

Analisa Usability Pada Website Benang Raja Menggunakan Metode WEBUSE

Diterima:

10 Juni 2024

Revisi:

10 Juli 2024

Terbit:

1 Agustus 2024

^{1*}Intan Melinda Nurfajriana, ²Muhammad Reza Muzaki, ³Elisa
Tri Ammah A'fena, ⁴Ferlita Putri Anugerah Ilahi, ⁵Eggy Cahya
Ardianta

¹⁻⁵Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹intanmelidanurfajriana@gmail.com, ²mrreza545@gmail.com,

³elisatriamah@gmail.com, ⁴lilypai804@gmail.com,

⁵eggycahyac@gmail.com

Abstrak— Dalam era digital, website telah menjadi salah satu aspek krusial dalam keberhasilan sebuah bisnis, khususnya dalam industri *e-commerce* seperti penjualan batik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability website Batik Benang Raja menggunakan metode WEBUSE dengan mengadopsi pendekatan yang sistematis dan terukur. Penelitian ini mengukur tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan website Batik Benang Raja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Content Organization and Readability (pengaturan konten dan keterbacaan) memiliki skor tertinggi sebesar 0.78. Sedangkan tiga variabel lainnya, yaitu Navigation and Links (navigasi dan tautan), Design User Interface (desain antarmuka pengguna), dan Performance and Effectiveness (kinerja dan efektivitas) mendapatkan skor 0.75.

Kata Kunci— Usability; Website Benang Raja; WEBUSE

Abstract— In the digital era, websites have become one of the crucial aspects of a business's success, especially in the e-commerce industry such as batik sales. This study aims to evaluate the usability of the Batik Benang Raja website using the WEBUSE method by adopting a systematic and measurable approach. This research measures the level of usability and user satisfaction in interacting with the Batik Benang Raja website. The results of the study show that the variable Content Organization and Readability scored the highest at 0.78. Meanwhile, the other three variables, namely Navigation and Links, Design User Interface, and Performance and Effectiveness, scored 0.75.

Keywords— Usability; Benang Raja Website; WEBUSE

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Intan Melinda Nurfajriana,
Sistem Informasi,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: intanmelidanurfajriana@gmail.com
ID Orcid: [<https://orcid.org/0009-0006-6514-3880>]
Handphone: 081343123130

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat membawa dampak yang cukup signifikan bagi kehidupan manusia, hampir keseluruhan kegiatan manusia sekarang banyak yang bergantung pada keberadaan internet, contohnya seperti dalam berbelanja kebutuhan sehari-hari sampai transaksi jual beli dengan non-tunai. Salah satu penyumbang pertumbuhan teknologi secara cepat yaitu toko online. terjadinya peningkatan transaksi berbasis digital ini dikarenakan seiring dengan banyaknya waktu orang dirumah [1]. Namun, seiring dengan munculnya toko online, semakin banyak tren yang diciptakan sehingga berdampak pada industri pakaian. Pakaian dianggap sebagai modal mode, pakaian memainkan peran penting dalam menentukan trend mode (fashion). Salah satu perusahaan dalam industri pakaian adalah, Benang Raja, didirikan pada tahun 2013, Batik Benang Raja memiliki *e-commerce* yang saat ini memenuhi kebutuhan pelanggan secara digital.

Benang Raja adalah sebuah rumah industri batik yang berasal dari pekalongan. Berbagai jenis batik cap dan batik tulis yang dihasilkan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Benang Raja Tidak hanya dapat diakses secara offline, tetapi juga memiliki website, dimana konsumen dapat menemukan semua informasi yang mereka butuhkan. Dengan meningkatnya kebutuhan digital konsumen, transaksi menjadi lebih mudah, terutama melalui website yang memudahkan masyarakat umum untuk mendapatkan informasi. Pelayanan digital memenuhi kebutuhan pengguna dengan berbagai layanan informasi berguna.

