

**PENDEKATAN *LARGE LANGUAGE MODEL* DALAM EVALUASI DAN
REDESIGN WEBSITE MENGGUNAKAN PRINSIP HEURISTIK
NIELSEN DAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR



OLEH:

ANISA LUTHFIA KHAIRINI

NIM. 1910817220019

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2026

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anisa Luthfia Khairini
NIM : 1910817220019
Fakultas Program Studi : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pendekatan *Large Language Model* Dalam
Evaluasi dan *Redesign Website* Menggunakan
Prinsip Nielsen dan Metode *Design Thinking*
Pembimbing Utama : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, 22 Juni 2026



Anisa Luthfia Khairini
NIM. 1910817220019

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMAS

Pendekatan *Large Language Model* dalam Evaluasi dan *Redesign Website* Prinsip
Heuristik Nielsen dan Metode *Design Thinking*

Oleh

Anisa Luthfia Khairini (1910817220019)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 24 Juni dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :		
Ketua :	Helda Yunita, S.Kom., M.Kom.	
	NIP. 199106192024062001	
Anggota 1 :	Erika Maulidiya, S.Kom., M.Kom.	
	NIP. 200006192025062016	
Anggota 2 :	Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.	
	NIP. 198810272019032013	
Pembimbing :	Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.	
Utama :	NIP. 199110252019032018	
	Banjarbaru, 08 JUL 2026	

Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,

Koordinator Program Studi
S-1 Teknologi Informasi,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP. 197401071998021001

Andrevan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI

PENDEKATAN *LARGE LANGUAGE MODEL* DALAM EVALUASI DAN *REDESIGN*
WEBSITE PRINSIP HEURISTIK NIELSEN DAN METODE *DESIGN THINKING*

OLEH
ANISA LUTHFIA KHAIRINI
NIM: 1910817220019

Telah terpenuhi semua persyaratan akademik dan administrasi, dan disetujui
untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 8 Juni 2026
Pembimbing Utama,



Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.
NIP. 199110252019032018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas *usability* dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada website Program Studi Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat, serta melakukan perancangan ulang (*redesign*) antarmuka untuk meningkatkan efektivitas akses informasi akademik. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini meliputi rendahnya tingkat retensi pengguna akibat ketidakkonsistenan navigasi, struktur informasi yang kurang teratur, serta keterbatasan antarmuka dalam mendukung efisiensi interaksi. Metode penelitian yang digunakan adalah evaluasi heuristik berbasis 10 Prinsip Jakob Nielsen yang dilakukan secara manual oleh tiga evaluator dan secara otomatis menggunakan *Large Language Model* (GPT-5). Selanjutnya, proses *redesign* antarmuka dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GPT-5 mampu memperluas cakupan identifikasi masalah *usability*, namun tetap memerlukan validasi evaluator untuk menyaring data duplikasi dan halusinasi. Implementasi *redesign* antarmuka berbasis React JS berhasil menurunkan jumlah temuan permasalahan *usability* secara signifikan, yaitu dari 53 menjadi 8 temuan pada evaluasi manual (penurunan sebesar 84,90%) serta dari 67 menjadi 17 temuan pada evaluasi otomatis (penurunan sebesar 74,62%). Peningkatan kualitas antarmuka tersebut terukur secara statistik melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai *p-value* masing-masing sebesar 0,0078 dan 0,000015. Solusi desain yang dihasilkan terbukti lebih efisien, konsisten, dan memenuhi kebutuhan pengguna dibandingkan desain sebelumnya.

Kata kunci: *design thinking*, *heuristic evaluation*, *large language model*, *react js*, *usability*, *website*

ABSTRACT

This research aims to evaluate the usability quality and user experience (UX) of the Information Technology Study Program website at Lambung Mangkurat University, as well as to perform an interface redesign to improve the effectiveness of academic information access. The problems addressed in this study include low user retention due to navigation inconsistencies, disorganized information structures, and interface limitations in supporting interaction efficiency. The research methodology employs a heuristic evaluation based on Jakob Nielsen's 10 Principles, conducted manually by three expert evaluators and automatically using a Large Language Model (GPT-5). Furthermore, the interface redesign process was executed using the Design Thinking method, covering the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The results indicate that the utilization of GPT-5 effectively expands the scope of usability issue identification, although it still requires expert validation to filter duplicated data and model hallucinations. The implementation of the React JS-based redesigned interface significantly reduced the number of usability issues from 53 to 8 issues in the manual evaluation (an 84.90% decrease) and from 67 to 17 issues in the automatic evaluation (a 74.62% decrease). The improvement in interface quality was statistically measured by the Wilcoxon Signed Rank Test with p-values of 0.0078 and 0.000015, respectively. The resulting design solution proved to be more efficient, consistent, and better aligned with user needs compared to the previous design.

