

Analisis Perbandingan Usability Aplikasi Tiktok Dengan Snack Video Melalui Pendekatan Heuristic Evaluation Pada Siswa SMK Ma'arif NU Doro

Mundriyah¹⁾, Hadwitya Handayani Kusumawardhani¹⁾, Imam Rosyadi³⁾

1. Sarjana Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia
2. Diploma Tiga Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia
3. Diploma Tiga Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: *Heuristic Evaluation, Snack Video, TikTok, Usability, User experience, siswa SMK Ma'arif NU Doro.*

Keywords: *Heuristic evaluation, Snack Video, TikTok, Usability, User experience, siswa SMK Ma'arif NU Doro*

Article history:

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>

* Corresponding author.

Mundriyah

E-mail address:

felicia.mumun26@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dalam tahun terakhir ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk kalangan remaja. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang mendapatkan perhatian besar adalah Media sosial, aplikasi berbasis video pendek, musik, filter, efek, foto, dan jual beli yang bisa diakses oleh penggunaannya khususnya remaja, salah satunya adalah TikTok dan Snack Video. TikTok dan Snack Video memiliki fitur yang hampir serupa, tetapi terdapat perbedaan pada aspek *Usability* yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Aspek penting dalam keberhasilan sebuah aplikasi adalah *Usability* karena mencakup kemudahan pengguna, efisien dan kepuasan pengguna. Salah satu metode yang umum digunakan untuk menganalisis *Usability* adalah *Heuristic Evaluation*, yang diperkenalkan oleh Jacob Nielsen. Penelitian ini hanya akan melibatkan siswa SMK Ma'arif NU Doro yang berjumlah 500 Siswa, peneliti juga akan mengambil jumlah sampel yang di targetkan pada siswa SMK Ma'arif NU Doro dengan mengambil penilaian dari kuesioner menggunakan Google Form berdasarkan serangkaian prinsip *Usability* atau "*Heuristic*", seperti kesederhanaan desain, konsistensi antarmuka, dan kemudahan navigasi.

ABSTRACT

The development of digital technology in recent years has significantly impacted various aspects of human life, particularly among teenagers. One notable advancement is in social media and applications that focus on short videos, music, filters, effects, photos, and buying and selling, all readily accessible to users— especially teens. Examples of such platforms include TikTok and Snack Video. While TikTok and Snack Video share many similar features, differences in usability can greatly affect the user experience. Usability is a crucial aspect of an application's success, encompassing ease of use, efficiency, and user satisfaction. One widely used method to analyze usability is Heuristic Evaluation, introduced by Jacob Nielsen. This study will involve 500 students from SMK Ma'arif NU Doro. Researchers will select a targeted sample of these students and assess their experiences using a Google Form questionnaire based on a series of usability principles, also known as "heuristics." These principles include design simplicity, interface consistency, and ease of navigation.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya pada kalangan remaja yang merupakan kelompok *digital native*. Media sosial berbasis video pendek seperti TikTok dan Snack Video telah menjadi fenomena global yang sangat populer, termasuk di lingkungan pendidikan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Aplikasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media ekspresi, berbagi informasi, dan sarana belajar bagi siswa. Pergeseran paradigma komunikasi dari teks menuju konten visual yang interaktif menuntut platform digital untuk terus berinovasi dalam menyediakan fitur yang menarik sekaligus fungsional bagi penggunanya [1].

Bagi pengguna remaja, antarmuka (*interface*) bukan sekadar tampilan visual, melainkan jembatan yang menentukan efektivitas mereka dalam memproduksi dan mengonsumsi konten. Ketidaknyamanan dalam navigasi atau kerumitan dalam mengakses fitur pengeditan dapat menurunkan loyalitas pengguna terhadap aplikasi tersebut. Aspek *usability* menjadi indikator utama dalam keberhasilan sebuah aplikasi karena mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna [2]. Menurut Jacob Nielsen, atribut kualitas *usability* menentukan seberapa mudah antarmuka dipelajari dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna [1].

Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai perilaku interaksi siswa SMK terhadap kedua platform ini menjadi sangat krusial dalam domain interaksi manusia dan komputer. Karakteristik pengguna remaja yang cenderung impulsif namun kreatif membutuhkan desain antarmuka yang adaptif dan responsif [3]. Penelitian mengenai pengalaman pengguna (*User Experience*) di lingkungan pendidikan menengah dapat memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi memengaruhi produktivitas dan pola pikir siswa secara digital [4].

