

Evaluasi Usability Fitur Webshare Pada Aplikasi Share it Menggunakan Metode Thinking-Aloud

Lusi Rahmi

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

lusirahmi777@gmail.com

Diterima 21 Juli 2019

Disetujui 20 Desember 2019

Abstract— *Share it is an application made by Lenovo which is a service for sharing various types of files, for example images, videos, applications or others. Share it, which is currently widely used, has many functions that can help someone when sending and receiving files. One of them is sending files via the Webshare feature in the Share it application. Usability testing is a series of processes or activities that involve Respondents to find out how well a product (system) can be used easily by Respondents. This study discusses how easily Respondents send files via the Webshare feature in the Share it application. The method used here is Thinking-Aloud. The results obtained in this study are respondents who find it difficult when searching for Webshare features in the Share it application. We also provide advice on how to fix this problem with some references that we encountered on the internet*

Keywords—*usability testing, Webshare, thinking-aloud, Share it.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus meningkat sangat membantu dan memudahkan semua orang dalam melakukan apapun. Salah satu contoh perkembangan tersebut yaitu dalam pengiriman file. Sekarang sudah banyak bentuk aplikasi yang berfungsi sebagai alat media pengiriman file tanpa harus menggunakan kabel dan dengan kecepatan transfer file yang cepat dan akurat, salah satunya yaitu aplikasi Share it.

Share it adalah aplikasi buatan Lenovo, dimana software aplikasi ini memungkinkan kita untuk berbagi berbagai jenis file, contohnya gambar, video, aplikasi ataupun yang lainnya. Lenovo menyatakan bahwa kecepatan transfer Share it lebih cepat 60 kali dibandingkan dengan kecepatan transfer bluetooth. Ini karena Share it menggunakan media Wi-Fi untuk mengirimkan file, walaupun Wi-Fi nya tidak

tersambung ke internet. Selain itu Share it dapat di install di berbagai sistem operasi, yaitu Android, IOS, dan Windows (PC) dengan syarat hardware PC mendukung Wi-Fi. Salah satu fitur yang disediakan oleh aplikasi Share it yaitu Webshare. Webshare adalah salah satu fitur pada aplikasi Share it dimana fitur ini berguna untuk berbagi file tanpa melakukan instalasi, yaitu penerima tidak perlu memasang aplikasi *Share it*, biasanya cara ini dilakukan saat berbagi dengan PC, tetapi bisa juga dilakukan oleh smartphone.

Aktivitas pengguna harus didukung secara efisien pada aplikasi yang digunakan. Bagaimana cara menilai apakah suatu aplikasi dapat digunakan atau tidak? Jawabannya adalah menerapkan metode evaluasi *usability*. Untuk mengetahui seberapa efektif dan efisiennya fitur Webshare yang ada pada aplikasi Share it, dilakukan evaluasi terhadap *usability* fitur Webshare. *Usability* menggambarkan sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengukur faktor efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang sudah ditentukan [1].

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* fitur Webshare pada aplikasi Share it yang didalamnya termasuk mengukur sejauh mana tingkat kepuasan, tingkat kecepatan, dan tingkat kemudahan user. Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi Share it.

II. LANDASAN TEORI

A. Usability

Usability berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna. Dalam interaksi antara manusia dengan computer, *Usability* atau disebut “ketergunaan”

berkaitan dengan kemudahan dan keterbacaan informasi sekaligus pengalaman navigasi yang user-friendly. Pembahasan mengenai interface (antarmuka) yang user-friendly biasanya digunakan untuk halaman website atau perangkat lunak (software) agar dapat digunakan secara lebih efisien, mudah, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Berikut beberapa pendapat menurut para ahli mengenai pengertian dari usability:

- Menurut Jacob Nielsen tahun 1993 (Harrison, dkk, 2013), usability didefinisikan sebagai kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan 5 atribut penilaian, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction (Saleh, dkk, 2015).
- Menurut Pressman (2012), usability merupakan tingkatan kemampuan antarmuka aplikasi dapat digunakan untuk mempermudah hidup pengguna.
- Menurut Santoso (2010), usability merupakan derajat kemampuan sebuah aplikasi untuk membantu pengguna menyelesaikan sebuah tugas.
- Standar internasional ISO 9241-11 (Bevan, 1995), mendefinisikan usability merupakan sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan effectiveness, efficiency dan satisfaction

Dari beberapa pengertian usability yang didefinisikan para ahli bisa diambil kesimpulan, usability merupakan tingkatan kemampuan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna secara mudah dan tujuan dalam penggunaan tercapai. Intinya sebuah aplikasi disebut memiliki usability yang baik jika aplikasi tersebut mudah digunakan dan fungsi atau tujuan penggunaannya sesuai dengan yang diinginkan.

B. Usability Testing

artikel dan style isi artikel Anda. Seluruh margin, lebar kolom, jarak antar baris, dan jenis tulisan telah diberikan, jangan diubah.

Usability testing atau pengujian usability adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem atau produk dimana proses pengujian pengujian langsung pada perwakilan pengguna. Tujuan dari dilakukannya pengujian usability yaitu agar dapat melakukan identifikasi permasalahan usability yang ada, mendapatkan data untuk penelitian yang berupa data kualitatif dan data kuantitatif, serta mengukur kepuasan yang dimiliki pengguna terhadap sistem tersebut.

Nielsen mengatakan dari pengujian Usability, akan didapatkan data kualitatif mengenai kesulitan yang

dialami oleh pengguna, data ini akan membantu dalam melakukan rekomendasi perbaikan desain antarmuka sebuah aplikasi. Sebelum melakukan pengujian usability dan mengamati pengguna, diperlukan sebuah tugas yang nantinya akan dikerjakan oleh pengguna. Dalam merancang sebuah tugas, pertama tama perlu diketahui sebuah tujuan utama yang harus dicapai di dalam aplikasi yang akan diujikan. Pengukuran usability dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengukuran dilakukan mengikuti konsep user testing, dengan penekanan pada pengukuran dan bukan pengujian, sebagai berikut:

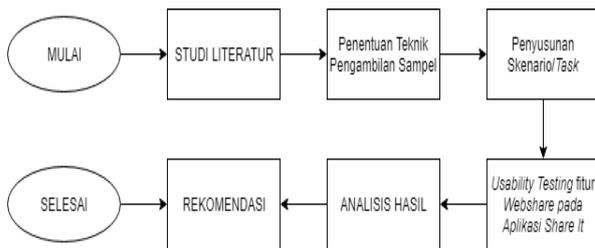
- a. Menentukan tujuan dalam mengeksplorasi pertanyaan.
- b. Memilih paradigma dan teknik pengukuran dalam usability.
- c. Merancang task yang akan menjadi sarana pengukuran.
- d. Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
- e. Mempersiapkan kondisi pengukuran
- f. Merencanakan jalannya pengukuran.
- g. Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data

C. Thinking-Aloud

Metode thinking-aloud merupakan pengujian usability yang bersifat praktis dengan cara mendeskripsikan pengamatan situs web berdasarkan evaluasi usability secara nyata (real-life) atau menampilkan informasi lengkap pada proses evaluasi usability. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa mudah Responden menggunakan fitur Webshare yang ada pada aplikasi Share it, dengan melakukan percobaan berupa memberikan task kepada responden dan melihat secara langsung seperti apa tanggapan dari responden tersebut. Tanggapan dari responden yang didapat akan memberikan gambaran dan rekomendasi dalam pengembangan fitur Webshare pada aplikasi Share it.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini hanya pada Analisis Usability bagaimana menggunakan fitur Webshare yang merupakan salah satu fitur yang jarang digunakan oleh pengguna aplikasi Share it menggunakan metode Thinking-Aloud yang dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.