Keywords: design thinking, heuristic evaluation, large language model, react js, usability, website

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pendekatan *Large Language Model* Dalam Evaluasi dan *Redesign Website* Menggunakan Prinsip Nielsen dan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi di Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu dan Ayah tercinta, selaku orang tua yang selalu memberikan cinta, dukungan, dan doa tiada henti sepanjang perjalanan studi penulis. Sebagai anak tunggal, kasih sayang, pengorbanan, serta dorongan moral, finansial, dan spiritual dari Ibu dan Ayah adalah kekuatan utama yang membuat penulis mampu menghadapi setiap tantangan hingga mencapai titik ini.
2. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala waktu, kesabaran, arahan, nasihat, dan bimbingan berharga yang telah Ibu berikan sejak awal masa perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
3. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi terkait penyelenggaraan perkuliahan hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
4. Seluruh Dosen beserta Staf Administrasi Program Studi Teknologi Informasi yang telah tulus membagikan ilmu serta membantu penulis dalam segala urusan akademik selama berkuliah di Program Studi ini.
5. Muhammad Firda Ryanifar, selaku *partner* yang telah kebersamai, memberikan motivasi, dukungan, kritik, saran, serta bantuan yang luar biasa selama pengerjaan skripsi ini.

6. Seluruh teman-teman mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi FT ULM, yang telah memberikan warna, kebersamaan, dukungan, dan semangat selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
7. M. Al Piqri, S.Kom., Aqsal Arya Buana, S.Kom., dan Muhammad Edwan Nidzar, S.Kom., selaku para evaluator yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan keevaluatorannya untuk mengevaluasi, menguji, serta memberikan kritik dan masukan yang sangat berharga dalam penelitian skripsi ini.

Penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam membantu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini telah disusun dengan sebaik mungkin, namun penulis menyadari masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka dalam menerima saran serta kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Banjarmasin, 22 Juni 2026

Anisa Luthfia Khairini
NIM. 1910817220019

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terkait.....	10
2.1.1 <i>Can GPT-4o Evaluate Usability Like Human Experts? A Comparative Study on Issue Identification in Heuristic Evaluation</i>	10
2.1.2 <i>Applying Large Language Model to User Experience Testing</i>	11
2.1.3 Penggunaan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> sebagai Analisis Evaluasi <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada Aplikasi BCA Mobile	12

2.1.4	<i>Capabilities of GPT-5 across critical domains: Is it the next breakthrough?</i>	13
2.1.5	<i>Redesign UI/UX Aplikasi Access by KAI Menggunakan Metode Design Thinking</i>	14
2.1.6	<i>Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI /UX Design Aplikasi Dagang.in</i>	15
2.2	Landasan Teori	20
2.2.1	<i>Website</i>	20
2.2.2	<i>User Interface</i>	20
2.2.3	<i>User Experience</i>	21
2.2.4	<i>Usability</i>	21
2.2.5	<i>Heuristic Evaluation</i>	22
2.2.6	<i>Evaluator</i>	24
2.2.7	<i>Severity Rating</i>	25
2.2.8	<i>Chi-Square Pearson</i>	27
2.2.9	<i>Mann-Whitney U Test</i>	28
2.2.10	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	30
2.2.11	<i>Large Language Models (LLM)</i>	32
2.2.12	<i>Design Thinking</i>	33
2.2.13	<i>React JS</i>	34
2.3	Kerangka Pemikiran	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		38
3.1	Alat dan Bahan Penelitian	38
3.1.1	Alat Penelitian	38
3.1.2	Bahan Penelitian.....	38
3.2	Alur Penelitian.....	40
3.2.1	Identifikasi Masalah	41

3.2.2	Studi Literatur.....	41
3.3	Perancangan <i>User Interface</i> Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	42
3.3.1	<i>Empathize</i>	42
3.3.1.1	Metode Penelitian.....	42
3.3.1.2	Indikator Penelitian	43
3.3.1.3	Pengumpulan Data	44
3.3.1.4	Instrumen Penelitian.....	48
3.3.1.5	Populasi dan Sample	51
3.3.2	<i>Define</i>	55
3.3.2.1	Analisis Data	55
3.3.3	<i>Ideate</i>	60
3.3.4	<i>Prototype</i>	61
3.3.4.1	<i>Low-Fidelity Prototype</i> (Figma).....	61
3.3.4.2	<i>High-Fidelity Prototype</i> Menggunakan Figma	61
3.3.4.3	Implementasi <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS	62
3.3.5	<i>Test</i>	63
3.4	Kesimpulan dan Saran.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		66
4.1	Gambaran Umum Hasil Penelitian.....	66
4.2	Perancangan <i>User Interface</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i>	67
4.2.1	<i>Empathize</i>	67
4.2.1.1	Hasil Observasi <i>Website</i> Program Studi Teknologi Informasi	67
4.2.1.2	Hasil Pra-Riset Pengguna.....	68
4.2.2	<i>Define</i>	69
4.2.2.1	Hasil Evaluasi Heuristik Manual.....	69
4.2.2.2	Hasil Evaluasi Heuristik Otomatis Menggunakan GPT-5.....	72