1.2. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agustin dan Nuryana (2022) melalui analisis komparatif dengan metode UTAUT dan EUCS menunjukkan validitas data statistik yang signifikan pada perilaku pengguna remaja dalam menggunakan platform video pendek [5]. Sejalan dengan hal tersebut, faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan TikTok telah diidentifikasi menggunakan model bootstrap untuk menguji hipotesis perilaku pengguna secara kuantitatif [8]. Hal ini membuktikan bahwa minat pengguna sangat dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan yang ditawarkan oleh aplikasi.

Fokus penelitian lain juga menyoroti berbagai dampak sosiologis, mulai dari perilaku candu hingga pengembangan rasa percaya diri pada remaja [6].

Pengaruh media sosial terhadap pembentukan konsep diri dan karakter siswa di lingkungan sekolah menjadi perhatian serius bagi praktisi pendidikan dan pengembangan perangkat lunak [7]. Dalam domain pendidikan, platform ini bahkan telah diuji efektivitasnya sebagai media pembelajaran mandiri yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam memproduksi karya drama [8].

Meskipun kajian mengenai media sosial sudah cukup luas, penelitian ini memiliki distingsi yang jelas dibandingkan dengan studi-studi sebelumnya. Mayoritas penelitian *Heuristic Evaluation* sebelumnya berfokus pada objek aplikasi yang berbeda, seperti platform *e-commerce* Lazada, Tokopedia, dan Shopee [9]. Fokus pada layanan transaksi digital memberikan perspektif yang berbeda dengan aplikasi hiburan video pendek, di mana kepuasan visual menjadi prioritas utama dibandingkan efisiensi transaksi.

Selain itu, evaluasi terhadap situs pelayanan publik milik pemerintah juga telah banyak dilakukan, namun seringkali memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan dan rentang demografi. Sebagai contoh, penelitian oleh Husin (2021) berfokus pada situs web pemerintah dengan jumlah partisipan yang terbatas, sedangkan penelitian ini melibatkan 225 siswa SMK dengan fokus komparatif antara dua aplikasi media sosial yang bersaing ketat [6]. Hal ini memberikan cakupan data yang lebih relevan untuk kelompok usia muda.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada analisis komparatif langsung antara TikTok dan Snack Video yang jarang dilakukan dalam satu kerangka kerja evaluasi heuristik yang sama. Studi sebelumnya oleh Arine Lupita (2021) menggunakan metode SUS yang bersifat penilaian subjektif umum, berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan 10 prinsip Nielsen untuk bedah antarmuka secara teknis [10]. Pemilihan kedua aplikasi ini didasarkan pada kemiripan fungsionalitas yang kompetitif di pasar Indonesia namun memiliki karakteristik interaksi yang berbeda.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat *usability* menggunakan pendekatan *Heuristic Evaluation* pada siswa SMK Ma'arif NU Doro. Dengan membatasi subjek pada siswa SMK sebagai pengguna aktif tahun 2025, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pilihan siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan aplikasi yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna di masa depan [4].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif komparatif untuk mengevaluasi *usability* aplikasi TikTok dan Snack Video melalui sepuluh prinsip *Heuristic Evaluation* Jakob Nielsen. Lokasi penelitian berada di SMK Ma'arif NU Doro, Kabupaten Pekalongan,

dengan melibatkan 222 siswa yang dipilih melalui teknik random sampling dari total populasi 500 siswa pengguna aktif kedua aplikasi. Instrumen utama pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert (1-5) yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna, didukung dengan observasi langsung serta wawancara mendalam untuk mengidentifikasi masalah navigasi dan perilaku interaksi siswa. Data yang terkumpul diolah secara kuantitatif menggunakan Microsoft Excel melalui tahap kodifikasi dan analisis deskriptif untuk menghitung skor rata-rata pada setiap indikator heuristik guna memberikan perbandingan objektif antara kedua platform digital tersebut. Berikut adalah penjelasan terperinci mengenai setiap langkah yang dilakukan dalam penelitian ini.

A. Pengumpulan data

1. Kuesioner

Instrumen utama pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan sepuluh prinsip *heuristic* Nielsen (1993) dan didistribusikan melalui Google Form. Pengukuran persepsi responden dilakukan menggunakan skala Likert 1-5 guna menilai tingkat kegunaan aplikasi secara kuantitatif.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap siswa untuk mengidentifikasi masalah *Usability* yang mungkin tidak terungkap dalam kuesioner. Observasi ini mencakup bagaimana siswa berinteraksi dengan aplikasi TikTok dan Snack Video, mencatat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, serta frekuensi kesalahan yang dilakukan selama penggunaan aplikasi.

