

Perancangan Antarmuka Pada Aplikasi Pendeteksi Berita Hoax

Aditya Arya Respati¹, Mochamad Abdul Aziz²

^{1,2*} Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹adityarya189@gmail.com, ²mochamadabdulazis43@gmail.com

Abstrak – Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan kemudahan dalam mengakses dan menyebarkan informasi, namun juga berdampak pada meningkatnya penyebaran berita hoaks yang dapat memicu keresahan di masyarakat. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang antarmuka aplikasi pendeteksi berita hoaks yang bersifat user-friendly, informatif, dan meningkatkan kepercayaan pengguna. Perancangan dilakukan dengan mengacu pada referensi visual dan konten dari situs TurnBackHoax.id serta aplikasi Hoax Buster Tools (HBT), kemudian dikembangkan menjadi prototipe interaktif menggunakan platform Figma. Evaluasi antarmuka dilakukan melalui metode Heuristic Evaluation berdasarkan sepuluh prinsip Nielsen dan aspek aksesibilitas, dengan melibatkan tiga evaluator internal. Hasil evaluasi menunjukkan beberapa masalah pada aspek visibilitas status sistem, istilah teknis, konfirmasi tindakan, dan bantuan penggunaan. Seluruh temuan tersebut menjadi dasar dalam proses iterasi desain, yang menghasilkan antarmuka baru dengan perbaikan pada label tombol, indikator proses, validasi input, tampilan hasil analisis, serta dokumentasi bantuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan evaluasi heuristik efektif dalam mengidentifikasi dan menyempurnakan kualitas antarmuka aplikasi berbasis literasi digital. Antarmuka yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan berkontribusi dalam mengurangi penyebaran berita hoaks di masyarakat.

Kata Kunci — Antarmuka Pengguna, Berita Hoaks, Heuristic Evaluation, Literasi Digital, Prototipe.

Abstract – The rapid advancement of information technology has made it easier to access and disseminate information, but it has also contributed to the widespread distribution of hoax news that can cause public unrest. To address this issue, this study aims to design a user-friendly, informative, and trustworthy user interface (UI) for a hoax detection application. The design process was based on visual and content references from the TurnBackHoax.id website and the Hoax Buster Tools (HBT) application, and developed into an interactive prototype using the Figma platform. The interface was evaluated using the Heuristic Evaluation method, based on Nielsen's ten usability principles and accessibility aspects, involving three internal evaluators. The evaluation revealed several usability issues, including lack of system status visibility, technical terminology, missing action confirmations, and absence of usage guidance. These findings served as the foundation for iterative design improvements, resulting in a revised interface featuring clearer button labels, process indicators, input validation, enhanced result displays, and accessible help documentation. This study demonstrates that heuristic evaluation is effective in identifying and refining UI quality in digital literacy-based applications. The resulting interface is expected to improve user experience and contribute to reducing the spread of hoax news in society.

Keywords — User Interface, Hoax News, Heuristic Evaluation, Digital Literacy, Prototype.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa dampak besar terhadap cara masyarakat mengakses dan membagikan informasi. Media sosial, platform berita daring, dan aplikasi pesan instan menjadi sarana utama dalam pertukaran informasi sehari-hari. Namun, kemudahan ini juga membuka celah bagi penyebaran informasi palsu atau hoaks yang semakin mengkhawatirkan. Menurut Juwita et al. (2025) [1], persebaran hoaks melalui media sosial sangat dipengaruhi oleh perilaku pengguna yang cenderung menyebarkan informasi tanpa memverifikasi kebenarannya terlebih dahulu. Peningkatan literasi digital menjadi krusial agar masyarakat mampu mengenali, mengevaluasi, dan menyaring informasi yang diterima. Salah satu pendekatan untuk mendukung literasi digital adalah melalui pengembangan aplikasi pendeteksi hoaks yang bersifat informatif, akurat, dan mudah digunakan. Penelitian Arifah et al. (2024) [2] menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan membaca analitis terhadap teks hoaks dapat ditingkatkan melalui pendekatan desain yang sistematis dan berbasis edukasi. Meski demikian, sebagian besar aplikasi pendeteksi hoaks saat ini masih cenderung berfokus pada akurasi teknis atau algoritmik, dan belum cukup memperhatikan aspek antarmuka pengguna (user interface/UI) yang ramah dan mudah dipahami. Padahal, keberhasilan sebuah aplikasi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain antarmuka yang mampu menjembatani kebutuhan pengguna, khususnya bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang teknis. Menurut Permatasari et al. (2021) [3], penerapan evaluasi heuristik pada UI aplikasi edukatif mampu mengidentifikasi kelemahan usability dan meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Heuristic Evaluation, sebagaimana diperkenalkan oleh Nielsen, merupakan metode evaluasi antarmuka berbasis 10 prinsip usability yang dapat digunakan secara efisien untuk mengidentifikasi masalah desain, bahkan pada tahap awal pengembangan prototipe (Nielsen, 1993) [4]. Metode ini telah banyak digunakan untuk mengevaluasi desain