4.2.2.3	Perbandingan Hasil Evaluasi Manual dan GPT-5	78
4.2.2.4	Penetapan Permasalahan Prioritas	82
4.2.3	<i>Ideate</i>	87
4.2.3.1	Pengembangan Alternatif Solusi Desain	87
4.2.3.2	Perumusan Konsep Visual Antarmuka	89
4.2.3.3	Pemilihan Solusi Desain Final	91
4.2.4	<i>Prototype</i>	93
4.2.4.1	<i>Low-Fidelity Prototype</i>	93
4.2.4.2	<i>High-Fidelity Prototype</i> Menggunakan Figma	112
4.2.4.3	Implementasi <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS ...	133
4.2.4.4	Perbandingan Visual Desain Awal dan Desain Akhir	158
4.2.5	<i>Test</i>	164
4.2.5.1	Hasil Evaluasi Heuristik Manual Setelah <i>Redesign</i>	164
4.2.5.2	Hasil Evaluasi Heuristik Otomatis Menggunakan GPT-5 Setelah <i>Redesign</i>	166
4.2.5.3	Perbandingan Hasil Evaluasi Manual dan GPT-5 Setelah <i>Redesign</i>	169
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		177
5.1	Kesimpulan	177
5.2	Saran	178
DAFTAR PUSTAKA		180
LAMPIRAN		184

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian	17
Tabel 2.2 <i>Severity Rating</i>	26
Tabel 3.1 Alat Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Prinsip Heuristik Jakob Nielsen	44
Tabel 3.3 <i>Severity Rating</i>	47
Tabel 3.4 <i>Severity Rating</i>	49
Tabel 3.5 Instrumen Penelitian	50
Tabel 3.6 Daftar Sampel Halaman.....	51
Tabel 3.7 Kategori Evaluator.....	53
Tabel 3.8 Rincian Sampel Evaluasi Otomatis	54
Tabel 3.9 <i>Severity Rating</i>	55
Tabel 3.10 Interpretasi Nilai <i>p-value</i> Pada Pengujian Statistik	59
Tabel 4.1 Distribusi Tingkat Keparahan Hasil Evaluasi Heuristik Manual	69
Tabel 4.2 Distribusi Pelanggaran Prinsip Heuristik Pada Evaluasi Heuristik Manual.....	70
Tabel 4.3 Jumlah Temuan Per Halaman Pada Evaluasi Heuristik Manual	71
Tabel 4.4 Ringkasan Konsolidasi Hasil Evaluasi Heuristik Otomatis Menggunakan GPT-5.....	74
Tabel 4.5 Distribusi Tingkat Keparahan Hasil Evaluasi Heuristik Otomatis Menggunakan GPT-5.....	74
Tabel 4.6 Distribusi Pelanggaran Prinsip Heuristik Pada Evaluasi Heuristik Otomatis Menggunakan GPT-5	75
Tabel 4.7 Jumlah Temuan Per Halaman Pada Evaluasi Heuristik Otomatis Menggunakan GPT-5.....	76
Tabel 4.8 Ringkasan Perbandingan Hasil Evaluasi Heuristik Manual Dan GPT-5	78

