

## EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE HALO PRINT DIGITAL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

Oleh:

Ahyar Muawwal<sup>1</sup>, Agatha Deversiana Wasi<sup>2</sup>, Renny<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: <sup>1</sup>ahyar@kharisma.ac.id, <sup>2</sup>agathadeversiana18@kharisma.ac.id, <sup>3</sup>renny@kharisma.ac.id

**Abstrak:** Halo Print Digital merupakan aplikasi percetakan online berbasis website yang mempermudah pengguna dalam memakai jasa percetakan. Dalam proses berjalannya web halo print digital terdapat beberapa hambatan dimana salah satunya adalah pengguna yang tidak lagi datang menggunakan aplikasi untuk kedua kalinya. Untuk itu peneliti melakukan penelitian secara detail untuk mengukur kemudahan penggunaan website sehingga mengetahui sisi mana yang menjadi penghambat pengguna sehingga tidak menggunakan aplikasi untuk kedua kalinya (active user). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kinerja website dengan metode usability testing yang kemudian nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan website. Riset usability testing menggunakan penyebaran berbasis kuesioner. Dimana kuesioner disebar dengan 16 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi 5 aspek usability. Penilaian yang diperoleh kemudian diganti menjadi data kualitatif skala 5 skor rata-rata uji hasil pengolahan data pada web halo print digital, untuk aspek learnability 3,94 aspek efficiency 3,06 aspek memorability 3,32 aspek error 4 dan aspek satisfaction 3,10. Hasil dari penelitian ini adalah website halo print digital sudah memperhatikan usability. Perlu perbaikan terutama pada aspek efficiency, memorability dan satisfaction untuk pengembangan aplikasi website halo print digital di masa mendatang.

**Kata kunci:** halo print digital, evaluasi, usability testing.

**Abstract:** Halo Print Digital is a web app that makes it easier for users to use printing services. Halo Digital Print has some obstacles, such as active users don't come again to use the app. For this reason, researchers conducted detailed research to measure the ease of use of the website so as to find out which side was an obstacle for users so they did not use the application for the second time (active users). The aim of this research is to know the performance of the website with the usability testing method which will then provide input in the website development process. Usability testing research uses a questionnaire-based distribution. Where the questionnaire is distributed with 16 questions which are grouped into 5 aspects of usability. The assessment obtained is then changed to qualitative data on a scale of 5, the average score of the test results of data processing on the web halo digital print, for the learnability aspect is 3.94, the efficiency aspect is 3.06, the memorability aspect is 3.32, the error aspect is 4, and the satisfaction aspect is 3.10. The result of this research is that the Halo Print Digital website has paid attention to usability. The need for improvement, especially in the aspects of efficiency, memorability and satisfaction for the development of the halo digital print website application in the future.

**Keywords:** halo print digital, evaluation, usability testing.

---

<sup>1</sup> Corresponding author : Ahyar Muawwal (ahyar@kharisma.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Halo Print Digital merupakan aplikasi web percetakan yang dikembangkan penulis bersama tim founder yang merupakan suatu usaha bisnis percetakan yang memproduksi berbagai media percetakan seperti spanduk, banner, kartu nama, stiker, brosur serta desain logo, desain grafis serta dalam mengembangkan bisnis kami berkolaborasi dengan *Smart Print* Makassar yang akan menerima pesanan untuk web halo print digital. halo print digital dapat diakses secara online melalui <https://haloprint-digital.com/>. halo print digital ini dibuat untuk memudahkan para pengguna jasa percetakan dalam melakukan pemesanan produk percetakan. pengguna halo print digital masih sangat sedikit, Dalam proses berjalannya web halo print digital terdapat beberapa hambatan dimana salah satunya adalah pengguna yang tidak lagi datang menggunakan aplikasi untuk kedua kalinya. Untuk itu peneliti melakukan penelitian secara detail untuk mengukur kemudahan penggunaan website sehingga mengetahui sisi mana yang menjadi penghambat pengguna sehingga tidak menggunakan aplikasi untuk kedua kalinya (active user). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kinerja website dengan metode usability testing yang kemudian nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan website.

*Usability testing* merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan menguji langsung terhadap pengguna. *Usability testing* juga merupakan suatu kelengkapan untuk menilai seberapa mudah *interface* web digunakan. *usability* memiliki lima komponen yang penting yaitu:

1. *Learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan instruksi.
2. *Efficiency*, pengguna mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan instruksi tersebut.
3. *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi memakai web maka seberapa ingat pengguna menemukan kembali web tersebut.
4. *Error*, berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, serta seberapa parah kesalahan ini dan bagaimana pengguna memperbaiki kesalahan tersebut.
5. *Satisfaction*, kepuasan pengguna[1].