UI/UX berbagai jenis aplikasi, termasuk dalam konteks aplikasi publik (Marliyah & Nugraheni, 2023; Prasetyo & Rakhman, 2023) [5], [6]. Misalnya, Bunde et al. (2021) [7] menyarankan desain layanan digital yang mampu membantu pengguna dalam mengevaluasi kredibilitas berita, sebagai bentuk intervensi desain terhadap penyebaran disinformasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi pendeteksi berita hoaks yang mengedepankan prinsip usability dan aksesibilitas. Dengan mengacu pada pendekatan Heuristic Evaluation, penelitian ini akan mengidentifikasi permasalahan dalam desain antarmuka prototipe, memberikan rekomendasi perbaikan, dan mengimplementasikan iterasi desain untuk menghasilkan antarmuka yang lebih inklusif, intuitif, dan mendukung literasi digital masyarakat. Untuk memastikan prototipe aplikasi ini relevan dan menyerupai skenario penggunaan nyata, perancangan visual dan informasi juga mengacu pada dua platform terpercaya, yaitu situs TurnBackHoax.id dan aplikasi Hoax Buster Tool (HBT) milik MAFINDO.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode evaluasi heuristik sebagai pendekatan utama dalam perancangan dan evaluasi antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi pendeteksi berita hoaks. Evaluasi heuristik merupakan metode inspeksi usability yang dilakukan dengan menilai sejauh mana desain mengikuti prinsip-prinsip usability, tanpa melibatkan pengguna secara langsung pada tahap awal (Nielsen, 1994) [4]. Metode ini dipilih karena efisien dalam menemukan masalah usability pada tahap prototipe awal. Selain itu, pendekatan evaluasi heuristik semakin relevan diterapkan dalam proyek desain antarmuka yang melibatkan sektor publik dan masyarakat luas, seperti studi oleh Ajeng et al [8].

2.1 Sumber Data

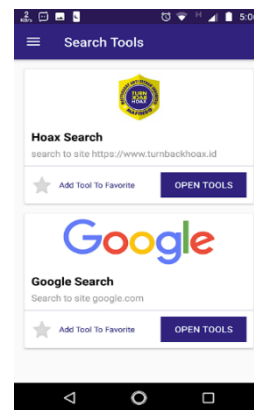
Dalam menyusun konten visual dan informasi pada prototipe aplikasi pendeteksi hoaks, peneliti menggunakan dua sumber utama yang relevan dan kontekstual, yaitu:

- TurnBackHoax.id – Situs ini dikelola oleh Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) dan memuat arsip berita hoaks yang telah diverifikasi. Peneliti mengacu pada data berupa judul berita, ringkasan isi, serta label verifikasi seperti “Hoaks”, “Disinformasi”, atau “Fakta”. Informasi ini dijadikan acuan dalam penyusunan daftar berita pada halaman utama prototipe, penempatan label status, dan pola penyajian konten.
- Hoax Buster Tool (HBT) – Aplikasi pendukung milik MAFINDO ini dijadikan rujukan dalam hal struktur halaman, urutan alur interaksi, penempatan tombol, serta penggunaan ikon. Tampilan antarmuka dan fitur navigasi pada HBT menjadi inspirasi dalam menyusun kerangka dan layout prototipe awal.