Untuk mengukur kualitas dan tingkat kegunaan sebuah website, evaluasi *usability* dapat digunakan. Ini digunakan sebagai tolak ukur untuk suatu website. Teknik pengujian *usability* dapat digunakan untuk melakukan evaluasi yang didasarkan pada pandangan pengguna, karena penilaian *usability* merupakan sebuah teknik pengujian yang dilakukan sesuai dengan *user experience* (pengalaman pengguna) terhadap sebuah sistem [2]. *Usability* merupakan gagasan yang berkaitan dengan membuat sistem menjadi mudah digunakan dan dipelajari [3]. Salah satu metode yang digunakan untuk melakukan evaluasi tingkat kualitas dan kegunaan pada website yaitu *Web Usability Evaluation*.

Metode Web Usability Evaluation (WEBUSE) Merupakan metode yang digunakan untuk evaluasi *usability* yang menggunakan instrumen kuesioner berbasis web, metode ini memudahkan pengguna dalam menilai *usability* (tingkat ketergunaan) sebuah situs web, sehingga dapat digunakan pada semua jenis situs web. Semua kriteria *usability* seperti: WAMMI, NIST Web Metrics, Bobby, dan *Protocol analysis* tercakup dalam kriteria *usability* WEBUSE [4]. Dalam studi kasus ini, peneliti melakukan evaluasi *usability* website Benang Raja, yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Peneliti melakukan evaluasi ini dengan menggunakan metode WEBUSE, yang melibatkan 24 pertanyaan dan 4 variabel kriteria evaluasi pada situs web Benang Raja. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan analisis *usability* website Benang Raja, yang dapat diakses melalui alamat URL website '<https://benangraja.com/>'.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Andiputra dan Rinabi Tanamal pada tahun 2020 dengan judul penelitian "Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse pada Website Kitabisa.com" yang membahas mengenai metode WEBUSE. Hasil yang diperoleh dari penerapan metode ini menghasilkan skor *usability* yang konsisten dengan data yang ada, dengan menggunakan kriteria WEBUSE hampir semua aspek *usability* pada suatu website dapat terjangkau dan dapat dinilai level *usability*nya [5].

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jamilah Karaman pada tahun 2020 dengan judul penelitian "Analisis Usability Aplikasi Cizgi Rent A Car Berbasis Mobile Menggunakan Metode WEBUSE" penelitian ini menganalisis dengan studi kasus aplikasi Cizgi Rent A Car Berbasis Mobile dengan metode WEBUSE. Hasil penelitian yang diperoleh dengan aspek penilaian *usability* yang cenderung baik. Diketahui dari ke 4 variabel hampir dari semua aspek *usability* dapat dinilai dengan level yang tertinggi [6].

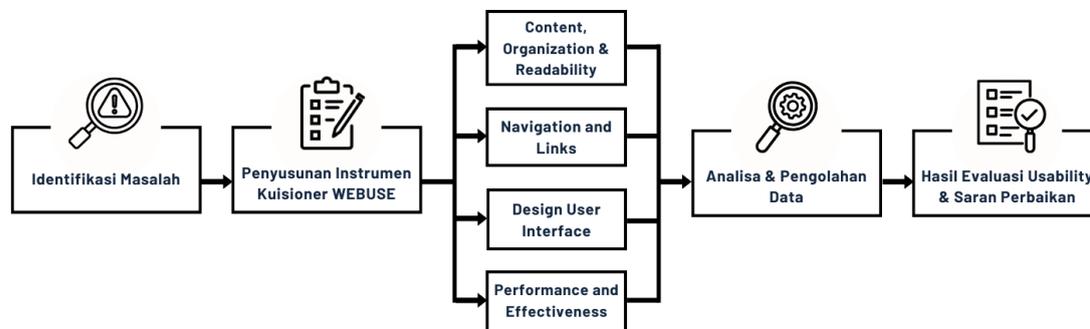
Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Tri Oktarin dan Oryza tahun 2020 dengan penelitian berjudul "Analisis Usability Website Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Webuse" penelitian tersebut diketahui hasil akhir dari 4 kategori variabel

usability secara keseluruhan dengan poin rata-rata sebesar 0,79 dengan level good aspek usability pada website tersebut dapat dinilai [7].

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menilai tingkat *usability* website Benang Raja dan mengevaluasi masalah yang ada dalam berbagai fasilitas yang tersedia pada website. Penelitian ini menggunakan pendekatan WEBUSE, metode yang berbasis kuesioner web, yang memungkinkan untuk mengukur tingkat *usability*.

