JTRISTE, Vol.12, No.2, Oktober 2025, pp. 16~27
ISSN: **2355-3677 | e-ISSN : 2460-8548**

ANALISIS USABILITY APLIKASI OYO BERDASARKAN NIELSEN MODEL

Andi Ishak Mangerangi[1], Afifah[2*], Sudirman[3]
[1,2.3]Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar
e-mail: [1]andiishak_20@kharisma.ac.id, [2]afifah@kharisma.ac.id, [3]sudirman@kharisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kegunaan (usability) dari aplikasi OYO menggunakan model Nielsen, yang terdiri dari lima parameter: kemudahan belajar (Learnability), kecepatan (Efficiency), daya ingat (Memorability), kesalahan (Errors), dan kepuasan (Satisfaction). Aplikasi OYO, yang menawarkan berbagai fitur untuk memudahkan pengguna dalam mencari hotel, telah diadopsi oleh banyak pengguna di Indonesia sejak diluncurkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui kuesioner yang disebarkan kepada pengguna aplikasi ini mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Efficiency dan Satisfaction memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kegunaan, Namun, variabel Learnability, Memorability, dan Errors tidak memiliki pengaruh yang signifikan. tetapi, secara simultan, kelima variabel tersebut mempengaruhi tingkat kegunaan aplikasi OYO.

Kata kunci: *Analisis, Usability, Model Nielsen, OYO, Pengalaman Pengguna*

Abstract

This research aims to analyze the usability of the OYO application Using Nielsen's model, which has five parameters: learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. OYO, a company that operates in hotel network management, provides various features through its application to facilitate users in finding hotels. This study employed a quantitative method by distributing questionnaires to OYO app users to measure their experience with the application. The analysis results indicated that Efficiency and Satisfaction variables significantly influence the usability level, while Learnability, Memorability, and Errors variables do not have a significant impact. However, collectively, these five variables affect the overall usability of the OYO application.

Keywords: *Analysis, Usability, Nielsen's Model, OYO, User Experience.*

1. Pendahuluan

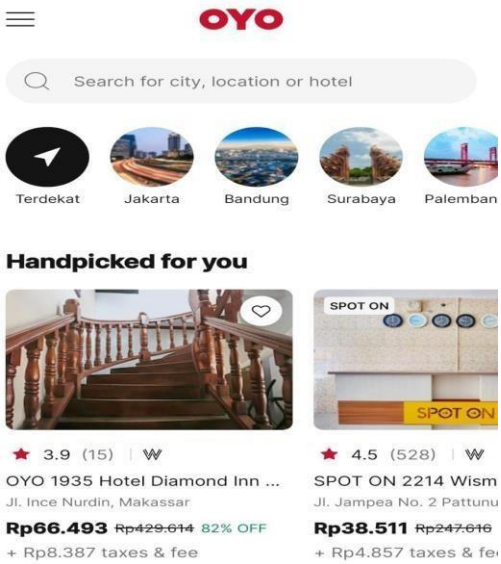
Pada era yang sudah berkembang ini kita dapat melihat banyak sekali perkembangandi bidang teknologi informasi. Hotel merupakan sebuah bentuk dari pelayanan publik yang bergerak dibidang jasa yang menawarkan tempat untuk tinggal dalam kurun waktu yang singkat atau juga bersifat sementara dalam waktu tertentu dan juga terbuka untuk umum bagi mereka yang memerlukannya[1].

PT. OYO Rooms Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang bisnisjaringan dan manajemen hotel berdiri sejak tahun 2013, dan telah masuk ke pasar

* Corresponding author : Afifah (afifah@kharisma.ac.id)

Diterima : *September, 2024* **Disetujui** : *November, 2024* **Dipublikasikan** : *Oktober, 2025*

Indonesiasejak awal Februari 2018. Bentuk perusahaan ini adalah perseroan Terbatas (PT). Usaha yang dilakukan oleh OYO adalah membangun infrastuktur jaringan hotel dan merenovasi bangunan agar sesuai dengan kriteria manajemen hotel OYO, serta melakukan pemasaranhotel. Ada berbagai macam fitur di aplikasi OYO antara lain :Mencari hotel terdekat di sekitar pengguna, fitur lokasi OYO di luar kota contohnya seperti pada Gambar 1.