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang akan dibahas pada penelitian ini merupakan bagaimana cara mengevaluasi penggunaan halo print digital dengan menggunakan metode *usability testing*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kinerja website dengan metode *usability testing* yang kemudian nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan website.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Willy Arief Pramono, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Retno Indah Rokhmawati yang berjudul "Evaluasi *usability* pada aplikasi MyTelkomsel dengan menggunakan metode *usability testing*". tujuan dilakukan riset ini untuk membagikan kemudahan kepada pengguna serta dapat mengakses fitur melihat penggunaan data pada my telkomsel [2]. menurut penelitian yang dilakukan oleh Agus Setiawan & R. Arri Widyanto yang berjudul "Evaluasi Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode *Usability Testing*". tujuan riset ini dilakukan untuk mengukur antarmuka website UMMgl serta memberikan anjuran perbaikan secara perinci yang hendak mengikuti aspek *usability* [3]. menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faishal Erwin, Niken Hendrakusma Wardani, Andi Reza Perdanakusuma yang berjudul "Evaluasi *Usability* Pada Website Malangmenyapa.malangkota.go.id

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang Menggunakan Metode *Usability Testing*". tujuan dilakukan riset ini memberikan anjuran perbaikan dalam wujud *prototype website* UMMgl<sup>[4]</sup>. menurut penelitian yang dilakukan oleh Beny, M. Riza Pahlevi, David Thamrin yang berjudul "Evaluasi Website *E-Ticketing* dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* dan Wammi". tujuan dilakukan riset ini merupakan penilaian *usability* dari beberapa web yaitu *e-ticketing*, *traveloka.com*, dan *tiket.com*<sup>[5]</sup>. menurut penelitian yang dilakukan oleh Tengku Khairil Ahsyar, Dinda Afani yang berjudul "Evaluasi *Usability* website Berita Online Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*". tujuan dilakukan riset ini untuk memperoleh anjuran serta pemecahan dari daftar permasalahan *usability* yang hendak dijadikan petunjuk bagi kelompok pengembang website yang hendak melaksanakan perubahan *usability* website<sup>[6]</sup>. Pada penelitian [1-5] hal yang membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah objek yang dipilih yaitu halo print digital.

Evaluasi merupakan pengumpulan informasi yang bisa membantu pengambilan keputusan serta didalamnya ada perbedaan mengenai siapa yang akan dimaksudkan dan pengambilan keputusan. suatu yang berharga dapat berupa informasi tentang suatu program, penciptaan serta prosedur tertentu karenanya penilai bukan perihal baru untuk kehidupan manusia oleh sebab itu tetap mengiringi kehidupan orang-orang. (Hasan, 2008:33)<sup>[7]</sup>.

Kebergunaan(*usability*) Organisasi Internasional untuk Standardisasi(ISO) mendefinisikan kegunaan sebagai sejauh mana sesuatu produk yang hendak dipakai pengguna tertentu, buat mencapai sesuatu tujuan tertentu serta efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks pemakai tertentu(ISO 9241-11, 1998)<sup>[8]</sup>.