Gambar 1. Flowchart Metodologi Penelitian

A. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan proses pemahaman, mulai dari pemahaman tentang *Usability*, evaluasi *Usability*, metode *thinking-aloud* dan menentukan kriteria evaluasi berdasarkan parameter penelitian dalam Paramjeet dan Gupta (2013)

B. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*, teknik ini digunakan apabila populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Pada penelitian ini, kami mengambil 10 Responden yang terdiri dari 2 orang pelajar SMP, 2 orang pelajar SMA, dan 6 orang Mahasiswa, dan penulis mengambil secara acak sampel-sampel tersebut terdiri dari pria dan wanita. Hal ini dilakukan untuk membuat hasil penelitian lebih akurat karena objek dari penelitian ini adalah pelajar dan mahasiswa yang telah memiliki pengalaman dalam menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Share it.

C. Teknik dan Alat Pengambilan Data

Data diambil dari hasil observasi responden yang sebelumnya telah mengetahui dan telah menggunakan aplikasi Share it dan diberi arahan dan pengenalan tentang metode yang digunakan serta tujuan dari penelitian ini dan juga diberikan *task* berupa arahan melakukan sesuatu yaitu bagaimana cara menggunakan dan memanfaatkan fitur Webshare pada aplikasi Share it. Respon langsung yang diberikan responden dicatat dan dianalisis, dan kemudian digunakan sebagai bukti valid.

D. Teknik dan Alat Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dari para responden dianalisis dengan cara kualitatif dilihat dari respon langsung yang diberikan oleh responden, baik berupa kata-kata positif maupun negative, dan juga dapat berupa tingkah laku atau gerakan. Selanjutnya responden diberikan pertanyaan mengenai pendapat dan saran untuk system yang dicoba yaitu fitur Webshare salah satu fitur yang ada di aplikasi Share it. Pada penelitian ini, penilaian diukur menggunakan skala likert,

dimana skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert (1932). Skala Likert digunakan sebagai ukuran dari kepuasan pengguna atau responden dengan menggunakan bobot 1 sampai 10, dengan nilai masing-masing bobot [10].

Bobot Nilai

- 1 2 = Sangat Tidak Puas
- 3-4 = Tidak Puas
- 5-6 = Cukup
- 7-8 = Puas
- 9-10 = Sangat Puas

Dengan melakukan perhitungan sebagai berikut:

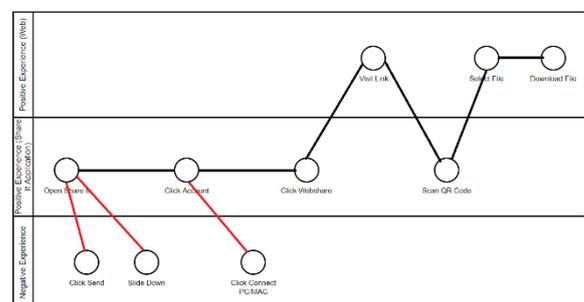
$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Maka hasil tersebut akan dicocokkan dengan interval penilaian dibawah

- Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Puas
- Indeks 20% – 39,99% : Tidak Puas
- Indeks 40% – 59,99% : Cukup PUs
- Indeks 60% – 79,99% : Puas
- Indeks 80% – 100% : Sangat Puas

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

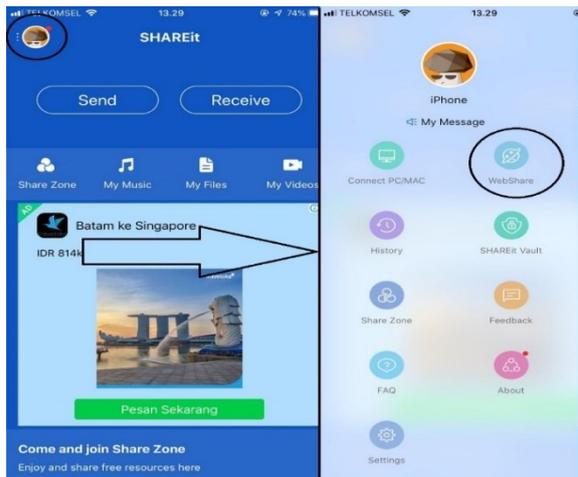
Untuk mencari dan menggunakan fitur Webshare ternyata mudah, berikut langkah-langkah menemukan dan menggunakan fitur Webshare pada aplikasi Share it:



Gambar 2. Peta Penggunaan Fitur Webshare

Untuk dapat melihat dimana timbulnya masalah, metode *thinking-aloud* merupakan pendekatan yang baik untuk memahami perilaku responden dan melihat serta memahami secara langsung dimana responden merasa langkah-langkah yang dilakukan tidak efektif dan efisien, untuk mengidentifikasi fungsionalitas system pada tingkat tinggi, serta untuk menunjukkan cara responden berinteraksi dengan sistem. Dari peta diatas, anda dapat melihat ada 3 titik negative

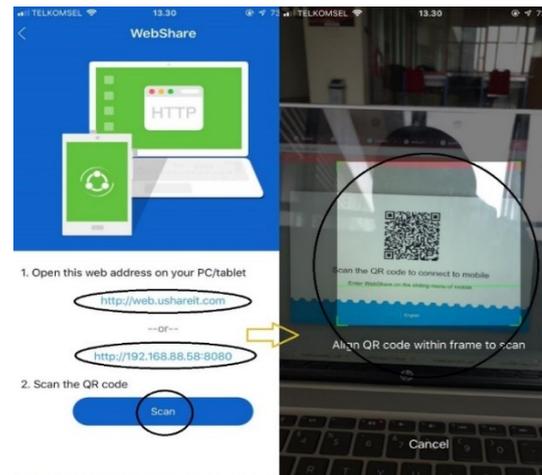
experience, selanjutnya kami jelaskan dengan menampilkan beberapa gambaran hasil uji coba *usability*:



Gambar 3. Mencari Fitur Webshare

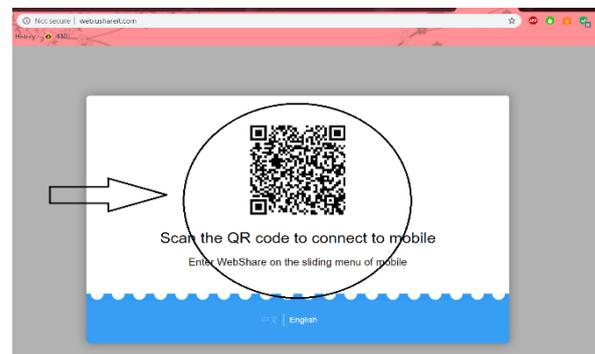
Dari 10 Responden yang telah diberikan *task* untuk mencoba menemukan dan menggunakan fitur Webshare, mereka merasa kebingungan menemukan di mana fitur tersebut berada. Responden berpikir akan menemukannya apabila mengklik tombol "send" di bagian menu utama aplikasi Share it. Kemudian, Responden mencoba mencari fitur tersebut dengan melihat semua menu yang ada di halaman utama. Responden berpikir akan menemukan menu tersebut, tetapi banyak yang tidak mengetahui bahwa pada fitur *account* terdapat banyak fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Share it selain mengirim dan menerima file melalui handphone,

Yang terjadi selanjutnya yaitu ketika responden membuka menu *account*, responden terlihat kebingungan memilih antara fitur Webshare dengan fitur *connect to PC/MAC* karena kedua fitur ini memiliki fungsi yang sangat mirip. Setelah membuka fitur Webshare, beberapa responden tidak memahami arahan atau langkah-langkah yang telah diperintahkan oleh fitur tersebut, banyak yang mencoba menekan link yang disediakan padahal link tersebut berfungsi untuk membuka web yang kemudian dikirimkan file oleh pengguna. Berikut gambaran hasil uji coba *usability* pada proses ini.