Tabel 4.9 Ringkasan Identifikasi Isu oleh Evaluator Manual Dan GPT-5	79
Tabel 4.10 Perbandingan Distribusi Temuan Berdasarkan Prinsip Heuristik Nielsen.....	80
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Chi-Square</i> Pada Distribusi Kategori Heuristik	80
Tabel 4.12 Perbandingan Distribusi <i>Severity Rating</i> antara Evaluasi Manual Dan GPT-5	81
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Mann–Whitney U-Test</i> Pada <i>Severity Rating</i>	81
Tabel 4.14 Matriks Integrasi, Validasi, dan Keputusan <i>Redesign</i>	83
Tabel 4.15 Penetapan Permasalahan Prioritas	84
Tabel 4.16 Pengembangan Alternatif Solusi Desain	88
Tabel 4.17 Perumusan Konsep Visual Antarmuka	91
Tabel 4.18 Pemilihan Solusi Desain Final.....	92
Tabel 4.19 Penyusunan <i>Low-Fidelity Prototype</i>	94
Tabel 4.20 <i>High-Fidelity Prototype</i> Menggunakan Figma.....	112
Tabel 4 21 Implementasi <i>Prototype</i> Berbasis React JS	134
Tabel 4.22 Distribusi <i>Severity Rating</i> Hasil Evaluasi Manual	164
Tabel 4.23 Distribusi Pelanggaran Per Prinsip Heuristik Evaluasi Manual	165
Tabel 4.24 Ringkasan Hasil Evaluasi Heuristik Manual Sebelum dan Sesudah <i>Redesign</i>	166
Tabel 4.25 Konsolidasi Hasil Evaluasi Otomatis Setelah <i>Redesign</i>	167
Tabel 4.26 Distribusi <i>Severity Rating</i> Evaluasi Otomatis	168
Tabel 4.27 Distribusi Pelanggaran Per Prinsip Heuristik Evaluasi Otomatis...	168
Tabel 4 28 Ringkasan Perbandingan Hasil Evaluasi Heuristik Otomatis	169
Tabel 4.29 Ringkasan Perbandingan Evaluasi Manual dan GPT-5	170
Tabel 4.30 Ringkasan Hasil Pencocokan Isu Setelah <i>Redesign</i>	171
Tabel 4.31 Perbandingan Distribusi Temuan Berdasarkan Prinsip Heuristik Nielsen Sebelum dan Sesudah <i>Redesign</i>	171

Tabel 4.32 Hasil Uji <i>Chi-Square</i> Setelah <i>Redesign</i>	172
Tabel 4.33 Perbandingan Distribusi <i>Severity Rating</i> setelah <i>Redesign</i> Antara Evaluasi Manual dan GPT-5	173
Tabel 4.34 Hasil Uji <i>Mann-Witney U-Test</i> Setelah <i>Redesign</i>	173
Tabel 4.35 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Sebelum dan Sesudah <i>Redesign</i>	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik Kunjungan <i>Website</i> Program Studi Teknologi Informasi	2
Gambar 2.1 Grafik Perbandingan Jumlah masalah <i>usability</i> Yang Ditemukan Dengan Jumlah Evaluator	24
Gambar 2.2 Grafik Perbandingan Antara Keuntungan-Biaya Dengan Jumlah Evaluator	25
Gambar 2.3 Alur Metode <i>Design Thinking</i>	33
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran	37
Gambar 3.1 Alur Penelitian	40
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i> Berdasarkan Teknik Pengumpulan Data	45
Gambar 4.1 Proses Evaluasi Heuristik Otomatis Saat Memasukkan SS dan <i>Prompt</i> Menggunakan GPT-5.....	73
Gambar 4.2 Proses Evaluasi Heuristik Otomatis Saat Mengeluarkan Jawaban Dari SS dan <i>Prompt</i> yang Dikirim Menggunakan GPT-5	73
Gambar 4.3 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Beranda.....	95
Gambar 4.4 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Berita Penelitian	96
Gambar 4.5 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Berita Kegiatan.....	97
Gambar 4.6 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Index Berita	98
Gambar 4.7 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – Kurikulum.....	99
Gambar 4.8 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – CPL OBE	100
Gambar 4.9 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – CPL KKNI	101
Gambar 4.10 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – CPL OBE - CPL KKNI.....	102
Gambar 4.11 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – Laboratorium Komputer	104
Gambar 4.12 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – JTI ULM	105
Gambar 4.13 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – Bahan Bacaan	106
Gambar 4.14 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Layanan – RPS	107

Gambar 4.15 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Profil - Program Studi	108
Gambar 4.16 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Profil – Staf Pengajar	109
Gambar 4.17 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Unduhan	110
Gambar 4.18 <i>Low-Fidelity</i> Halaman Kontak	111
Gambar 4.19 <i>High-Fidelity</i> Halaman Beranda.....	114
Gambar 4.20 <i>High-Fidelity</i> Halaman Berita – Penelitian	115
Gambar 4.21 <i>High-Fidelity</i> Halaman Berita - Kegiatan	116
Gambar 4.22 <i>High-Fidelity</i> Halaman Berita - Index Berita	117
Gambar 4.23 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - Kurikulum	118
Gambar 4.24 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - CPL OBE.....	120
Gambar 4.25 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - CPL KKNi.....	122
Gambar 4.26 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - CPL OBE - CPL KKNi	124
Gambar 4.27 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - Laboratorium Komputer.....	125
Gambar 4.28 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - JTI ULM.....	126
Gambar 4.29 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - Bahan Bacaan.....	127
Gambar 4.30 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - RPS.....	128
Gambar 4.31 <i>High-Fidelity</i> Halaman Profil - Program Studi	129
Gambar 4.32 <i>High-Fidelity</i> Halaman Profil - Staf Penganjar	130
Gambar 4.33 <i>High-Fidelity</i> Halaman - Unduhan	131
Gambar 4.34 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan - Kontak	132
Gambar 4.35 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Beranda ..	136
Gambar 4.36 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Berita – Index Berita	137
Gambar 4.37 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Berita – Penelitian	138
Gambar 4.38 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Berita – Penelitian	139