Meskipun data dari kedua sumber ini tidak diproses atau dianalisis secara komputasional, informasi yang tersedia berfungsi sebagai referensi utama dalam desain konten dan struktur antarmuka. Tujuannya adalah agar prototipe aplikasi yang dirancang mampu menyerupai skenario penggunaan nyata, sekaligus menyederhanakan tampilan agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum. Dengan menggunakan data yang representatif dari sumber terpercaya, proses perancangan diarahkan untuk menghasilkan antarmuka yang familiar secara visual, relevan secara konteks, dan inklusif secara usability.



Gambar 1. Tampilan artikel hoaks pada Turnbackhoax.id



Gambar 2. Tampilan aplikasi HBT sebagai referensi layout dan fitur.

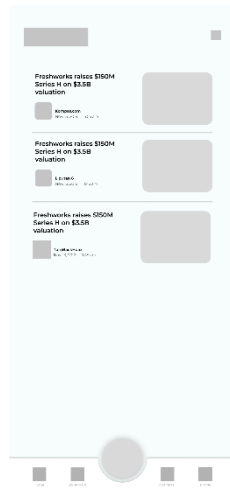
2.2 Perancangan Prototipe Antarmuka

Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan tools desain Figma, yang memungkinkan pembuatan prototipe interaktif berbasis web. Proses perancangan meliputi beberapa tahapan, antara lain:

- Penyusunan wireframe awal berdasarkan struktur dasar aplikasi pendeteksi hoaks.
- Penyesuaian elemen user interface (UI) sesuai prinsip-prinsip usability dan kebutuhan pengguna non-teknis.
- Penyesuaian label dan ikon agar lebih intuitif dan mudah dipahami.



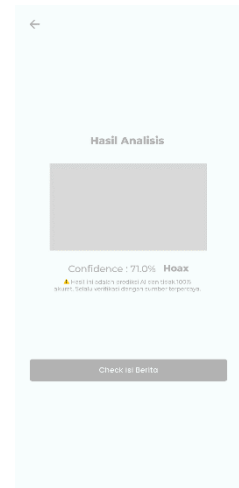
Gambar 3.1. Wireframe Home



Gambar 3.2. Wireframe Bookmark



Gambar 3.3. Wireframe Proses Analisa Berita



Gambar 3.3. Wireframe Hasil Analisa Berita

2.3 Metode Evaluasi

Evaluasi terhadap antarmuka dilakukan dengan metode Heuristic Evaluation yang diperkenalkan oleh Jakob Nielsen. Metode ini menilai sejauh mana antarmuka memenuhi 10 prinsip heuristic usability

- Visibility of system status
- Match between system and the real world
- User control and freedom
- Consistency and standards
- Error prevention
- Recognition rather than recall
- Flexibility and efficiency of use
- Aesthetic and minimalist design
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
- Help and documentation

2.4 Evaluasi oleh Evaluator Internal

Evaluasi terhadap prototipe antarmuka dilakukan menggunakan metode Heuristic Evaluation berdasarkan 10 prinsip heuristik Nielsen. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan usability yang terdapat dalam desain antarmuka aplikasi, sebelum pengujian dilakukan kepada pengguna akhir. Evaluasi dilakukan oleh tiga evaluator internal yang memiliki pemahaman dasar di bidang desain antarmuka dan user experience (UI/UX). Pemilihan evaluator internal dilakukan karena penelitian ini berada pada tahap awal pengembangan (*early prototyping*), sehingga lebih mengutamakan validasi desain dari sudut pandang ahli.

Setiap evaluator melakukan evaluasi secara independen dengan menggunakan lembar kerja evaluasi heuristik yang telah disusun sebelumnya. Lembar evaluasi ini terdiri dari:

- Daftar 10 prinsip heuristik Nielsen (seperti *Visibility of System Status*, *Match between System and the Real World*, *Error Prevention*, dll),
- Panduan pertanyaan evaluatif untuk setiap prinsip,
- Kolom deskripsi masalah usability yang ditemukan pada masing-masing elemen antarmuka,
- Skala severity (0–4) untuk menilai tingkat keparahan masalah:
 - 0 = Tidak ada masalah
 - 1 = Masalah kosmetik (tidak perlu diperbaiki kecuali ada waktu luang)
 - 2 = Masalah minor (sebaiknya diperbaiki)
 - 3 = Masalah mayor (harus segera diperbaiki)