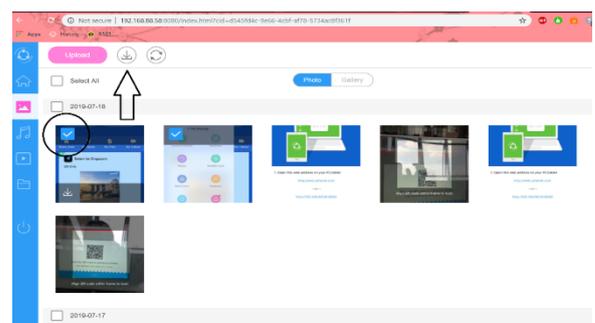
Gambar 4. Cara Menghubungkan Fitur Webshare

Setelah membuka link pada fitur Webshare, maka akan muncul QR Code yang berfungsi untuk menghubungkan antara handphone dengan PC/Tablet yang akan menerima file yang akan dikirimkan, kemudian pada fitur Webshare kita bisa langsung melakukan scanning data dari handphone ke PC/Tablet. Berikut gambaran hasil uji coba *Usability* pada proses ini.



Gambar 5. Contoh QR Code

Setelah proses scanning data selesai, maka anda bisa memilih file yang akan dipindahkan, kemudian anda bisa langsung mendownload file tersebut. Berikut gambaran hasil uji coba *usability* pada proses ini.

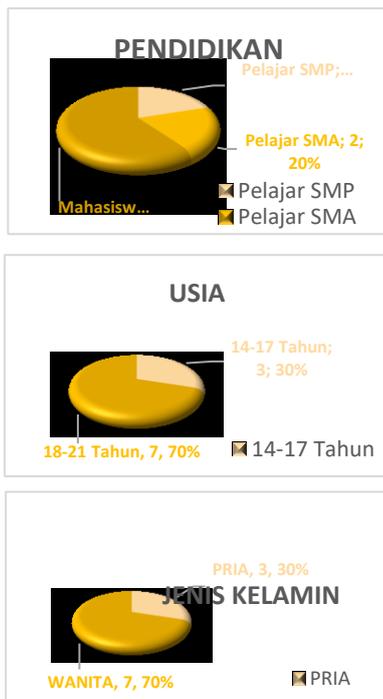


Gambar 6. Contoh Webshare PC/Tablet

Setelah melihat respon dari 10 orang responden, ternyata banyak ditemukan persamaan, yaitu responden tidak mengetahui bahwa aplikasi Share it menyediakan

banyak fitur yang sangat bermanfaat terutama bagi orang yang jarang menggunakan aplikasi Share it dan tidak memahami bagaimana menggunakan teknologi. Alasannya, fitur ini menggunakan Bahasa yang tidak semua orang bisa langsung bisa memahami apa yang dimaksud dan fungsi yang ada pada fitur tersebut. Selain itu, karna fitur utama aplikasi Share it berada di halaman utama, membuat para user tidak mengotak atik fitur lainnya yang disediakan oleh aplikasi Share it. Selanjutnya, pada aplikasi Share it terdapat fitur yang fungsinya mirip dengan fitur Webshare yaitu fitur *connect to PC/MAC* yang membuat para user bingung terutama bagi user yang tidak memahami istilah-istilah dalam menggunakan teknologi.

Berikut deskriptif dan hasil user testing responden menggunakan metode *thinking-aloud*:



Gambar 7. Deskriptif Responden

Dari 10 responden yang terdiri dari 7 orang wanita dan 3 orang pria, yang merupakan pelajar SMP, pelajar SMA, dan Mahasiswa, terdapat 4 mahasiswa yang bisa menemukan dan menggunakan fitur Webshare dalam batasan jangka waktu 5 menit. Perilaku Responden dalam usability testing.