II. METODE

Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) merupakan metode evaluasi *usability* (tingkat kegunaan) dari suatu website atau aplikasi dengan menggunakan kuesioner. Metode WEBUSE ini dapat digunakan pada semua jenis situs web dan domain untuk mengetahui tingkat *usability* nya [8]. Metode evaluasi berbasis web akan memungkinkan pengguna untuk memberikan *feedback* dari seluruh aspek *usability* situs web yang akan dievaluasi [9][10]. Metode WEBUSE digunakan karena setiap terdapat variabel-variabel kriteria untuk evaluasi yang dapat menilai *usability* situs web dengan terperinci dan terstruktur.



Gambar 1. Alur penelitian dengan metode WEBUSE

Berikut merupakan langkah – langkah pengujian *usability* dengan menggunakan metode WEBUSE:

1. Identifikasi Situs Web.

Menentukan tujuan dari evaluasi dan menentukan parameter dan kriteria yang relevan, serta pastikan situs web memiliki jumlah pengunjung yang cukup untuk mendapatkan umpan balik yang valid.

2. Penyusunan dan Pendistribusian Instrumen Kuesioner.

Penyusunan kuesioner berdasarkan 4 variabel kriteria untuk evaluasi WEBUSE [11]. Kuesioner dibuat menggunakan Google Form dengan 24 pertanyaan dan disebar online melalui sosial media Instagram dan Whatsapp group. Kuesioner online diisi oleh sekitar 32 responden secara acak dari berbagai kalangan, dan sampel yang diambil dianggap cukup untuk memperoleh informasi awal. Kuesioner online diberikan secara terstruktur, dengan 24 pertanyaan yang diklasifikasikan ke dalam 4 variabel kriteria evaluasi.

3. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Kuesioner.

Uji validitas adalah pengujian kelayakan instrumen kuesioner dan uji reliabilitas adalah pengujian untuk menilai apakah kuisisioner ini reliabel atau dapat digunakan berulang ulang yang dilakukan terhadap N (Jumlah) responden menggunakan SPSS. Yang mana N responden ini didapatkan dari keseluruhan populasi dan diambil 10%nya [12]. Uji validitas dan reliabilitas hanya dapat dilakukan setelah responden telah mengisi survei yang dibagikan

melalui kuesioner, kemudian data diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 20. Pengambilan keputusan dari uji validitas adalah apabila nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel, maka dinyatakan valid. Sebelumnya akan ditentukan dulu taraf nyata (α) yaitu 0,05 dan statistik uji menggunakan 'rho-Spearman'.

$$\begin{aligned} r\alpha; (n - 2) & \quad (1) \\ & = r_{0,05}; (30) \\ & = 0,3494 \end{aligned}$$

Penjelasannya sebagai berikut:

r = Nilai korelasi Spearman (rho)

α = Taraf nyata

n = Jumlah responden

4. Pengolahan dan Perhitungan Data

Tabel 1. Nilai *merit* berdasarkan pilihan kuesioner

| Pilihan | Merit |
|---------------------|-------|
| Sangat Tidak Setuju | 0.00 |
| Tidak Setuju | 0.25 |
| Netral | 0.50 |
| Setuju | 0.75 |
| Sangat Setuju | 1.00 |

Merit dipakai berdasarkan jawaban responden pada setiap pertanyaan, dinilai seperti yang tertera pada tabel 1. Kemudian *merit* diakumulasikan untuk setiap variabel kriteria evaluasi.

$$x = \frac{[\Sigma(\text{Merit untuk setiap pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah Pertanyaan}]} \quad (2)$$

Nilai *mean* (rata-rata) dari ke empat variabel kriteria evaluasi adalah hasil dari keseluruhan poin (x) dibagi dengan jumlah pertanyaan pada kuesioner, yang kemudian disimpulkan menjadi level usability. Korelasi antara keseluruhan poin dengan level *usability* ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Level Usability

| Poin (x) | Level Usability |
|---------------------|------------------|
| $0 \leq x \leq 0.2$ | <i>Bad</i> |
| $0.2 < x \leq 0.4$ | <i>Poor</i> |
| $0.4 < x \leq 0.6$ | <i>Moderate</i> |
| $0.6 < x \leq 0.8$ | <i>Good</i> |
| $0.8 < x \leq 1.0$ | <i>Excellent</i> |