- 4 = Masalah kritis (wajib diperbaiki sebelum digunakan)

Setelah seluruh evaluator selesai mengisi lembar evaluasi, peneliti mengonsolidasikan temuan dari masing-masing evaluator. Proses ini melibatkan kompilasi nilai *severity rating* untuk setiap aspek heuristik, kemudian menghitung rata-rata dari masing-masing aspek untuk mengidentifikasi area dengan masalah tertinggi. Selain itu, seluruh saran dan pendapat yang diberikan evaluator terhadap prototipe dikumpulkan dan dianalisis, untuk kemudian dijadikan dasar dalam perbaikan desain antarmuka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Evaluasi Heuristik

Evaluasi heuristik dilakukan oleh tiga evaluator internal terhadap prototipe yang telah dirancang menggunakan prinsip 10 Usability Heuristics for User Interface Design dari Nielsen dan prinsip-prinsip aksesibilitas. Setiap evaluator memberikan penilaian severity dengan skala 0–4, di mana 0 berarti tidak ada masalah dan 4 berarti masalah kritis yang harus segera diperbaiki. [9]

Tabel 1. Hasil Setiap Aspek Usability Heuristik

No	Prinsip Heuristik	Evaluator	Severity	Masalah yang Ditemukan	Rekomendasi Perbaikan
1	Visibility of System Status	Evaluator 1	2	Indikator loading	Tambahkan teks
		Evaluator 2	3	tidak menjelaskan	"Menganalisis berita..." di
		Evaluator 3	2	status proses	bawah spinner
2	Match Between System & Real World	Evaluator 1	2	Istilah tombol terlalu	Ganti dengan "Cek Fakta
		Evaluator 2	2	teknis untuk	Berita" atau "Periksa
		Evaluator 3	2	pengguna awam	Keaslian"
3	Error Prevention	Evaluator 1	3	Tidak ada konfirmasi	Tambahkan dialog
		Evaluator 2	3	saat menutup hasil	konfirmasi saat keluar dari
		Evaluator 3	3	analisis	hasil
4	Recognition Rather than Recall	Evaluator 1	2	Tidak ada penanda	Tambahkan ikon centang
		Evaluator 2	2	berita yang sudah	atau label "Sudah Dicek"
		Evaluator 3	2	dicek	
5	Help and Documentation	Evaluator 1	1	Tidak tersedia ikon	Tambahkan ikon "?" untuk
		Evaluator 2	2	bantuan di halaman	penjelasan fitur
		Evaluator 3	1	utama	

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa masalah dengan tingkat severity tertinggi ditemukan pada prinsip Error Prevention, Visibility of System Status, dan Recognition Rather than Recall. Evaluator secara konsisten mencatat bahwa pengguna tidak mendapatkan umpan balik proses yang memadai, tidak ada konfirmasi saat keluar dari halaman hasil analisis, dan belum tersedia tanda visual terhadap berita yang telah diperiksa. Selain itu, penggunaan istilah teknis seperti "Analyst News" dinilai kurang sesuai untuk pengguna umum [9]. sejalan dengan temuan Juwita et al [10]. yang menyoroti rendahnya keterpahaman pengguna terhadap terminologi dalam platform anti-hoaks.

Tabel 2. Hasil Usability Heuristik Aksesibilitas

No	Aspek Aksesibilitas	Evaluator	Severity	Keterangan Masalah
1	Contrast and Legibility	Evaluator 1	3	Kontras teks rendah di hasil analisis
		Evaluator 2	3	
		Evaluator 3	2	
2	Navigation and Wayfinding	Evaluator 1	2	Ikon navigasi tidak memiliki label teks
		Evaluator 2	2	
		Evaluator 3	2	
3	Error Prevention and States	Evaluator 1	3	Tidak ada notifikasi saat gagal input
		Evaluator 2	2	
		Evaluator 3	3	
4	Language and Readability	Evaluator 1	2	Istilah tidak konsisten dan membingungkan
		Evaluator 2	1	
		Evaluator 3	2	