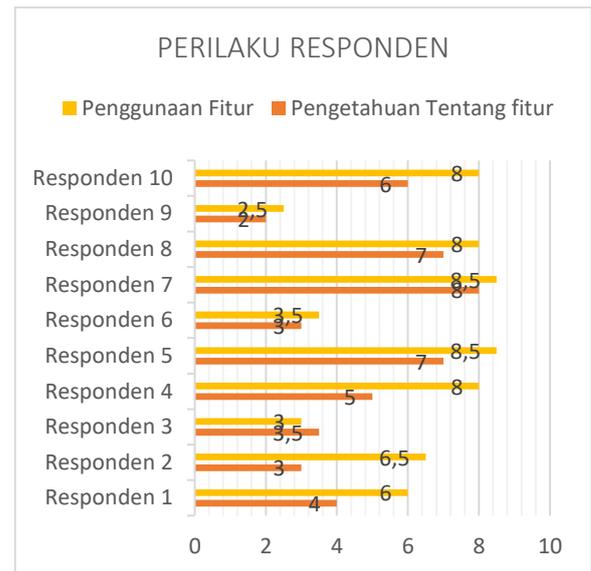
Tabel. 1 Data Perilaku Responden

Responden 1	<ul style="list-style-type: none"> Bingung memilih link yang akan digunakan saat menghubungkan antara aplikasi Share it dengan web Responden baru mengetahui tentang fitur Webshare pada aplikasi Share it Fitur ini sangat berguna karena dapat membantu dan
-------------	--

	<p>memudahkan responden dalam mentransfer file dengan melihat semua isi file yang terdapat di handphone</p>
Responden 2	<ul style="list-style-type: none"> Ketika mencari witur Webshare, responden menekan fitur send karena dominan user menggunakan fitur tersebut Responden kebingungan dan menekan connect to PC/MAC Saya tidak mengerti bagaimana cara menghubungkan link yang tersedia saat membuka Webshare
Responden 3	<ul style="list-style-type: none"> Tidak mengetahui fitur ini karena jarang menggunakan aplikasi Share it Langsung menekan tombol send Kebingungan saat diminta mencari fitur Webshare Responden merasa kesulitan untuk menghubungkan antara aplikasi dan web
Responden 4	<ul style="list-style-type: none"> Responden merasa bingung memilih antara connect to PC/MAC dan Webshare Responden langsung bisa mengetahui cara memahami arahan yang tertera untuk menghubungkan handphone ke web.
Responden 5	<ul style="list-style-type: none"> Responden langsung menemukan fitur Webshare Responden sama sekali tidak terlihat kebingungan untuk memahami perintah untuk menghubungkan aplikasi dengan web yang telah ada di fitur Webshare Fitur ini sangat membantu apabila kita ingin memindahkan file ke laptop Fitur ini bisa sulit ditemukan oleh orang-orang yang jarang menggunakan aplikasi Share it
Responden 6	<ul style="list-style-type: none"> Responden langsung menekan send Responden sangat kesulitan dan tidak bisa menggunakan fitur Webshare
Responden 7	<ul style="list-style-type: none"> Responden langsung tau apa yang dimaksud peneliti Responden tidak mengalami kesulitan sedikitpun dalam menggunakan fitur Webshare pada aplikasi Share it Fitur ini sangat mudah digunakan dan dapat membantu

	<p>saat memindahkan file baik untuk diri sendiri atau orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> Selain itu pengiriman melalui fitur ini sangat cepat
Responden 8	<ul style="list-style-type: none"> Responden langsung mencari fitur Webshare dengan membuka semua fitur yang ada di aplikasi Share it Responden bisa langsung mengetahui maksud dari perintah yang ada di fitur Webshare dan langsung menghubungkan fitur tersebut dengan web Responden sangat terbantu dengan adanya fitur ini, karna fitur sangat berguna dalam pengiriman file tanpa harus menggunakan kabel
Responden 9	<ul style="list-style-type: none"> Responden tidak memahami maksud peneliti karena responden jarang menggunakan aplikasi Share it Responden tidak bisa membedakan antara fitur connect to PC dengan fitur Webshare Fitur ini sangat sulit digunakan dan responden tidak memahami bagaimana cara kerja fitur Webshare ini
Responden 10	<ul style="list-style-type: none"> Responden merasa tidak yakin bahwa fitur tersebut disediakan oleh aplikasi Share it namun responden tidak mengalami kesulitan dalam menemukan fitur yang dimaksud Responden bisa langsung memahami apa yang dimaksud dan diarahkan oleh fitur Webshare

Berikut adalah grafik respon dari responden terhadap fitur Webshare pada aplikasi Share it.



