

## ABSTRAK

Dewasa ini, pembelajaran nonformal menjadi pembelajaran alternatif yang berperan untuk membantu sekolah dan masyarakat dalam mengurangi masalah di bidang pendidikan. Situs web Kunci yang merupakan salah satu pendidikan non formal fokus belajar bisnis *online* dan mentoring pengembangan keterampilan kerja memiliki beberapa tantangan yang mempengaruhi pengalaman pengguna. beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna yaitu: kecepatan dan kualitas koneksi internet, antarmuka pengguna kompleks, ketersediaan dukungan teknis, interaksi dan keterlibatan, dan personalisasi pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi *user experience* situs web Kunci sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan desain serta meningkatkan *user experience* situs web Kunci.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan dipakai adalah *study case* dimana penelitian ini dimulai pengumpulan data kualitatif yang lebih mendalam dengan menggunakan metode *heuristic* oleh para *expert*. Hasil evaluasi *user experience* oleh evaluator (*expert*), di temukan 101 *case* dengan 29 prioritas perbaikan yang dikelompokkan kedalam 10 prinsip *heuristic*. Prioritas perbaikan berdasarkan tingkat *severity* 4 dan 3. *Mockup design* prototipe baru disusun berdasarkan rekomendasi *expert* yang dirangkum menjadi 29 solusi.

Pada *studi case* ini dilakukan tahapan validasi (*iterative prototyping*) kepada *expert* dan pengguna aktif kunci. Hasil validasi 29 solusi dari *expert*, terdapat 23 solusi status “*agree*”, 6 solusi status “*agree with notes*”. Disisi lain, hasil validasi menggunakan metode *user interview testing* berasal dari pengguna kunci, semua pengguna menyampaikan bahwa *design* baru memiliki tampilan yang lebih elegan, lebih baik dari tampilan sebelumnya, dan mudah untuk digunakan serta *flow login* lebih mudah dipahami karena informasi ditampilkan secara jelas dan jika terjadi kesalahan pengisian data langsung terlihat komponen yang harus diperbaiki.

Kata kunci: Pendidikan Non Formal, Metode, *Heuristic Evaluation*, *Use Experience (UX)*, Situs web *EdTech*