Tabel 1 Lembar Observasi

No	Aspek Heuristic	Indikator yang Diamati	Skor (1 - 5)	Skor (1 - 5)	Hasil Observasi
			5)	Aplikasi	
				Aplikasi	
				Snack	
				Video	
				TikTok	
				ok	
1	Visibility of system Status	Status proses yang di tampilkan jelas (loading, Notifikasi)			
2	Match between system and the real world	Bahas dan ikon mudah di pahami pengguna			
3	User Control and Freedom	Tombol kembali atau batalkan tersedia			
4	Consistency and Standards	Tampilan dan			

		navigasi konsisten			
5	Error Prevention	Sistem mencegah kesalahan sebelum terjadi			
6	Recognition rather than recall	Menu dan ikon mudah dikenali tanpa ingatan sebelumnya			
7	Flexibility and Efficiency of Use	Aplikasi mendukung pengguna baru			
8	Aesthetic and Minimalist Design	Tampilan Aplikasi bersih dan tidak membingungkan			
9	Help Users Recognize, Diagnose and Recover From Errors	Pesan, kesalahan jelas dan mudah di pahami			
10	Help and Documentation	Panduan penggunaan tersedia dan mudah diakses			

3. Wawancara

Selain Kuesioner, Observasi, wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam pengalaman siswa saat menggunakan aplikasi TikTok dan Snack Video, termasuk kelebihan, kekurangan dan *preferensi* (Kesukaan) mereka.

B. Pengolahan dan Analisis Data

Tahap pengolahan data dilakukan menggunakan Microsoft Excel yang diawali dengan proses kodifikasi untuk mengubah jawaban kualitatif menjadi nilai numerik terstruktur. Selanjutnya, dilakukan analisis deskriptif menggunakan fungsi statistik seperti rata-rata (*average*) dan standar deviasi untuk merangkum karakteristik data yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik guna memberikan gambaran objektif mengenai respons pengguna terhadap kedua platform tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian terhadap 225 responden siswa SMK Ma'arif NU Doro menunjukkan karakteristik pengguna yang cukup seimbang antara laki-laki (104 siswa) dan perempuan (121 siswa), dengan mayoritas responden berada pada rentang usia *produktif* remaja yaitu 16 tahun (103 siswa). Responden tersebar secara proporsional dari kelas X hingga XII, yang memberikan validitas data kuat terhadap pengalaman interaksi digital mereka pada aplikasi TikTok dan Snack Video. Berdasarkan pengolahan data menggunakan metode *Heuristic Evaluation* melalui sepuluh prinsip Nielsen, ditemukan bahwa

TikTok secara konsisten memperoleh skor yang lebih tinggi di seluruh parameter dibandingkan Snack Video.

Tabel 2 Kriteria Responden

Informasi	Kriteria	Total
Usia	15 tahun	14 siswa
	16 tahun	103 siswa
	17 tahun	20 siswa
	18 tahun	34 siswa
	19 tahun	34 siswa
	20 tahun	14 siswa
	21 tahun	6 siswa
Kelas	X	94 siswa
	XI	81 siswa
	XII	50 siswa
Jenis Kelamin	Perempuan	121 siswa
	Laki - laki	104 siswa

3.1. Hasil Evaluasi perbandingan antara aplikasi TikTok dan Snack Video Menggunakan Metode Heuristic

Hasil evaluasi perbandingan antara aplikasi TikTok dan Snack Video diperoleh dari persepsi siswa SMK Ma'arif NU Doro yang diolah menggunakan Microsoft Excel. Evaluasi ini mencakup sepuluh prinsip heuristik yang dinilai untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan pada kedua platform. Berdasarkan pengolahan data kuesioner, berikut adalah hasil perolehan skor untuk masing-masing prinsip:

a. Prinsip Visibility of system status.

Hasil tabulasi kuesioner terhadap prinsip visibility of system status pada perbandingan antara aplikasi TikTok dan Snack Video ditampilkan pada tabel 3.1. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh skor sebanyak 3,50 untuk aplikasi tiktok dan 3,14 untuk Snack Video. Skor tersebut berada pada severity rating Tingkat 2, yang berarti tergolong dalam masalah minor usability problem. Artinya, secara umum kedua aplikasi tersebut sudah cukup baik dalam menampilkan status sistem kepada pengguna, meskipun, masih terdapat beberapa aspek kecil yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Sebagian besar responden menyatakan bahwa aplikasi TikTok lebih memudahkan dalam memperoleh informasi. Fitur umpan balik berupa pesan bantuan dan notifikasi kesalahan dianggap cukup membantu saat terjadi hambatan dalam penggunaan. Tombol-tombol yang disediakan juga dinilai mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik. Selain itu, ikon-ikon yang digunakan menunjukkan konsistensi dalam desain visual, yang mendukung persepsi positif terhadap kejelasan status sistem di kedua aplikasi.