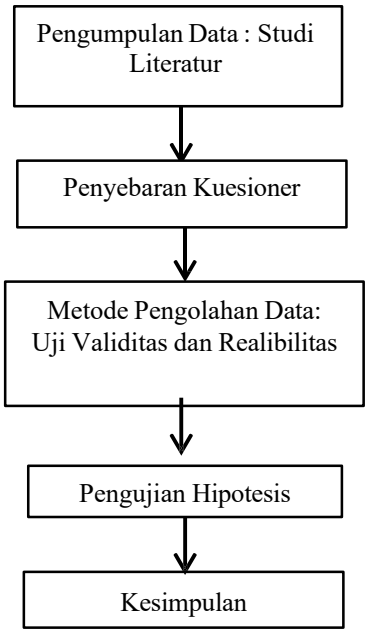
Gambar 1. Tampilan Fitur Pencarian Hotel Aplikasi OYO

Pada halaman utama aplikasi OYO terdapat rincian properti yang memberikan informasi lengkap mengenai fasilitas, layanan, dan gambaran umum menyangkut peta dan lokasi untuk membantu pengguna menemukan tempat hotel yang dituju serta ulasan dan peringkat dari aplikasi OYO. Menyadari bahwa aplikasi OYO sudah memiliki banyak pengguna maka penulis ingin melakukan penelitian dengan model analisis usability berdasarkan Nielsen model untuk mengetahui seberapa besar pengaruh parsial dan pengaruh simultan dari 5 variabel berdasarkan Nielsen Model.

Adapun yang menjadi obyek penelitian ini adalah pengguna aplikasi OYO berdasarkan user experience pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi OYO. Selanjutnya dihubungkan dengan kelima variabel berdasarkan Nielsen Model untuk mengetahui seberapa besar pengaruh parsial dan pengaruh simultan dari masing-masing variabel. Kelima variabel yang dimaksud dalam Nielsen Model yaitu Kemudahan (Learnablity), Kecepatan (Efficiency), Daya Ingat (Memorablity), Kesalahan (Errors), Kepuasaan (Satisfaction) dan kegunaan (Usability), Teknik pengujian yang penulis lakukan untuk menguji antara kelima variabel yaitu dengan menggunakan SPSS Statistics 20 melaui pengujian hipotesis.

2. Metode Penelitian

2.1 Tahapan Penelitian



Gambar 2. Tahapan Penelitian

2.2 Pengumpulan Data

Langkah Tahap awal penelitian ini melibatkan tinjauan literatur untuk mengintegrasikan data dari studi-studi sebelumnya sebagai referensi utama. Sumber-sumber teoretis yang digunakan berasal dari berbagai jurnal ilmiah, buku cetak, dan artikel ilmiah. Selain itu, kuesioner dibagikan kepada pengguna aplikasi OYO. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi OYO. Tanggapan yang dikumpulkan dari responden berjumlah 31 orang. Sasaran Responden sasaran untuk kuesioner ini meliputi mahasiswa STMIK Kharisma Makassar dan masyarakat umum yang telah menggunakan aplikasi OYO. Kuesioner tersebut didistribusikan melalui platform online menggunakan Google Forms.

Selanjutnya, data dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas. Proses analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS Statistics 20. Uji kegunaan bertujuan untuk mendeteksi masalah kegunaan dalam aplikasi dan mengevaluasi tingkat kemudahan belajar, efisiensi, daya ingat, frekuensi kesalahan, dan kepuasan pengguna. Data kuantitatif diperoleh dari proses distribusi kuesioner, di mana pengguna diminta untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi OYO. Hasil pengujian lebih lanjut dievaluasi melalui proses pengujian usability, di mana penerapan program SPSS Statistics 20 memastikan keandalan indikator usability. Selanjutnya, temuan analisis dan pengujian dalam studi ini dirangkum dengan merujuk kembali pada formulasi masalah. Kemudian, kesimpulan ditarik untuk menyelesaikan seluruh studi ini.

Dari aplikasi OYO yang akan diuji usability nya, maka disusun kuesioner yang diajukan kepada responden dimana terdapat 20 pertanyaan yang mencakup Learnability, Efficiency,Memorability, Reliability, Satisfaction, dan System Usability.