Gambar 8. Perilaku Responden

Dari grafik perilaku responden, kita bisa mengetahui kepuasan user dalam menggunakan fitur *Webshare* sebagai berikut.

Table 2. Skor Responden

RESPONDEN	SKOR
Responden 1	8
Responden 2	4,75
Responden 3	6,25
Responden 4	6,5
Responden 5	7,75
Responden 6	3,25
Responden 7	8,25
Responden 8	7,5
Responden 9	7,25
Responden 10	5,25

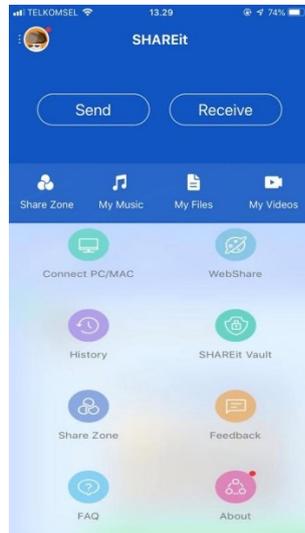
Maka nilai dari skor diatas adalah.

$$\text{Nilai} = \frac{8+4,75+6,25+6,5+7,75+3,25+8,25+7,5+7,25+5,25}{100} \times 100\% = 64,75\%$$

Dengan nilai 64,75% berarti kepuasan responden terhadap fitur *Webshare* adalah **Puas**.

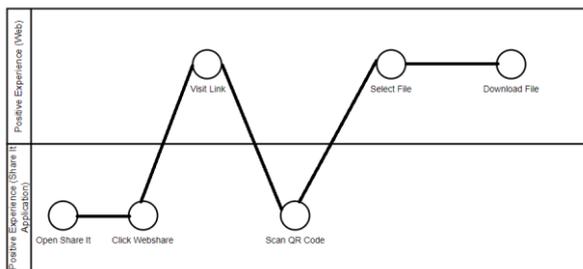
Peneliti membuat desain ulang terhadap halaman utama aplikasi Share it dimana desain ini dibuat dari respon masing-masing responden yang ternyata mengalami kesulitan menemukan fitur *Webshare*. Maka dari itu, peneliti membuat desain baru dimana

semua fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Share it diletakkan di halaman utama yang menjadi focus pengguna aplikasi Share it, selain mempermudah user untuk menemukan fitur tersebut, juga membuat user mengetahui bahwa aplikasi Share it tidak hanya berfungsi sebagai mengirim dan menerima file dari handphone saja, melainkan bisa melalui PC, MAC, Tablet ataupun Web. Berikut gambaran redesign yang dibuat oleh peneliti berdasarkan uji coba *usability*.



Gambar 9. Redesign Fitur Webshare

Desain ulang halaman utama aplikasi Share it ini berfungsi untuk membuat pengguna aplikasi ini menjadi mengetahui bahwa aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi untuk mengirim dan menerima file hanya melalui handphone saja, tapi bisa melalui PC, MAC, Tablet maupun melalui Web. Dengan adanya redesign fitur Webshare, maka kita dapat mengurangi *negative experience* oleh user, seperti gambaran berikut:



Gambar 10. Redesign Peta Penggunaan Fitur Webshare

V. SIMPULAN

Share it merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk mengirim dan menerima file baik berupa gambar, video, musik,

ataupun aplikasi. Aplikasi ini sangat mudah digunakan, hanya dengan menghubungkan wifi antara pengirim dan penerima file, tanpa harus menggunakan kabel sebagai medianya. Selain itu aplikasi Share it juga memiliki kecepatan pengiriman yang lebih cepat dari media pengiriman lainnya seperti bluetooth dll.