Tabel 3 Hasil Tabulasi Visibility of system status TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P1	5	6	107	85	22	3,50

Jumlah	5	6	107	85	22	3,50
--------	---	---	-----	----	----	------

Tabel 4 Hasil Tabulasi Visibility of system status Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P1	6	19	148	52	7	3,14
Jumlah	6	19	148	52	7	3,14

b. Prinsip Match between system and the real world

hasil tabulasi kuesioner terhadap prinsip match between system and the real world, aplikasi tiktok memperoleh rata – rata sebesar 3,57, sedangkan snack video mendapatkan nilai 3,16. Dengan menunjukkan bahwa keduanya masuk ke dalam kategori severity rating level 2, yaitu minor Usability problem. Ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi telah berupaya menyesuaikan desain dan fungsi antar muka dengan cara berfikir serta kebiasaan pengguna, meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan supaya pengguna merasa lebih nyaman dan terbantu saat berinteraksi

Tiktok memperoleh penilaian lebih tinggi karena dianggap lebih mampu menyelaraskan antara system aplikasi dan pengalaman dunia nyata. Berbagai ikon yang digunakan terlihat familiar dan mudah dimengerti, serta penamaan menu atau fitur telah menggunakan Bahasa tidak asing di kalangan remaja. Selain itu, pemilihan warna yang seragam dan tidak mencolok membantu menciptakan tampilan yang nyaman secara visual. Secara keseluruhan, Bahasa dan gaya komunikasi dalam aplikasi tiktok dinilai lebih cocok dengan karakteristik remaja yang aktif dan responsive terhadap desain antarmuka yang jelas dan efisien.

Tabel 5 Hasil Tabulasi Match between system and the real world TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P2	2	8	100	89	26	3,57
Jumlah	2	8	100	89	26	3,57

Tabel 6 Hasil Tabulasi Match between system and the real world Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P2	10	10	146	52	7	3,16
Jumlah	10	10	146	52	7	3,16

c. Prinsip User control and freedom

Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner pada prinsip *user control and freedom*, aplikasi tiktok memperoleh rata-rata skor sebesar 3,57, sedangkan snack video mencatatkan skor sebesar 3,20. Keduanya merujuk pada severity rating tingkat 2 yaitu *minor Usability problem*. Ini mengidentifikasikan bahwa kedua aplikasi sudah cukup baik dalam memberikan kebebasan dan control kepada pengguna selama proses penggunaan, meskipun masih ada beberapa bagian yang bisa di perbaiki agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal dan fleksibel.

Tiktok dipandang lebih unggul karena memberikan kemudahan navigasi, seperti memungkinkan pengguna Kembali ke halaman sebelumnya saat ingin melakukan perubahan, serta menyediakan tombol-tombol yang bekerja dengan responsif dan tidak menimbulkan gangguan. Snack video juga menyediakan control yang serupa, namun beberapa responden menilai navigasi nya kurang konsisten dan masih membingungkan di beberapa bagian. Kedua aplikasi tetap memungkinkan pengguna menjelajahi konten tanpa harus login terlebih dahulu. Meskipun beberapa fitur seperti komentar, dan menyukai video hanya tersedia bagi pengguna yang sudah login.

Tabel 7 Hasil Tabulasi User control and freedom TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P3	6	6	114	75	24	3,57
Jumlah	6	6	114	75	24	3,57

Tabel 8 Hasil Tabulasi User control and freedom Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P3	2	17	148	49	9	3,20
Jumlah	2	17	148	49	9	3,20

d. Prinsip *consistency and standards*

Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner terhadap prinsip *consistency and standards*, diperoleh bahwa aplikasi tiktok memiliki skor rata-rata sebesar 3,47 sementara snack video mendapatkan nilai 3,20. Kedua aplikasi masuk dalam kategori severity rating Tingkat 2. Hal ini berarti kedua aplikasi telah cukup konsisten dalam menerapkan elemen desain dan standar tampilan, walaupun masih ada aspek kecil yang perlu diperbaiki untuk menciptakan keseragaman antarmuka yang lebih optimal.