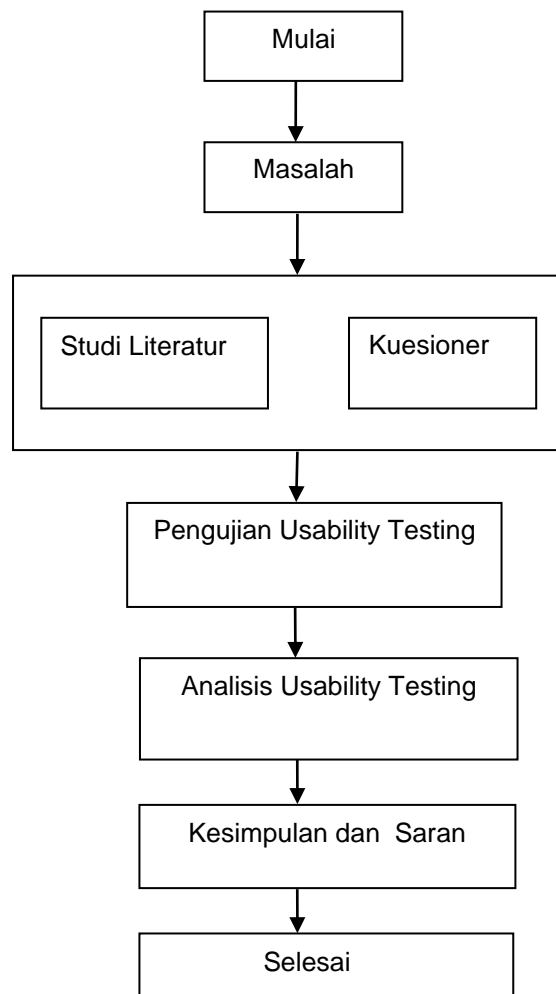
## 2. METODE PENELITIAN

### A. Jenis Data dan Sumber Data

Metode yang digunakan pada riset ini merupakan tata cara *usability testing* dengan tipe informasi kuantitatif. data kuantitatif merupakan jenis data yang berupa angka<sup>[9]</sup>. yang diperoleh lewat hasil pengisian kuesioner user web halo print digital. pada riset ini pula memakai sumber data primer yang merupakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang diberikan kepada pengguna halo print digital. hasil penyebaran kuesioner diberikan kepada 31 orang ialah pengguna aplikasi halo print digital yang dimana objek penelitian adalah user yang register lalu dilanjutkan untuk menggunakan aplikasi Kembali (active user) dalam siklus selama satu bulan pengamatan.

### B. Pengolahan Data

Metode skala likert merupakan tata cara yang digunakan buat mengukur tingkatan kepuasan pengguna. skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh likert pada tahun 1932. skala likert mempunyai 4 atau lebih butir-butir persoalan yang digabungkan sehingga membentuk suatu nilai yang akan menerapkan sifat individu. Skala ini pula sudah banyak digunakan untuk riset<sup>[10]</sup>. pada penelitian ini peneliti menggunakan skala likert karena mudah digunakan dan dipahami. Alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

1. Masalah pada aplikasi

Pengguna halo print digital masih sangat sedikit walaupun sudah dilakukan proses *update* terhadap fitur aplikasi, dan pengguna user (active user) tidak lagi datang menggunakan aplikasi sehingga perlunya pengamatan terhadap fitur dari aplikasi

2. Studi literatur dan kuesioner

Penulis mencari literatur yang mendukung dalam penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan membuat kuisisioner pernyataan dengan skala likert 1-5. kuisisioner diberikan kepada responden agar mengetahui permasalahan yang telah dialami ketika menggunakan aplikasi selama pengujian berlangsung.[11]

3. Pengujian *usability*

Langkah dari *usability* testing ialah membagikan kuesioner kepada 31 orang yang tadinya sudah mengenali dan memakai web halo print digital. kuesioner terdiri dari 16 pertanyaan dengan rincian 3 pertanyaan untuk aspek *learnability*, 3 pertanyaan untuk aspek *efficiency*, 2 pertanyaan untuk aspek *memorability*, 3 pertanyaan untuk aspek *error* dan 5 persoal untuk aspek *satisfaction* yang diberikan penilaian oleh pengguna website halo print digital.

## 4. Analisis usability

Tabel 1. Nilai

PK	KMS	KM	CM	M	SM
NILAI	1	2	3	4	5

Keterangan:

PK	=	Pertanyaan Kuesioner
CM	=	Cukup Mudah
KMS	=	Kurang Mudah Sekali
M	=	Mudah
KM	=	Kurang Mudah

Langkah - langkah yang akan digunakan untuk menentukan penilaian *usability testing* terhadap web sebagai berikut: data berupa penilaian dari responden yang diperoleh dari kuesioner diubah menjadi data interval. dalam kuesioner terdapat 5 pilihan untuk memberikan penilaian terhadap website yaitu Sangat Mudah (5), Mudah (4), Cukup mudah (3), Kurang Mudah (2), Kurang Mudah Sekali (1). Nilai yang akan diperoleh, kemudian diubah menjadi data kualitatif skala 5 (Sukardjo, 2006).

## 5. Kesimpulan &amp; saran

Tahap yang akan merangkum seluruh hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Kuesioner

Langkah awal *usability testing* yaitu memberikan kuesioner kepada responden halo print digital. kuesioner yang dilakukan dengan menggunakan serangkaian pertanyaan yang dibuat secara terurut yang hendak diisi oleh pengguna. kuesioner ini dibuat menggunakan google form. kuesioner terdiri dari 16 pertanyaan dengan rincian 3 pertanyaan untuk aspek *learnability*, 3 pertanyaan untuk aspek *efficiency*, 2 pertanyaan untuk aspek *memorability*, 3 pertanyaan untuk aspek *error*, serta 5 pertanyaan untuk aspek *satisfaction*, yang diberikan penilaian oleh responden. berikut pertanyaan kuesioner dari tiap-tiap aspeknya<sup>[11]</sup>.