Salah satu fitur yang ada pada aplikasi Share it yaitu fitur Webshare yang berfungsi untuk mengirim atau menerima file melalui web. Namun fitur ini belum banyak diketahui oleh pengguna aplikasi Share it karena fiturnya tidak berada di halaman utama aplikasi tersebut. Fitur ini menggunakan link yang harus diakses oleh PC/Tablet yang akan menerima file, ternyata setelah diteliti kebanyakan user masih bingung untuk mengikuti perintah atau arahan yang ada pada fitur tersebut.

Setelah melakukan penilaian menggunakan *skala Likert* ternyata diperoleh nilai 64,75% yang berarti para responden merasa puas terhadap salah satu fitur yang tersedia pada aplikasi Share it. Walaupun banyak yang belum mengetahui fitur ini, tetapi responden tetap merasa fitur ini sangat bermanfaat dan membantu user dalam memindahkan atau mengirim file ke PC/Tablet.

Selain itu metode *Thinking-Aloud* sangat membantu untuk mengetahui seberapa mudah Responden menggunakan fitur Webshare yang ada pada aplikasi Share it dengan melihat langsung tanggapan dari responden yang kemudian dapat memberikan gambaran dan rekomendasi dalam pengembangan fitur Webshare pada aplikasi Share it dengan mencatat semua tindakan user saat melakukan *Task* yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Shidiqy, A. M., Purwono, A., & Purwananto, Y. (2015). Implementasi Personal Preference Pada Sistem Share-It Berbasis Pada Platform Unix. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 4(2), 126.
- [2] M. Huda, "Evaluasi Usability Website STIE Putra Bangsa Sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi," *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, vol. 6 No. 2, p. 11, 2018.
- [3] Luh, N., Ari, P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. 7(2), 113–124.
- [4] Yani Nurhadryani et.al. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 2(2010), 83–93..
- [5] Nurtjahyo, H. K., Maqdisi, T. R., & Moch, B. N. (2017). Evaluasi Usabilitas Desain Interface Meja Pelayanan Pengatur Perjalanan Kereta Api

- Jenis Visual Display Unit (VDU). *Jurnal Ergonomi Dan K3*, 2(1), 1–18.
- [6] Mundu, B. P. K. K. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *01(01)*, 11–21.
- [7] Huda, M., Winarno, W. W., & Lutfi, E. T. (2017). Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi Akademik di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode User Centered Systems Design. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5(2), 42–59.
- [8] Amaliah, K., & Soedijono, B. (2018). Evaluasi Usability Sistem Informasi Hasil Belajar (SSKO) Pada SMAN I Mlati Sleman. 8–9.
- [9] Sari, K. R. T. P. (2016). Analisis Usabilitas Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Koperasi (SIMK). *Jurnal Simantec*, 5(3), 173–178.
- [10] Astuti, I., Kusuma, W. A., & Ardiansyah, F. (2016). Analisis usability homepage situs web Perpustakaan Nasional RI menggunakan metode Think-aloud. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1–2), 39–47.
- [11] M. Y. Alfiqie, I. Aknuranda, and N. H. Wardani, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Uber Menggunakan Pengujian Usability," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 9, pp. 2599-2606, 2018-02-09 2018.
- [12] F. Liu, *Usability evaluation on websites*. 2008, pp. 141-144.
- [13] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, "An Empirical Evaluation of the System Usability Scale," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 24, no. 6, pp. 574-594, 2008/07/29 2008.
- [14] J. R. Lewis and J. Sauro, "The Factor Structure of the System Usability Scale," in *Human Centered Design*, Berlin, Heidelberg, 2009: Springer Berlin Heidelberg, pp. 94-103.
- [15] N. Huda, *Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang*. 2019, p. 36.