Sebagian besar responden menyatakan bahwa tiktok menunjukkan konsistensi yang baik dalam aspek visual seperti tata letak teks, penggunaan huruf kapital, jenis font, serta penyusunan ikon di aplikasi. Sema elemen tersebut dinilai membantu pengguna dalam memahami fungsi dan navigasi dengan lebih mudah.

Sementara itu, meskipun snack video dinilai cukup stabil dalam penggunaan desain nya beberapa responden menemukan perbedaan kecil antara satu halaman dengan halaman lainnya. Oleh karena itu, meskipun tidak tergolong masalah serius, pengembangan disarankan melakukan penyesuaian agar tampilan aplikasi menjadi seragam dan memberikan kenyamanan visual yang lebih konsisten.

Tabel 9 Hasil Tabulasi consistency and standards TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P4	5	5	109	80	26	3,47
Jumlah	5	5	109	80	26	3,47

Tabel 10 Hasil Tabulasi consistency and standards Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P4	5	13	148	51	8	3,20
Jumlah	5	13	148	51	8	3,20

e. Prinsip *Error prevention*

Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner pada prinsip *error prevention*, diperoleh bahwa tiktok memiliki skor rata-rata sebesar 3,47, sementara snack video mendapatkan nilai 3,16. Keduanya masuk dalam kriteria severity rating 2. Hal ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi sudah cukup mampu dalam mengantisipasi terjadinya kesalahan pengguna, meskipun masih ada beberapa aspek teknis yang dapat di tingkatkan guna memperkuat system dalam mengurangi potensi error secara lebih efektif.

Mayoritas responden menilai bahwa tiktok telah menampilkan pesan peringatan dengan jelas dan didukung warna teks yang mencolok untuk menandai potensi resiko. Aplikasi ini juga dinilai memiliki system keamanan yang baik serta menyediakan opsi yang memudahkan pengguna dalam proses seperti mengunggah atau menghapus konten. Sementara itu snack video dinilai serupa, namun beberapa responden mengeluhkan ketidak konsistenan munculnya pesan konfirmasi pada tindakan-tindakan penting.

Tabel 11 Hasil Tabulasi Error prevention TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P5	3	4	124	72	22	3,47
Jumlah	3	4	124	72	22	3,47

Tabel 12 Hasil Tabulasi Error prevention Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P5	6	14	152	43	10	3,16
Jumlah	6	14	152	43	10	3,16

f. Prinsip *Recognition rather than recall*

Hasil tabulasi kuesioner prinsip *recognition rather than recall* menunjukkan bahwa tiktok memperoleh rata-rata skor 3,48 sedangkan snack video memperoleh 3,21. Kedua nilai tersebut termasuk ke dalam kategori severity rating Tingkat 2, yaitu *minor Usability problem*. Ini berarti secara umum, kedua aplikasi telah membantu pengguna dalam mengenali fitur dan fungsi system tanpa harus mengingat banyak hal, meskipun masih ada beberapa aspek kecil yang perlu di perbaiki untuk mendukung kenyamanan dan efisiensi pengguna.

Para responden menilai bahwa tiktok telah menyediakan fitur pencarian serta filter konten yang memudahkan dalam menentukan video atau akun tertentu. Selain itu, ikon dan simbol yang digunakan dianggap familiar dan mudah dipahami, serta penggunaan bahasa dalam aplikasi cukup jelas dan relevan dengan konteks. Sementara itu meskipun snack video menunjukkan performa yang serupa, beberapa pengguna merasa bahwa ikon serta fitur pencarian di dalam aplikasi tersebut belum sepenuhnya informatif terutama bagi pengguna baru.

Tabel 13 Hasil Tabulasi Recognition rather than recall Tik-Tok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P6	4	8	108	85	24	3,48
Jumlah	4	8	108	85	24	3,48

Tabel 14 Hasil Tabulasi Recognition rather than recall Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P6	6	14	144	49	12	3,21
Jumlah	6	14	144	49	12	3,21

g. Prinsip *flexibility and efficiency of use*

Hasil tabulasi kuesioner terkait prinsip *flexibility and efficiency*, khususnya pada aspek kemudahan dalam mengakses fitur favorit secara cepat, menunjukkan bahwa Tiktok memperoleh skor rata-rata 3,54, sedangkan snack video meraih skor 3,16. Keduanya termasuk dalam kategori severity rating Tingkat 2, yaitu *minor Usability problem*. Responden menilai tiktok lebih mudah dalam mengakses fitur favorit seperti eksplorasi, unggahan,

atau konten yang telah ditonton sebelumnya dengan tata letak ikon yang jelas dan mudah dijangkau, sedangkan snack video dianggap kurang optimal karena navigasinya ke fitur favorit dinilai kurang efisien dan membutuhkan beberapa langkah tambahan, sehingga terasa kurang efisien dibandingkan tiktok.