Pada sisi aksesibilitas (Tabel 2), permasalahan utama terletak pada aspek Contrast and Legibility, Error Prevention and States, dan Navigation. Evaluator mencatat bahwa beberapa tampilan memiliki kontras yang kurang optimal, belum tersedia validasi input, serta ikon navigasi belum dilabeli secara eksplisit. Meski sebagian besar struktur dan tampilan sudah minimalis dan ringan, aspek aksesibilitas masih perlu diperkuat untuk menjangkau lebih banyak tipe pengguna. Seluruh temuan ini menjadi dasar penting untuk melakukan iterasi desain

pada prototipe. Perbaikan dilakukan secara bertahap berdasarkan tingkat severity dan frekuensi temuan dari para evaluator.

3.2 Perbaikan dan Iterasi Desain

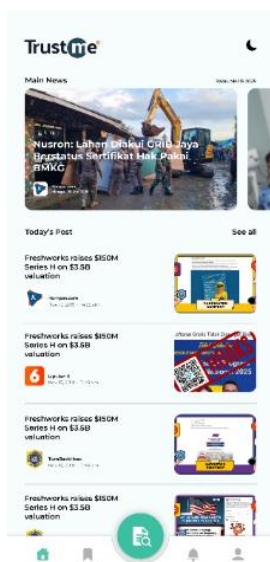
Berdasarkan temuan yang telah dijabarkan pada Subbab 3.1, dilakukan sejumlah iterasi desain untuk mengatasi permasalahan usability dan aksesibilitas yang ditemukan oleh evaluator. Tujuan utama dari iterasi ini adalah untuk meningkatkan kemudahan penggunaan (usability), memperjelas penyampaian informasi, serta memastikan antarmuka dapat digunakan secara inklusif oleh berbagai kelompok pengguna.

Perbaikan yang diterapkan pada prototipe versi terbaru meliputi:

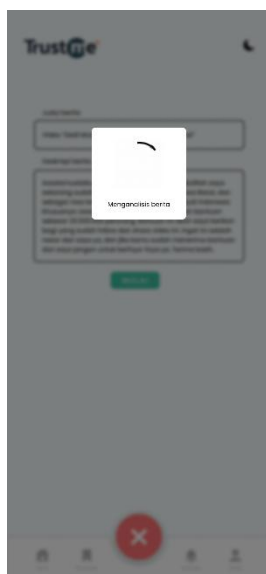
- Penggantian label tombol utama “Analyst News” menjadi “Periksa Keaslian Berita”
Perubahan ini bertujuan meningkatkan pemahaman pengguna awam terhadap fungsi tombol utama, serta menghindari istilah teknis yang membingungkan (prinsip Match Between System and Real World).
- Penambahan indikator proses berupa pop-up loading dengan pesan “Menganalisis berita...” dan notifikasi “Analisis Selesai!”
Hal ini meningkatkan visibility of system status dan memberi kejelasan proses sistem yang sebelumnya tidak ditampilkan secara eksplisit.
- Visualisasi hasil analisis berupa lingkaran indikator berwarna dan skor kepercayaan hoaks
Implementasi ini mempermudah pengguna memahami hasil analisis secara visual tanpa harus membaca penjelasan panjang (Recognition Rather Than Recall dan Aesthetic and Minimalist Design).
- Dialog konfirmasi sebelum keluar dari halaman hasil analisis
Befungsi sebagai upaya Error Prevention untuk menghindari kehilangan data atau navigasi yang tidak disengaja.
- Penambahan halaman Bookmark
Memungkinkan pengguna menyimpan dan meninjau kembali berita yang telah diperiksa, sekaligus menjawab kritik terkait ketiadaan sistem penanda riwayat berita (User Control and Freedom).
- Halaman Bantuan (Help) dan FAQ
Diperkenalkan untuk menjelaskan fitur-fitur utama secara ringkas dan visual, sejalan dengan prinsip Help and Documentation.
- Validasi input
Mencegah pengguna mengirimkan permintaan analisis tanpa memasukkan data, meningkatkan keandalan interaksi (Error Handling).
- Penyesuaian kontras warna dan struktur tampilan hasil
Diperbaiki untuk meningkatkan keterbacaan dan aksesibilitas visual, khususnya pada label status berita dan informasi sumber.