Pertanyaan untuk aspek *Learnability* (Kemudahan)

1. Tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas
2. Informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada
3. Mudah menemukan menu kategori produk

Pertanyaan untuk aspek *Efficiency* (Efisiensi)

4. Saat menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat
5. Saat diketik pada mesin pencarian web langsung ditampilkan

6. Saat memasukan gambar apakah diberikan informasi tentang format file dan ukurannya

Pertanyaan untuk aspek *Memorability* (Mudah diingat)

7. Nama web mudah diingat
8. Sering mengunjungi web ini

Pertanyaan untuk aspek *Error* (kesalahan)

9. Apakah anda menemukan saat di klik menu tidak memberikan merespon apa pun
10. Apakah anda menemukan link yang anda klik *error*
11. Apakah terdapat pesan yang jelas terhadap link *error* tersebut

Pertanyaan *Satisfaction* (Kepuasan)

12. Apakah anda ingin mengunjungi web ini kembali
13. Anda mendapatkan banyak informasi selama mengunjungi web ini
14. Informasi yang disajikan dalam halaman ini sudah terupdate
15. Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang membantu seperti file, chat
16. Menu yang butuhkan belum terdapat pada halaman ini tetapi pernah anda temui pada halaman lain yang anda kunjungi

Tabel .2 Hasil Pengisian kuesioner

No	Nama Responden	Skor pengisian kuesioner															
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16
1	Dela	4	4	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3
2	Simson	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
3	Rio	5	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
4	Sintia	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3
5	Yogi	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
6	Eko	4	4	5	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3
7	Semiati	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
8	Alifa	4	4	5	3	4	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3
9	Nurfadila	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
10	Fadli	5	4	4	3	3	4	3	3	5	4	4	3	3	3	3	3
11	Melda	4	5	4	3	3	3	4	3	4	5	4	3	3	3	3	4
12	Cristo	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
13	Dwi	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3
14	Wisnu	4	4	5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
15	Resi	4	5	5	3	4	3	3	3	5	4	4	3	3	3	3	3

No	Nama Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16
16	Aurel	4	4	4	3	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	4	3
17	Deril	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3
18	Rizal	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
19	Yohan	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4
20	Lani	5	4	4	3	3	3	5	3	4	5	3	3	3	3	4	3
21	Diana	3	4	4	4	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	4	3
22	Friska	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3
23	Asrul	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3
24	Melvin	3	2	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3
25	Delphi	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	2	3
26	Andre	4	3	4	3	2	4	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3
27	Agung	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3
28	Mensi	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	2	3
29	Ghelfi	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4
30	Naldo	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3
31	Eka	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3

Tabel .3 Frekuensi

	Learnability			Efficiency			Memorability		Error			Satisfaction				
	3	4	6	0	0	0	1	0	5	2	3	0	0	0	0	0
	23	22	23	4	5	3	9	2	23	24	21	3	8	3	6	3
	5	4	2	25	24	27	20	26	2	5	6	26	21	28	22	28
	0	1	0	2	2	1	1	3	1	0	1	2	2	0	3	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

Rumus:  $T \cdot P_n$

Keterangan:

T: Jumlah responden yang memilih

Pn: Pilihan angka skor likert

Tabel.4 Persentase

Persentase															
Learnability			Efficiency			memorability		Error			Satisfaction				
9.68	12.90	19.35	0.00	0.00	0.00	3.23	0.00	16.13	6.45	9.68	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
74.19	70.97	74.19	12.90	16.13	9.68	29.03	6.45	74.19	77.42	67.74	9.68	25.81	9.68	19.35	9.68
16.13	12.90	6.45	80.65	77.42	87.10	64.52	83.87	6.45	16.13	19.35	83.87	67.74	90.32	70.97	90.32
0.00	3.23	0.00	6.45	6.45	3.23	3.23	9.68	3.23	0.00	3.23	6.45	6.45	0.00	9.68	0.00
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	10.00	100.00	100.00	10.00	100.00	100.00	100.00	100.00

untuk memperoleh nilai pada presentase diatas maka rumusnya adalah:

$$= \frac{\text{jumlah responden yang memilih}}{\text{jumlah reseponden}} \times 100$$