Gambar 4.39 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan - kurikulum	140
Gambar 4.40 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan – CPL OBE	141
Gambar 4.41 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan – CPL KKNI	142
Gambar 4.42 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan – CPL OBE – CPL KKNI	144
Gambar 4.43 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan – Laboratorium Komputer	146
Gambar 4.44 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan – JTI ULM	147
Gambar 4.45 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan – Bahan Bacaan	148
Gambar 4.46 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Layanan - RPS	150
Gambar 4.47 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS <i>Pop up</i> RPS	151
Gambar 4.48 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Profil – Program Studi	152
Gambar 4.49 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Profil – Staf	154
Gambar 4.50 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Unduhan .	155
Gambar 4.51 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS <i>Pop up</i> Halaman unduhan	156
Gambar 4.52 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS Halaman Kontak	157
Gambar 4.53 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React JS <i>Pop up</i> Formulir Halaman Kontak	157
Gambar 4.54 <i>High-Fidelity Prototype</i> Berbasis React Validasi Format Email	158

Gambar 4.55 Perbandingan visual halaman Beranda: Sebelum <i>Redesign</i> (kiri) dan Sesudah <i>Redesign</i> (kanan).....	159
Gambar 4.56 Perbandingan visual halaman Berita – Index: Sebelum <i>Redesign</i> (kiri) dan Sesudah <i>Redesign</i> (kanan).....	160
Gambar 4.57 Perbandingan visual halaman Layanan – Kurikulum: Sebelum <i>Redesign</i> (kiri) dan Sesudah <i>Redesign</i> (kanan).....	161
Gambar 4.58 Perbandingan visual halaman Profil – Program Studi: Sebelum <i>Redesign</i> (kiri) dan Sesudah <i>Redesign</i> (kanan)	162
Gambar 4.59 Perbandingan visual halaman Unduhan: Sebelum <i>Redesign</i> (kiri) dan Sesudah <i>Redesign</i> (kanan)	162
Gambar 4.60 Perbandingan visual halaman Kontak: Sebelum <i>Redesign</i> (kiri) dan Sesudah <i>Redesign</i> (kanan).....	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Kesediaan Membimbing Skripsi	184
Lampiran 2 Lembar Konsultasi	185
Lampiran 3 Surat Kesediaan Menjadi Responden Penelitian	186
Lampiran 4 Evaluasi <i>Usability</i> Oleh Pengguna	187
Lampiran 5 Wawancara Dengan Pengguna	190
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara dan Evaluasi <i>Usability</i>	193
Lampiran 7 Lembar Evaluasi <i>Usability</i> Heuristik Nielsen	196
Lampiran 8 Format <i>Prompt</i>	197
Lampiran 9 Surat Kesediaan Menjadi Evaluator	199
Lampiran 10 <i>Curriculum Vitae</i> Evaluator	200
Lampiran 11 Dokumentasi Bersama Evaluator	202
Lampiran 12 Hasil Evaluasi Oleh Evaluator Evaluator	203
Lampiran 13 Hasil Evaluasi Individu Oleh Evaluator Evaluator 1	212
Lampiran 14 Hasil Evaluasi GPT-5	226
Lampiran 15 <i>False Positif</i> (Halusinasi) Dari Hasil Evaluasi GPT-5	238
Lampiran 16 Perbandingan Evaluator vs GPT-5 vs Evaluator	242
Lampiran 17 <i>Heuristic Re-Evaluation</i> Oleh Evaluator	267
Lampiran 18 <i>Heuristic Re-Evaluation</i> Individual Evaluators	270
Lampiran 19 <i>Heuristic Re-Evaluation</i> Otomatis GPT-5	276
Lampiran 20 <i>False Positif</i> (Halusinasi) Pada <i>Heuristic Re-Evaluation</i> Otomatis GPT-5..	282
Lampiran 21 <i>Source Code</i> Implementasi <i>Prototype</i> Berbasis React JS	284