Tabel 15 Hasil Tabulasi flexibility and efficiency of use Tik-Tok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P7	3	5	108	85	24	3,54
Jumlah	3	5	108	85	24	3,54

Tabel 16 Hasil Tabulasi flexibility and efficiency of use Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P7	7	13	153	40	12	3,16
Jumlah	7	13	153	40	12	3,16

h. Prinsip *Aesthetic and minimalist design*.

Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner terhadap prinsip *aesthetic and minimalist design*, diperoleh bahwa tiktok meraih skor rata-rata sebesar 3,55, sementara snack video 3,17. Keduanya termasuk ke dalam kategori severity rating Tingkat 2, yaitu *minor Usability problem*. Sebagian besar responden menilai tiktok tidak membingungkan, dengan susunan menu dan ikon yang tertata rapi serta elemen visual yang tidak berlebihan, sehingga mendukung kemudahan bagi pengguna. Sedangkan, snack video juga memiliki desain yang cukup minimalis, beberapa pengguna menyebutkan bahwa inkonsistensi tata letak antar halaman masih menjadi kendala dalam navigasi fitur-fitur yang tersedia.

Tabel 17 Hasil Tabulasi Aesthetic and minimalist design TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P8	1	3	117	79	25	3,55
Jumlah	1	3	117	79	25	3,55

Tabel 18 Hasil Tabulasi Aesthetic and minimalist design Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P8	5	17	149	42	12	3,17
Jumlah	5	17	149	42	12	3,17

i. Prinsip *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*.

Hasil tabulasi kuesioner pada prinsip *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* menunjukkan bahwa tiktok memperoleh skor 3, 52 dan snack video 3,15. Keduanya masuk dalam kategori severity rating 2 yaitu *minor Usability problem*. Sebagian besar responden menilai bahwa tiktok memberikan informasi yang jelas Ketika terjadi kesalahan, seperti saat gagal unggah video. Pesan kesalahan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan biasanya disertai dengan petunjuk atau pilihan untuk mengulangi proses. Antarmuka tiktok juga dianggap responsive dalam memberikan umpan balik terhadap kesalahan. Sementara, snack video juga menampilkan notifikasi Ketika terjadi masalah, namun beberapa pengguna merasa bahwa penjelasan yang diberikan kurang jelas dan tidak selalu disertai dengan Solusi yang konkret, sehingga bisa membingungkan pengguna.

Tabel 19 Hasil Tabulasi Help users recognize, diagnose, and recover from errors TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P9	0	7	119	73	26	3,52
Jumlah	0	7	119	73	26	3,52

Tabel 20 Hasil Tabulasi Help users recognize, diagnose, and recover from errors Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P9	5	15	152	44	7	3,15
Jumlah	5	15	152	44	7	3,15

j. Prinsip *help and documentation*

Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner terhadap prinsip *help and documentation*, diperoleh skor 3,52, sedangkan snack video 3,16. Keduanya masuk pada severity rating tingkat 2, yaitu *minor Usability problem*. Ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi telah menyediakan bantuan atau panduan penggunaan yang cukup mendukung ketika pengguna menghadapi kendala. Tiktok dianggap lebih unggul karena menu bantuan mudah ditemukan dan isi informasinya jelas serta relevan dengan kebutuhan pengguna. Di sisi lain, meskipun snack video juga memiliki fitur bantuan, beberapa pengguna merasa aksesnya kurang terlihat dan penjelasan dalam panduannya masih terbatas.

Tabel 21 Hasil Tabulasi help and documentation TikTok

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P10	2	6	115	76	26	3,52
Jumlah	2	6	115	76	26	3,52

Tabel 22 Hasil Tabulasi help and documentation Snack Video

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	SR
	1	2	3	4	5	
P10	5	15	152	44	9	3,15
Jumlah	5	15	152	44	9	3,15

Berdasarkan hasil analisis menggunakan sepuluh prinsip *Heuristic Evaluation*, ditemukan bahwa aplikasi tiktok secara konsisten meraih skor rata-rata tertinggi dibandingkan snack video pada indicator yang diuji. Seluruh nilai yang di peroleh dari kedua aplikasi berada dalam kategori severity rating 2, yaitu *minor Usability problem*. Hal ini mengidentifikasikan bahwa meskipun keduanya tidak memiliki masalah besar dalam hal kegunaan, masih terdapat beberapa kekurangan kecil yang perlu di perbaiki agar pengalaman pengguna lebih optimal.