Perbaikan ini telah diterapkan dalam prototipe versi terbaru yang ditampilkan pada Gambar 4 hingga Gambar 9. Visual antarmuka hasil iterasi menunjukkan peningkatan kualitas dari segi konsistensi desain, kejelasan informasi, serta kenyamanan interaksi. Iterasi ini juga memperkuat prinsip-prinsip Human-Centered Design, seperti yang juga diterapkan pada penelitian revamp UI UMKM (Ajeng, Setyantoro, & Rahman, 2024)[8] dan evaluasi aksesibilitas untuk pengguna dengan kebutuhan khusus (Rahmah et al., 2023)[9].

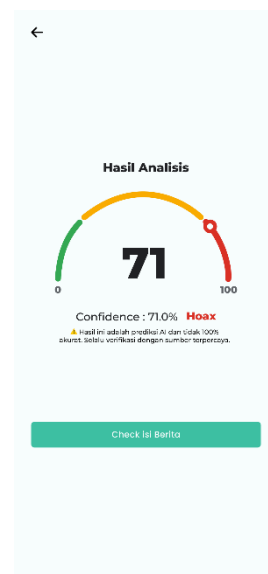
Perubahan-perubahan ini diimplementasikan secara visual dalam prototipe Figma dan ditampilkan pada Gambar 4 hingga Gambar 9.



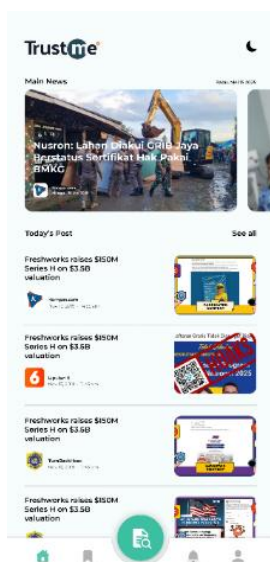
Gambar 4. Home



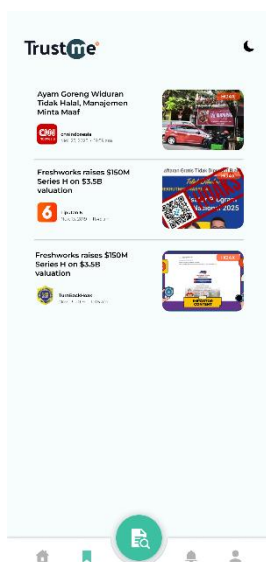
Gambar 5. Proses Analisis



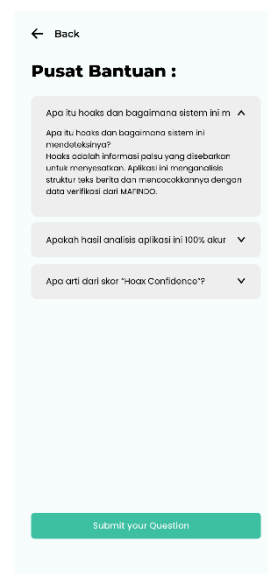
Gambar 6. Hasil Analisis



Gambar 7. Dialog Konfirmasi



Gambar 8. Bookmark



Gambar 9. Pusat Bantuan (Help/FAQ)

3.3 Pembahasan Usability

Hasil evaluasi heuristik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa antarmuka awal prototipe aplikasi memiliki beberapa kekurangan mendasar dalam hal usability, khususnya pada aspek visibility of system status, terminologi yang tidak ramah pengguna, serta ketiadaan bantuan kontekstual. Ketiga aspek tersebut tergolong penting karena memengaruhi pemahaman dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini sejalan dengan temuan Prasetyo & Rakhman (2023) bahwa desain antarmuka yang tidak konsisten dan tidak intuitif dapat menghambat efektivitas interaksi pengguna (Prasetyo & Rakhman, 2023). Melalui iterasi desain yang dilakukan setelah tahap evaluasi, sebagian besar masalah tersebut telah diperbaiki dengan pendekatan yang lebih berfokus pada pengalaman pengguna. Beberapa perubahan kunci yang meningkatkan aspek usability antara lain:

- Penggantian label tombol “Analyst News” menjadi “Cek Fakta”, yang lebih familiar bagi pengguna awam. Ini menunjukkan perbaikan pada prinsip Match Between System and Real World, di mana sistem menggunakan istilah yang sesuai dengan persepsi dan bahasa sehari-hari pengguna [(Nielsen, 1993)].
- Tampilan hasil analisis kini menyampaikan informasi melalui kombinasi visual dan numerik, seperti label besar “HOAX” atau “Not HOAX” disertai skor HoaxConfidence. Hal ini memperkuat visibility of system status, sehingga pengguna dapat langsung memahami status hasil verifikasi tanpa interpretasi mendalam.