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Pernyataan Kuesioner

Kode Variabel	Pernyataan	Skor				
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
Learnability						
LRN1	Aplikasi OYO mudah digunakan					
LRN2	Aplikasi OYO mudah dipelajari					
LRN3	Aplikasi OYO memudahkan pengguna memperoleh informasi layanan hotel yang spesifik					
LRN4	Aplikasi OYO memudahkan pengguna memahami alur navigasi					
Efficiency						
EFC1	Aplikasi OYO memiliki sistem yang mudah digunakan					
EFC2	Pengguna dapat mengakses fitur aplikasi OYO dengan cepat					
EFC3	Pengguna dapat memperoleh informasi yang dicari dari aplikasi OYO dengan cepat					
Memorablity						
MMR1	Pengguna mudah mengingat nama Aplikasi OYO					
MMR2	Pengguna mudah mengingat cara penggunaanfitur yang ada pada Aplikasi OYO					
MMR3	Pengguna dapat mengingat jalur navigasi untuk dengan mudah menjelajahi semua fitur dan konten.					
Errors						
ERR1	Pengguna tidak pernah menemukan fitur errorpada aplikasi OYO					
ERR2	Pengguna tidak pernah menemukan beberapafitur yang tidak berjalan sesuai fungsinya					

Satisfaction						
STF1	Aplikasi OYO menyediakan informasi yang sangat jelas					
STF2	Saya tidak merasa bingung dengan kombinasi warna dan tata letak fitur di aplikasi OYO.					
STF3	Pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi OYO.					
STF4	Pengguna merasa nyaman dengan tampilan dandesain pada Aplikasi OYO					
Usability						
USBY1	Aplikasi OYO menyediakan informasi layanan yang jelas					
USBY2	Pengguna merasa mudah menggunakan aplikasi OYO.					
USBY3	Pengguna merasa antusias saat menggunakan aplikasi OYO.					
USBY4	Aplikasi OYO memeiliki desain atau tampilan yang menarik					

2.3 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini:

2.3.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan tingkat akurasi dan kesesuaian suatu alat ukur. Jika penelitian yang dilakukan menghasilkan data yang tidak relevan dengan pertanyaan penelitian, maka validitas temuan tersebut terganggu. Berikut adalah tanda bahwa data tersebut sah, yaitu: [10]:

a. Jika r hitung > r tabel = valid
b. Jika r hitung < r tabel = tidak valid

atau

a. Jika Nilai Signifikasi < 0,05 = valid
b. Jika Nilai Signifikasi > 0,05 = tidak valid

2.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan agar hasil penelitian menunjukkan keandalan suatu uji reliabilitas, yang dapat dikatakan andal jika variabel Sig hadir.> 0,07 [8].

2.4 Pengujian Hipotesis

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan signifikansi dari suatu hipotesis tertentu. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah IBM SPSS STATISTICS 20 untuk menunjukkan kelayakan hipotesis yang ditentukan berdasarkan analisis usability[9].

3. Hasil Dan Pembahasan

Pengujian Tiga jenis ujian yang dilakukan dalam penelitian adalah validitas, reliabilitas, dan hipotesis.

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan validitas setiap pertanyaan saat menggambarkan variabel tertentu. Jika koefisien korelasi Pearson lebih besar dari nilai r pada tabel, data dianggap valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Indikator	*Pearson Correlation*	Nilai Tabel-R	Keterangan
Learnability			
LRN1	0,665	0,355	Valid
LRN2	0,646	0,355	Valid
LRN3	0,478	0,355	Valid
LRN4	0,746	0,355	Valid
Efficiency			
EFC1	0,520	0,355	Valid
EFC2	0,701	0,355	Valid
EFC3	0,697	0,355	Valid
Memorablity			
MMR1	0,802	0,355	Valid
MMR2	0,804	0,355	Valid
MMR3	0,686	0,355	Valid
Error			
ERR1	0,680	0,355	Valid
ERR2	0,791	0,355	Valid
Satisfaction			
STF1	0,817	0,355	Valid
STF2	0,788	0,355	Valid
STF3	0,806	0,355	Valid
STF4	0,774	0,355	Valid

Usability			
USBY1	0,695	0,355	Valid
USBY2	0,657	0,355	Valid
USBY3	0,657	0,355	Valid
USBY4	0,698	0,355	Valid

sumber: Olaham IBM SPSS Statistics 20

Berdasarkan Tabel 2, nilai R-Tabel sekitar 0,355, dan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa semua variabel sah karena setiap indikator memiliki nilai Korelasi Pearson yang lebih tinggi dari nilai R-Tabel.