Tiktok menunjukkan keunggulan dalam berbagai aspek seperti *Visibility of system status, Match between system and the real world, user control and freedom*, serta *help and documentation*. Dalam aspek aspek tersebut, tiktok dianggap lebih unggul karena antarmuka lebih konsisten, navigasi yang intuitif serta kemudahan dalam mengakses fitur-fitur penting maupun bantuan teknis. Di sisi lain, snack video juga dinilai cukup baik, namun masih kurang konsisten antar halaman, menu bantuan yang tidak mudah ditemukan, serta proses navigasi yang kadang membingungkan, terutama bagi pengguna baru.

Tabel 23 Hasil Tiap Tabulasi Heruristic

Prinsip heuristic	SR	
	TikTok	Snack Video
<i>Visibility os system status</i>	3.50	3.14
<i>Match between system and the real world</i>	3.57	3.16
<i>User control and freedom</i>	3.47	3.20
<i>Consistency and standards</i>	3.52	3.20
<i>Error prevention</i>	3.47	3.16
<i>Recognition rether then recall</i>	3.48	3.21
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	3.54	3.16
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	3.55	3.17

Help recognize, diagnose, recover errors	user and from	3.52	3.15
Help documentation	and	3.52	3.16

3.2. Pembahasan

Penelitian ini membandingkan tingkat *usability* aplikasi TikTok dan Snack Video menggunakan metode *Heuristic Evaluation* berdasarkan sepuluh prinsip Jakob Nielsen dengan melibatkan 225 siswa SMK Ma'arif NU Doro sebagai responden. Pengumpulan data menggunakan skala Likert terbalik, di mana skor yang lebih tinggi mengindikasikan tingkat permasalahan yang semakin rendah. Secara menyeluruh, TikTok unggul di seluruh prinsip dengan rentang skor 3,47–3,57, sementara Snack Video berkisar antara 3,14–3,21. Hasil ini menempatkan kedua aplikasi pada kategori *Minor Usability Problem*, yang berarti tidak ditemukan kendala fatal namun tetap memerlukan optimasi pada kenyamanan dan efisiensi navigasi.

Salah satu perbedaan paling signifikan ditemukan pada prinsip *Match Between System and Real World* dan *Consistency and Standards*. TikTok dinilai sangat intuitif karena menggunakan ikon dan istilah yang akrab di kalangan remaja, serta menjaga konsistensi elemen visual seperti warna dan tata letak di setiap halaman. Sebaliknya, Snack Video masih menghadapi kendala pada penggunaan simbol yang kurang familiar dan tampilan antarmuka yang belum sepenuhnya seragam antar halaman. Hal ini berdampak pada efisiensi penggunaan, di mana TikTok (skor 3,54) dianggap lebih praktis dalam akses fitur utama dibandingkan Snack Video (skor 3,16) yang masih membutuhkan langkah navigasi tambahan.

Dalam aspek pencegahan kesalahan (*Error Prevention*) dan pemulihan, TikTok menunjukkan keunggulan melalui notifikasi konfirmasi dan pesan sistem yang komunikatif saat terjadi kendala. Snack Video dinilai belum optimal dalam parameter ini karena informasi peringatan yang masih kurang jelas di beberapa fitur. Namun demikian, Snack Video tetap menunjukkan performa kompetitif pada prinsip *Recognition Rather Than Recall* serta *Aesthetic and Minimalist Design*. Meskipun skornya sedikit di bawah TikTok, hal ini mencerminkan bahwa Snack Video sudah cukup berhasil menerapkan desain yang sederhana dan ramah pengguna, kendati masih perlu memperbaiki kejelasan fungsi ikon dan konsistensi antar versi aplikasi.

Secara keseluruhan, temuan ini menyimpulkan bahwa TikTok memberikan pengalaman pengguna yang lebih menyenangkan, efisien, dan *user-friendly* dibandingkan kompetitornya. Keunggulan TikTok terletak pada kemampuan adaptasi fitur yang selaras dengan kebiasaan ekspresi digital siswa SMK, menjadikannya standar ideal bagi aplikasi video pendek. Dari

perspektif pengembangan, TikTok disarankan untuk mempertahankan standar kualitasnya, sementara Snack Video memiliki peluang besar untuk meningkatkan daya saing dengan memperbaiki navigasi, keseragaman desain antarmuka, serta kemudahan akses terhadap fitur bantuan guna menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih stabil.