- Penambahan dialog konfirmasi dan indikator proses (loading spinner dengan teks "Menganalisis berita..."), meningkatkan transparansi sistem dalam memproses data dan mencegah kesalahan atau interaksi ganda yang tidak diinginkan (Error Prevention dan Feedback) (Rahmah, Utami, & Ningsih, 2023).
- Penyisipan ikon bantuan (help icon) dan penataan ulang navigasi bawah, membuat aplikasi lebih mudah digunakan oleh pengguna baru, sesuai prinsip Help and Documentation dan User Control and Freedom (Permatasari et al., 2021).

Selain peningkatan dari segi usability, evaluasi terhadap aspek aksesibilitas juga menunjukkan perbaikan positif. Evaluator sebelumnya mengidentifikasi masalah pada elemen kontras teks, struktur visual yang padat, serta terminologi yang tidak seragam. Iterasi desain memperbaiki hal ini dengan menerapkan warna kontras tinggi untuk label penting, penyederhanaan layout, serta penyeragaman istilah di seluruh antarmuka.

Dengan demikian, hasil evaluasi dan iterasi desain menunjukkan bahwa prototipe telah berkembang menjadi antarmuka yang tidak hanya usable, tetapi juga lebih inklusif, ramah untuk pengguna pemula, dan lebih sesuai dengan prinsip-prinsip evaluasi heuristik yang telah diterapkan dalam banyak studi sebelumnya (Juwita et al., 2025)

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi pendeteksi berita hoaks dengan pendekatan evaluasi heuristik. Perancangan dilakukan berdasarkan referensi dari situs TurnBackHoax.id dan aplikasi Hoax Buster Tools (HBT), serta dirancang menggunakan platform Figma untuk menghasilkan prototipe interaktif.

Hasil evaluasi dari tiga evaluator internal menggunakan prinsip heuristik Nielsen dan aspek aksesibilitas menunjukkan sejumlah masalah usability, seperti penggunaan istilah teknis, kurangnya indikator proses, tidak adanya konfirmasi, dan minimnya dokumentasi bantuan. Permasalahan tersebut memiliki severity yang beragam, dengan beberapa masalah menempati tingkat keparahan tinggi (severity 3). Selain itu, aspek aksesibilitas seperti kontras warna, validasi input, dan navigasi juga menjadi perhatian.

Setelah dilakukan iterasi desain, sebagian besar masalah yang ditemukan telah berhasil diperbaiki. Perubahan dilakukan pada label tombol utama, penambahan indikator loading, konfirmasi proses, visualisasi hasil analisis, tampilan bookmark, serta penyediaan halaman bantuan dan validasi input. Perbaikan ini menjadikan antarmuka lebih intuitif, ramah pengguna, dan mendukung aksesibilitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan evaluasi heuristik efektif digunakan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan pada desain antarmuka aplikasi pendeteksi berita hoaks pada tahap awal perancangan.

5. SARAN

Saran-saran berikut ditujukan untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat digital saat ini:

1. Penelitian ini hanya melibatkan evaluator internal untuk evaluasi heuristik. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan pengguna akhir secara langsung melalui metode usability testing atau user experience mapping. Hal ini dapat memberikan masukan berbasis pengalaman nyata pengguna sehingga hasil rancangan lebih kontekstual dan akurat.
2. Validasi input pada prototipe masih bersifat terbatas. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan sistem validasi masukan yang lebih kompleks, seperti pendeteksian format link yang tidak sah atau informasi yang tidak relevan. Hal ini sejalan dengan tren pengembangan antarmuka yang semakin adaptif terhadap input pengguna.
3. Penambahan fitur pendukung seperti bantuan interaktif, mode aksesibilitas tinggi (misalnya kontras tinggi atau mode buta warna), serta dukungan suara akan menjadi nilai tambah penting dalam pengembangan lanjutan, mengingat inklusivitas merupakan salah satu pilar utama dalam desain aplikasi publik saat ini.
4. Seiring meningkatnya penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam verifikasi fakta, pengembangan selanjutnya dapat mengintegrasikan komponen machine learning atau natural language processing (NLP) untuk menganalisis isi berita secara otomatis. Ini akan memberikan prospek baru dalam kajian desain antarmuka yang mendukung transparansi hasil AI.
5. Dalam konteks pengembangan jangka panjang, prototipe ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi fungsional lintas platform (Android, iOS, Web), dan disinergikan dengan sistem pelaporan hoaks nasional agar mendukung ekosistem literasi digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Juwita, N. R. Anggraini, M. S. Ulum, M. D. Prananta, M. F. Hidayat, dan N. A. Purnama, “Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Jurnal Repositor*, vol. 5, no. 2, hlm. 45–57, 2025, doi: 10.37631/jri.v5i2.944.
- [2] Z. N. Arifah, M. I. Oshmany, D. P. Rahmawati, D. D. Priatna, R. Satria, dan N. B. Kusmayati, “Digital Literacy Model through Critical Reading of Hoax News Texts with SQ3R Technique,” *SUAR BETANG*, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://consensus.app/papers/digital-literacy-model-through-critical-reading-of-hoax-arifah-oshmany/171adb8e338b53c19c6a457679c1d3d6/>
- [3] D. Permatasari, U. Saadah, J. A. N. Hasim, dan C. R. Dita, “User Interface Improvement in English Kids Talk Application using The Heuristic Evaluation Method,” dalam *Proceedings of the 6th International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology*, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://consensus.app/papers/user-interface-improvement-in-english-kids-talk-permatasari-saadah/ab50577a63dd51529acb9b3e409f54f8/>
- [4] J. Nielsen, *Usability Engineering*. Cambridge, MA: Academic Press, 1993.
- [5] F. Prasetyo dan R. Rakhman, “Analisis dan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Borneojek Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik,” *Jurnal Sains dan Teknologi Industri*, vol. 10, no. 2, hlm. 145–154, 2023, doi: 10.12928/jstie.v10i2.23545.
- [6] A. Ristyawan *dkk.*, “Perancangan antarmuka situs web profil DLHKP Kota Kediri Bidang Pengelolaan Sampah dan Limbah B3,” *Dimastara: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi*, vol. 3, no. 2, hlm. 83–92, 2023, doi: 10.29407/dimastara.v3i2.22710.
- [7] E. Bunde, N. Kühn, dan C. Meske, “Fake or Credible? Towards Designing Services to Support Users’ Credibility Assessment of News Content,” dalam *Proceedings of the HICSS*, 2021, hlm. 1–10. [Daring]. Tersedia pada: <https://consensus.app/papers/fake-or-credible-towards-designing-services-to-support-bunde-kuehl/43e0a50d7ece5c88bd1b34f48f28a325/>
- [8] T. S. Ajeng, D. Setyantoro, dan H. Rahman, “Evaluasi dan Rekomendasi Revamp User Interface Link UMKM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Human-Centered Design,” *Ikraith-Informatika*, vol. 8, no. 2, 2024, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i2.2971.
- [9] A. A. Rahmah, R. N. Utami, dan E. S. Ningsih, “Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Mobile Bahasa Isyarat Tuna Rungu Wicara (Studi Kasus: Aplikasi AKRAB),” *Repositor*, vol. 6, no. 3, hlm. 210–218, 2023, doi: 10.22219/repositor.v6i3.32473.
- [10] M. R. Juwita, N. R. Anggraini, M. S. Ulum, M. D. Prananta, M. F. Hidayat, dan N. A. Purnama, “Hoaxes in the Digital Era: An Analysis of Social Media Users,” *Jurnal Lemhannas RI*, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://consensus.app/papers/hoaxes-in-the-digital-era-an-analysis-of-social-media-users-juwita-anggraini/901a0e81e25b5f6390b478a2ca39031b/>