3.1. Uji Reliabilitas

Hasil *redesign* bisa dilihat pada *link* Figma berikut : https://bit.ly/prototyperedesignbankplastik Selanjutnya peneliti melakukan tahapan observasi kepada lima orang pengguna yang berasal dari berbagai kalangan untuk memperoleh gambaran terhadap pengguna aplikasi dari berbagai usia dan latar belakang. Seluruh data responden dapat dilihat pada Tabel 4.

Uji reliabilitas menentukan apakah suatu kumpulan data dapat dianggap reliabel atau tidak. Jika koefisien Cronbach lebih dari 0,7, data tersebut dapat dianggap reliabel [10]. Hasil uji reliabilitas yang menggunakan SPSS ditampilkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Koefisien Cronbach's Alpha	Keterangan
Learnability	0,730	Reliabel
Efficiency	0,726	Reliabel
Memorablity	0,810	Reliabel
Error	0,780	Reliabel
Satisfaction	0,810	Reliabel
Usability	0,780	Reliabel

sumber: Olahan IBM SPSS Statistics 20

Berdasarkan Tabel 3. hasil uji reliabilitas seluruh variabel dinyatakan reliabel karena memiliki koefisien Cronbach's Alpha berada di atas nilai 0,7.

3.2. Pengujian Hipotesis

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan agar dapat mengetahui kontribusi antara variable Koefisien determinasi yang digunakan adalah Adjusted R Square.

Tabel 4: Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.767[a]	.589	.506	1.631

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 20

Dari output table 4 diatas, Didapatkan nilai Adjusted R Square(koefisien determinasi) sebesar 0,506 yang artinya pengaruh variabel independen (X) learnability, memorability, efficiency, error, dan satisfaction terhadap variabel dependen usability (Y) sebesar 50,6%.

Analisis Regresi Linear Berganda

Hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dapat dipahami melalui analisis regresi linier. Hasil analisis tersebut ditampilkan dalam Tabel 5.

Tabel 5: Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	B
Constant (Y)	0,198
Learnability (X1)	0,174
Efficiency (X2)	0,699
Memorablity (X3)	0,006
Errors (X4)	- 0,089
Satisfaction (X5)	0,362

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 20

Maka, persamaan regresi linear yang diperoleh:

$$Y = 0{,}198 + 0{,}198X1 - 0{,}174X2 + 0{,}699X3 - 0{,}089X4 + 0{,}362X5$$

Hasil interpretasi:

a. Nilai konstan memiliki nilai positif sebesar 0.198. Tanda positif menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Hal ini menunjukkan bahwa jika semua variabel independen sama dengan nol atau dapat dikatakan tidak berubah, maka Usability (Y) berada sekitar 0.198.
b. Nilai koefisien regresi untuk variabel Leanability (X1) adalah positif sebesar 0,174. Hal ini menunjukkan bahwa jika variabel learnability (X1) mengalami penurunan sebesar 1%, nilai variabel Usability (Y) akan meningkat sebesar 0,174.

c. Nilai c. Koefisien regresi untuk variabel Efisiensi (X2) positif sebesar 0,699. Hal ini menunjukkan bahwa jika variabel Efisiensi (X2) mengalami kenaikan 1% maka nilai variabel Usability (Y) meningkat sebesar 0,699.
d. Nilai Koefisien regresi untuk Variabel Memori (X3) bernilai positif sebesar 0,006, menunjukkan bahwa jika Variabel Memori (X3) melebihi 1%, nilai Variabel Kemudahan Penggunaan (Y) akan meningkat sebesar 0,006.
e. Nilai Koefisien regresi untuk Variabel Kesalahan (X4) adalah -0.089, menunjukkan bahwa jika Variabel Kemudahan Belajar (X4) kurang dari 1%, koefisien regresi untuk Variabel Kemudahan Penggunaan (Y) akan kurang dari 0.089.
f. Nilai Koefisien regresi untuk Kepuasan (X5) bernilai positif sebesar 0,362, menunjukkan bahwa jika Kepuasan (X5) melebihi 1%, nilai Kemudahan Penggunaan (Y) akan meningkat sebesar 0,362.