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis perbandingan *usability* antara aplikasi TikTok dan Snack Video pada siswa SMK Ma'arif NU Doro, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. TikTok memiliki rata-rata skor *usability* yang lebih tinggi dibandingkan Snack Video (3,52 berbanding 3,17). Meskipun terdapat perbedaan skor, hasil evaluasi sepuluh prinsip heuristik menunjukkan bahwa kedua aplikasi berada pada tingkat permasalahan minor, yang berarti antarmuka keduanya dinilai sudah cukup baik namun tetap memerlukan peningkatan kualitas non-mendesak untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna.
2. TikTok unggul dalam aspek visibilitas status sistem, kesesuaian desain dengan konteks dunia nyata, serta estetika desain yang minimalis. Di sisi lain, Snack Video memiliki kelebihan pada aspek pencegahan kesalahan serta penyediaan fitur bantuan dan dokumentasi yang memadai bagi penggunaannya.
3. Faktor preferensi menunjukkan siswa lebih memilih TikTok karena fitur kreatif yang mendukung ekspresi diri, sedangkan Snack Video dipilih oleh pengguna yang menyukai kesederhanaan dan sistem *reward*.
4. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan responden yang terbatas pada satu sekolah dan pengambilan data yang belum mencakup pembaruan fitur aplikasi paling mutakhir.

4.2. Saran

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas *usability* di masa depan, penelitian ini memberikan saran bagi pengembang kedua aplikasi:

1. Bagi Pengembang TikTok: Disarankan untuk meningkatkan dokumentasi bantuan agar lebih interaktif bagi pengguna baru serta melakukan optimasi konsumsi data agar aplikasi tetap efisien saat digunakan pada koneksi internet yang terbatas.
2. Bagi Pengembang Snack Video: Perlu dilakukan pembaruan pada desain antarmuka agar lebih modern dan estetis guna bersaing dengan kompetitor, serta menambahkan fitur-fitur kreatif inovatif yang mendukung variasi

pembuatan konten bagi penggunanya.

REFERENSI

- [1] J. Nielsen, "Heuristic Evaluation Menurut Nielsen," *Jeisbi*, vol. 02, no. 03, p. 2021, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/41203/35517>
- [2] Zahidah Bashiroturrohmah, Sisika Martha Nur Cahyani, and Andhita Risiko Faristiana, "Pengaruh Media Sosial Tik - Tok Terhadap Karater Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, vol. 1, no. 3, pp. 119–131, 2023, doi: 10.54066/jupendis-itb.v1i3.251.
- [3] S. Septiansyah, I. Rosyadi, and H. Handayani, "Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Tidak Mampu Untuk Program Ruma Tidak Layak Huni (RTLH) Pada Desa Kedungpatangewu Kabupaten Pekalongan Berbasis Android SISTEM INFORMASI PENDATAAN MASYARAKAT TIDAK MAMPU UNTUK PROGRAM RUMAH TIDAK LAYAK HUNI (RTLH) PADA DESA KEDUNGPATANGEWU KABUPATEN PEKALONGAN BERBASIS ANDROID," 2022. [Online]. Available: www.bps.go.id
- [4] M. Farros, I. Haq, I. Rosyadi, M. Nasir, and A. Khambali, "Sentiment Analisis Ulasan Aplikasi Livin Pada Google Play Store," May 2024.
- [5] P. A. Agustin and I. K. D. Nuryana, "Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 3, no. 4, pp. 80–90, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/48646>
- [6] H. Husin, S. Balafif, and E. T. Ardianto, "Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation," *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 30–39, Dec. 2023, doi: 10.37148/bios.v5i1.86.
- [7] H. Handayani Kusumawardani, I. Rosyadi, F. Adi Artanto, F. Iryan Arzha, N. Ajeng Rachmayani, and U. Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan Kabupaten Pekalongan, "Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer Analisis Decision Tree dalam Pengaruh Digital Marketing terhadap Penerimaan Siswa Baru", doi: 10.33395/remik.v6i2.11494.
- [8] F. Rizkiani and D. Tamburian, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kreativitas Murid SMA Yup-pentek 1 Tangerang di Masa Pandemi," *Kiwari*, vol. 1, no. 2, p. 252, 2022, doi: 10.24912/ki.v1i2.15516.
- [9] D. Kurnia Wirawan, dan Evi Maria, F. Teknologi Informasi, and U. Kristen Satya Wacana, "PENERAPAN METODE HEURISTIC EVALUATION UNTUK EVALUASI USER INTERFACE APLIKASI LAZADA," 2024.
- [10] A. Lupita Dyayu and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, vol. 3, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>