic Evaluation. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro

Tujuan Penelitian : Menemukan permasalahan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* pada website Ki Purbo Asmoro

Lokasi Evaluasi : Filkom - UBS

Nama Evaluator : Lutfi Fenani

Umur : 26 th

Pekerjaan / Profesi : Dosen

Pendidikan Terakhir : S-2

Pengalaman di bidang IT :

Apakah sebelumnya pernah menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

Ya / Tidak

Malang, 11/12/2017

  
(Lutfi Fenani.....)

Lampiran 18 Form Data Temuan Permasalahan Evaluator 1 ( Tahap 2)

<b>No</b>	<b>Temuan Permasalahan / Komentar</b>	<b>Tipe Problem Heuristik</b>	<b>Saran</b>	<b>Saverity Ratings</b>
1	Logo "search" kurang menunjukkan fungsi dari logo tersebut.	H7	Memberikan kotak inputan disamping logo "search".	2

## Lampiran 19 Data Responden Evaluator 2 (Tahap 2)

**Data Responden Evaluator**  
**Heuristic Evaluation**

Judul Penelitian : Analisis Implementasi Persona Pada Penerapan Metode Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Heuristic Evaluation. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro

Tujuan Penelitian : Menemukan permasalahan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* pada website Ki Purbo Asmoro

Lokasi Evaluasi : Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Brawijaya

Nama Evaluator : Adam Hendra Brata

Umur : 27 tahun

Pekerjaan / Profesi : Dosen

Pendidikan Terakhir : S2

Pengalaman di bidang IT :

Apakah sebelumnya pernah menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

Ya / ~~Tidak~~

Malang, 11/12/2017

  
(.....Adam Hendra Brata.....)

**Lampiran 20** Form Data Temuan Permasalahan Evaluator 2 ( Tahap 2)

<b>No</b>	<b>Temuan Permasalahan / Komentar</b>	<b>Tipe Problem Heuristik</b>	<b>Saran</b>	<b>Saverity Ratings</b>
1	Tata tulisan tahun beserta negara yang pernah datang lakukan kurang rapi. (Contoh pada halaman menu internasional) .	H4	Dirapikan baris tulisannya.	1

## Lampiran 21 Data Responden Evaluator 3 (Tahap 2)

**Data Responden Evaluator**  
**Heuristic Evaluation**

Judul Penelitian : Analisis Implementasi Persona Pada Penerapan Metode Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Heuristic Evaluation. Studi Kasus : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro

Tujuan Penelitian : Menemukan permasalahan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* pada website Ki Purbo Asmoro

Lokasi Evaluasi : Jl. Terusan piranha atas, tumpang setar

Nama Evaluator : Jaka Isna Juwandika

Umur : 24

Pekerjaan / Profesi : Programmer (Developer software & hardware)

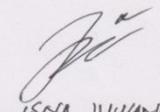
Pendidikan Terakhir : Sarjana Komputer

Pengalaman di bidang IT : - Develop aplikasi dengan delphi & Net Beans  
- Desain web

Apakah sebelumnya pernah menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

Ya / ~~Tidak~~

Malang, 09/12/2017

  
(JAKA ISNA JUWANDIKA)

**Lampiran 22** Form Data Temuan Permasalahan Evaluator 3 ( Tahap 2)

<b>No</b>	<b>Temuan Permasalahan / Komentar</b>	<b>Tipe Problem Heuristik</b>	<b>Saran</b>	<b>Saverity Ratings</b>
1	<i>Header</i> pada konten di menu navigasi tidak sesuai dengan isi konten. (Contoh pada menu galeri pada sub konten aktifitas mendalang).	H4	Tulisan pada konten disesuaikan.	2