Uji T (Parsial)

Uji T dapat menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan statistik yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 6: Hasil Uji T

Variabel	**T hitung**	***Sig One Tailed***	**Keterangan**
Learnability	0,951	0,351	Tidak Signifikan
Efficiency	2,166	0,040	Signifikan
Memorablity	0,030	0,976	Tidak Signifikan
Error	-0,436	0,667	Tidak Signifikan
Satisfaction	2,743	0,011	Signifikan
T-tabel = 2,049			

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistics 20

Saat menggunakan model parameter Nielsen, Sig. One Tailed mewakili ambang batas untuk menentukan signifikansi. Sig. One Tailed dipilih agar dapat mencari perbedaan dan pernyataan yang menyatakan bahwa jika ada data yang lebih penting daripada yang lain.[11].

Berdasarkan Tabel 6, variabel Efisiensi dan Kepuasan memiliki dampak yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi OYO. Selain itu, variabel Kemudahan Belajar, Kemudahan Ingat, dan Kesalahan tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel Kemudahan Penggunaan OYO.

Uji F (Simultan)

Uji F dapat menentukan besarnya perbedaan antara variabel dasar dan variabel terikat secara bersamaan. Jika nilai f-hitung lebih besar dari nilai f-tabel, semua variabel akan terpengaruh secara bersamaan.

Tabel 7: Hasil Uji F

Model	F-Hitung	Sig.
Regression	7,154	0,000
F-Tabel = 2,603		

Sumber: Olahan IBM SPSS 26

Menurut Tabel 7, tingkat signifikansi hasil adalah 0,000 < 0,05, dan F-hitung = 7,154 > F-Tabel = 2,603, menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki efek simultan..

3.3 Pembahasan Hipotesis

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan:

a. Hipotesis 1 ditolak

Learnability Kemudahan belajar (X1) memiliki dampak parsial (terpisah) terhadap kemudahan penggunaan aplikasi OYO.

Variabel Kemudahan (Learnability) tidak secara signifikan mempengaruhi Kemudahan Penggunaan (Usability). Nilai t-variabel Kemudahan (Learnability) untuk T hitung 0,951 < T tabel 2,049 dan tidak signifikan (0,351 > 0,05) menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak mendukung hipotesis. Berdasarkan koefisien. Koefisien regresi positif sebesar 0,174, menunjukkan bahwa variabel tersebut mendukung hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap usability OYO.

b. Hipotesis 2 diterima

Efficiency (X2) berpengaruh secara parsial (sendir-sendiri) terhadap Usability Aplikasi OYO.

Efisiensi variabel (kecepatan) memiliki efek yang secara statistik signifikan terhadap usability, seperti yang ditunjukkan oleh nilai t sebesar 2,166 > nilai t sebesar 2,049 dan nilai p sebesar 0,040 < 0,05. Koefisien regresi bersifat positif (0,699). Akibatnya, variabel tersebut mengurangi probabilitas penolakan hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel efisiensi memiliki dampak terhadap penggunaan OYO.

c. Hipotesis 3 ditolak

Memorablity (X2) berpengaruh secara parsial (sendir-sendiri) terhadap Usability Aplikasi OYO.

Memori Variabel (daya ingat pengguna) tidak secara signifikan meningkatkan Usability. Nilai t-variabel Memorablity untuk T mencapai 0,030 < T tabel 2,049 dan tidak signifikan (0,976 > 0,05),

menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak mendukung hipotesis. Dalam hal koefisien. Koefisien regresi positif (0,006), menunjukkan bahwa variabel tersebut mendukung hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel Memorablity tidak memiliki pengaruh terhadap usability OYO.

d. Hipotesis 4 ditolak

Error (X4) berpengaruh secara parsial (sendir-sendiri) terhadap Usability Aplikasi OYO.

Variabel Kesalahan variabel (errors) tidak secara signifikan meningkatkan usability. Nilai t-variabel Learnability untuk T hitung -0,436 < T tabel 2,049 dan tidak signifikan 0,667 > 0,05 menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak mendukung hipotesis. Dalam hal koefisien. Koefisien regresi negatif, - 0,089. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kesalahan variabel tidak berpengaruh pada usability OYO.

e. Hipotesis 5 diterima

Satisfaction (X5) berpengaruh secara parsial (sendir-sendiri) terhadap Usability Aplikasi OYO.

Kepuasan yang bervariasi (Variable Satisfaction) terbukti memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap Usability, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai t sebesar 2,743 > nilai t sebesar 2,049 dan tingkat signifikansi 0,011 < 0,05. Koefisien regresi bersifat positif, sebesar 0,362. Sehingga v Variabel mengurangi jumlah hipotesis yang diuji. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel Kepuasan memiliki dampak terhadap kegunaan OYO.

f. Hipotesis 6 diterima.

