

ABSTRAK

BintangPusnas Edu merupakan aplikasi perpustakaan digital yang dimiliki dan dikelola oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Tetapi keberhasilan implementasi aplikasi tidak hanya diukur dari segi fungsionalitas, tetapi juga dari segi pengalaman pengguna (*user experience*). Selain menjadi penghubung secara langsung antar sistem dengan penggunanya, Namun beberapa masalah mengganggu pengalaman penggunaan aplikasi ini, menurut ulasan pengguna yang diposting di Google Play Store. Selalu force quit ke halaman login, error ketika mencari buku, tidak bisa login adalah beberapa dari masalah tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode heuristik . Aplikasi ini dievaluasi oleh evaluator berdasarkan metode yang dipakai dan dianjurkan oleh Jacob Nielsen yang mewakili sepuluh aspek heuristik dari mulai visibility of system status sampai help and documentation. Penelitian ini menggunakan 3 evaluator dalam mengevaluasi aplikasi.

Di temukan bahwa ada 93 masalah *usability* pada aplikasi bintangpusnas edu. Dari 10 aspek *heuristic evaluation* tersebut semuanya masuk ke kategori *major usability problem* dengan aspek 3 aspek yang tertinggi yaitu *Help user recognize, dialogue, and recovers from errors, Consistency and Standards, dan Flexibility and efficiency of use* Dengan nilai rata-rata *severity ratings* 2 sampai 3 dari hasil rekapitulasi yang mengindikasikan adanya masalah usability yang masuk dalam kategori *major usability problem*. Berdasarkan hasil usability testing menggunakan maze, prototyping aplikasi secara keseluruhan memperoleh skor *usability* dengan rata-rata 95.8 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci : Aplikasi Perpustakaan Digital, Usability, Pengalaman Pengguna, Perpustakaan Nasional RI