

Abstract

Syamrabu Regional Hospital has a queue number retrieval application, namely Syamrabu Mobile. The Syamrabu Mobile application accommodates all people seeking treatment so it is easier to register and get a queue number online. Even though we already have the Syamrabu mobile application, many patients register directly or at the counter, causing long queues. Previous testing also did not focus on usability testing, making it difficult for developers to fix any problems found. Based on the problems that have been obtained, it is necessary to evaluate usability using a Usability Engineering approach using the Heuristic Evaluation method. Because this method is efficient, fast, flexible and can explore quite a lot of usability problems. This research aims to determine recommendations for improvement and the results of heuristic evaluations. The results of this research are that the Syamrabu mobile application is classified in the comedy problem category with a scale value of 1 where there are problems with a low severity rating on the scale of all aspects of usability. The biggest problems found were in the User Control and Freedom aspects. By having some recommendations.

Keywords: *Heuristic evaluation, usability techniques, severity ratings*

Abstrak

RSUD Syamrabu memiliki aplikasi pengambilan nomor antrian yaitu Syamrabu Mobile. Aplikasi Syamrabu *Mobile* ini memudahkan semua orang yang berobat agar lebih mudah untuk mendaftar serta mendapatkan nomer antrian secara online. Meskipun sudah memiliki aplikasi syamrabu mobile tetapi banyak pasien yang daftar secara langsung atau di loket sehingga menyebabkan pengantrian yang Panjang. Pengujian yang dilakukan sebelumnya juga masih belum terfokus pada pengujian *usability* sehingga sulit bagi pengembang untuk memperbaiki permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan permasalahan yang telah didapatkan perlu dilakukan evaluasi *usability* menggunakan pendekatan Teknik *Usability* dengan metode *Heuristic Evaluation*. Sebab metode ini efisien, cepat, *fleksibel* dan dapat menggali cukup banyak permasalahan *usability*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui saran rekomendasi perbaikan dan hasil evaluasi heuristic. Hasil penelitian ini yaitu aplikasi Syamrabu mobile tergolong dalam kategori *comestic problem* dengan nilai skala 1 yang mana terdapat permasalahan *severity ratings* yang tergolong skala rendah untuk semua aspek *usability*. Masalah yang ditemukan paling besar terdapat pada aspek *User Control and freedom*. Dengan memiliki beberapa saran rekomendasi.

Kata Kunci : *Heuristic evaluation, Teknik Usability, severity ratings*