Kemudahan Pembelajaran (X1), Efisiensi (X2), Kemudahan Ingatan (X3), Kesalahan (X4), dan Kepuasan (X5) semuanya memiliki dampak simultan (bersamaan) terhadap usability OYO. Variabel kemudahan belajar (X1), efisiensi (X2), daya ingat (X3), kesalahan (X4), dan kepuasan (X5) dianalisis dalam kaitannya dengan kegunaan. F-hitung 7.154 > F-tabel 2,603 dengan tingkat signifikansi 0.000 < 0.05, menunjukkan bahwa variabel tersebut mendukung hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai variabel tersebut memiliki dampak terhadap usability OYO.

4. Kesimpulan

Setelah Berdasarkan analisis dan hasil penelitian, dapat dipahami bagaimana variabel-variabel mempengaruhi Usability OYO secara kuantitatif dan simultan.

1. Variabel 1) Variabel yang memiliki dampak signifikan terhadap Usability OYO adalah Efisiensi (X2) dan Kepuasan (X5). Efisiensi memiliki nilai T-hitung sebesar 2,166, yang lebih tinggi dari nilai T-tabel sebesar 2,049, dan Kepuasan memiliki nilai T-hitung sebesar 2,743, yang lebih tinggi dari nilai T-tabel sebesar 2,049, dengan tingkat signifikansi 0,011 < 0,05.

2. Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian, variabel Learnability (X1), Efficiency (X2), Memorability (X3), Error (X4), dan Satisfaction (X5) menunjukkan efek simultan terhadap usability, dengan F-hitung 7.154 > F-tabel 2,603 dan signifikansi 0.000 < 0.05.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Vallerin, "Analisis Kualitas Sistem Informasi Hotel Oyo Di Kota Batam Menggunakan Metode Webqual 4.0," *J. Comasie*, vol. 02, 2022.

[2] A. A. Wahid, "Analisis Usability pada Aplikasi MyTelkomsel Berdasarkan Nielsen Model," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. XX, no. X, pp. 1–8, 2019.

[3] M. Cindy Pricilia, Sudirman, "ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI JUST MEME BERDASARKAN MODEL NIELSEN," *https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech*, no. 02, pp. 184–198, 2022

[4] Y. Laven, "Evaluasi Usability Berdasarkan Nielsen Model Menggunakan Metode Usability Testing Pada Web Sistem Informasi Akademik UniversitasTanjungpura," *J. Tek. Ind. Univ. Tanjungpura*, vol. 4, no. 2, pp. 72–79, 2020, [Online]. Available: https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtinUNTAN/article/view/42561

[5] K. M. Gunawan and M. F. Asnawi, "Usability Testing Pada Web Portal Kecamatan Leksono Menggunakan Nielsen Model," *Device*, vol. 12, no. 1, pp.36–42, 2022, doi: 10.32699/device.v12i1.2798.

[6] Muchlisin Riadi, "Usability (Pengertian, Dimensi, Prinsip dan Pengukuran)," *Kajianpustaka.com*, 2021. https://www.kajianpustaka.com/2021/01/usability-pengertian-dimensi-prinsip.html (accessed May 16, 2024).

[7] Yusuf Abdhul Azis, "Skala Likert: Pengertian Menurut Ahli, Cara Menghitungdan Contoh," *deepublishstore.com*, 2023. https://deepublishstore.com/blog/apa-itu- skala-likert/ (accessed May 16, 2024).

[8] F. Umar and K. Gianina Tileng, "Penerapan ISO/IEC 9126 Dan Nielsen ModelDalam Analisis Penggunaan Aplikasi Safari Pada IPHONE Generasi 10 Ke Atas," JUISI, vol. 07, no. 01, 2021, [Online]. Available: https://www.apple.com/id/safari/.

[9] N. Wahyuni, "Uji Validitas dan Reliabilitas." https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i- v-a- l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/ (accessed Jun. 14, 2024).

[10] N. Aldien Ramadhania and A. Fashanah Hadining, "Usability Testing Pada Website D'Bucket Karawang Menggunakan Nielsen Model," J. Inf. Technol. Comput. Sci., vol. 4, no. 1, 2021.

[11] F. Kasim, "Metodologi Penelitian Biomedis. Edisi 2," Maranatha Repos. Syst.,pp. 221– 240, 2008.