Tabel. 5 Frekuensi dari data penelitian kuesioner

Pertanyaan	SM		M		CM		KM		KMS		Total		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Learnability	3	9.68	23	74.19	5	16.13	0	0	0	0	31	100	3.94
	4	12.9	22	70.97	4	12.9	1	3.23	0	0	31	100	3.94
	6	19.35	23	74.19	2	6.45	0	0	0	0	31	100	4.13
Efficiency	0	0	4	12.9	25	80.65	2	6.45	0	0	31	100	3.06
	0	0	5	16.13	24	77.42	2	6.45	0	0	31	100	3.10
	0	0	3	9.68	27	87.1	1	3.23	0	0	31	100	3.06
Memorability	1	3.23	9	29.03	20	64.52	1	3.23	0	0	31	100	3.32
	0	0	2	6.45	26	83.87	3	9.68	0	0	31	100	2.97
Error	5	16.13	23	74.19	2	6.45	1	3.23	0	0	31	100	4.03
	2	6.45	24	77.42	5	16.13	0	0	0	0	31	100	3.90
	3	9.68	21	67.74	6	19.35	1	3.23	0	0	31	100	3.84
	0	0	3	9.68	26	83.87	2	6.45	0	0	31	100	3.03
	0	0	8	25.81	21	67.74	2	6.45	0	0	31	100	3.19



Satisfaction	0	0	3	9.68	28	90.32	0	0	0	0	31	100	3.10
	0	0	6	19.35	22	70.79	3	9.68	0	0	31	100	3.10
	0	0	3	9.68	28	90.32	0	0	0	0	31	100	3.10

b. Hasil analisis dan implementasi metode *usability testing*

Data yang didapatkan dari hasil penilaian responden terhadap halo print digital dengan menggunakan tata cara *usability testing* yaitu sebagai berikut:

- a. Aspek *Learnability* yang mempunyai 3 pertanyaan yang akan diberi nilai, dengan rata-rata skor yaitu 3,94 setelah diubah ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.
- b. Aspek *Efficiency* yang mempunyai 3 pertanyaan yang akan diberi nilai, dengan rata-rata skor yaitu 3,06 setelah diubah ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.
- c. Aspek *Memorability* yang mempunyai 2 pertanyaan yang akan diberi nilai, dengan rata-rata skor yaitu 3,32 setelah diubah ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.
- d. Aspek *Error* yang mempunyai 3 pertanyaan yang akan diberi nilai, dengan rata-rata skor yaitu 4 setelah diubah ke dalam skala 5 maka termasuk kedalam skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.
- e. Aspek *Satisfaction* yang mempunyai 5 pertanyaan yang akan diberi nilai, dengan rata-rata skor yaitu 3,10 setelah diubah ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari rekapan 5 aspek yang hendak digunakan untuk penilaian penggunaan halo print digital diketahui bahwa halo print digital untuk 2 variabel yaitu aspek *Learnability*, serta aspek *Error* memiliki skala penilaian 4 dengan kategori Mudah dan aspek *Memorability* aspek *Satisfaction* aspek *Efficiency* memiliki skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah. nilai *usability* menunjukkan mempunyai nilai *usability* dari pengguna dengan rata - rata diatas nilai 3 jadi kesimpulannya halo print digital sudah memperhatikan *usability*. perlunya perbaikan terutama pada aspek *efficiency*, *memorability* dan *satisfaction* untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Larasati, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 68–77, 2020, [Online]. Available: [www.dictio.id](http://www.dictio.id).
- [2] W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2235–2242, 2019.
- [3] A. Setiawan and R. A. Widyanto, "Evaluasi Website Perguruan Tinggi menggunakan Metode Usability Testing," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 3, pp. 295–299, 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i3.912.
- [4] M. F. Erwin, N. H. Wardani, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Website Malangmenyapa . malangkota . go . id Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 9334–9340, 2019.
- [5] Beny, M. R. Pahlevi, and D. Thamrin, "Evaluasi Website E-Ticketing dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan Wammi," *J. Process.*, vol. 13, no. 2, pp. 1287–1304, 2018.
- [6] T. K. Ahsyar and D. Afani, "Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- [7] A. Sriwulandari *et al.*, "Sriwulandari, Aisyah, Hetti Hidayati, and Bambang Pudjoatmojo." "Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing." *eProceedings of Engineering 1.1 (2014).*, vol. 1, no. 1, pp. 537–542, 2014.
- [8] E. Olmsted-Hawala, T. Holland, and V. Quach, "Usability Testing," *Eye Track. User Exp. Des.*, pp. 49–80, 2014, DOI: 10.1016/B978-0-12-408138-3.00003-0.
- [9] C. Yosani, "Teknik Analisis Kuantitatif," *Makal. Tek. Anal. II*, pp. 1–7, 2006, [Online]. Available: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>.
- [10] R. A. Setyawan and W. F. Atapukan, "Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert," *Compiler*, vol. 7, no. 1, pp. 54–61, 2018, doi: 10.28989/compiler.v7i1.254.
- [11] Sri Wulandari, dkk. "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.*, Vol. 3, No. 5, Mei 2019, hlm. 4825-4834.