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Instrumen Penelitian Kuesioner

Penyusunan instrumen penelitian kuesioner digunakan untuk mengevaluasi hasil berdasarkan variabel kriteria evaluasi WEBUSE. Variabel kriteria evaluasi meliputi 'Content, Organization, and Readability', 'Navigation and Links', 'Desain User Interface', 'Performance and Effectiveness' [13]. Kuesioner penelitian dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kuesioner Penelitian

| Variabel | Pertanyaan |
|---|--|
| <i>Content, Organization, and Readability</i> | C1 Saya tidak mengalami kesulitan saat mencari informasi yang saya butuhkan di website Benang Raja. |
| | C2 Struktur informasi dan konten yang disajikan pada website Benang Raja mudah dipahami. |
| | C3 Konten dan topik di website ini memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat. |
| | C4 Bahasa pada website Benang Raja mudah dibaca dan dimengerti. |
| | C5 Struktur halaman-halaman website ini memandu Anda untuk menemukan informasi dengan cepat. |
| | C6 Konten yang disampaikan tidak mengandung redundansi atau pengulangan informasi yang tidak perlu. |
| <i>Navigation and Links</i> | N1 Navigasi di website ini intuitif dan mudah dipahami bahkan bagi pengguna baru. |
| | N2 Navigasi di website ini memberikan pilihan alternatif untuk menelusuri halaman dengan cara yang berbeda, misalnya melalui peta situs atau daftar topik. |
| | N3 Deskripsi link yang disediakan di website ini jelas dan informatif. |
| | N4 Keberadaan menu dan link mempermudah pencarian isi atau konten yang diinginkan. |
| | N5 Saya mudah menemukan informasi kontak atau informasi penting lainnya melalui navigasi website. |
| | N6 Link-link eksternal yang disediakan pada website ini mudah ditemukan dan berguna. |

| | | |
|--------------------------------------|----|--|
| Desain User Interface | D1 | Saya merasa nyaman menggunakan antarmuka (<i>User Interface</i>) pada website Benang Raja. |
| | D2 | Penggunaan elemen gambar dan grafik di website Benang Raja mendukung tingkat kephahaman saya terhadap informasi yang disampaikan. |
| | D3 | Antarmuka di website Benang Raja intuitif dan ramah pengguna (<i>user-friendly</i>). |
| | D4 | Desain visual website Benang Raja konsisten dan tidak membingungkan. |
| | D5 | Website ini mengarahkan perhatian Anda ke informasi utama dan atau konten yang penting. |
| | D6 | Pada website Benang Raja tidak terdapat elemen-elemen desain yang mengganggu atau menghalangi pengalaman anda dalam penggunaannya. |
| Performance and Effectiveness | P1 | Secara keseluruhan, saya puas dengan pengalaman menggunakan website Benang Raja. |
| | P2 | Website Benang Raja dapat memuat konten dan halaman dengan cepat. |
| | P3 | Website berfungsi dengan baik tanpa adanya kesalahan atau <i>bug</i> yang signifikan. |
| | P4 | Fungsi-fungsi interaktif di website ini merespons input anda dengan baik |
| | P5 | Website ini efektif dalam menyampaikan informasi atau memenuhi ekpektasi anda ketika mengaksesnya. |
| | P6 | Website Benang Raja memberikan respons yang jelas dan terarah terhadap tindakan yang Anda lakukan |

2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur data dan Untuk mengetahui reliabilitas suatu pernyataan maka dilakukan nilai r tabel dengan r hasil (Alpha Cronbach's pada output data) [14]. Berdasarkan evaluasi kuesioner dari Uji Validitas dan Uji Reliabilitas yang didistribusikan ke 32 responden yang menanggapi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa kuesioner penelitian semua valid, seperti yang tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Validitas

| Variabel / Item | r- hitung | r- tabel | Valid / Tidak Valid | Variabel / Item | r- hitung | r- tabel | Valid / Tidak Valid |
|--|--------------|-------------|------------------------|---------------------------|--------------|-------------|------------------------|
| Content, Organization, and Readability (C) | | | | Design User Interface (D) | | | |
| C1 | 726 | 0,349 | Valid | D1 | 820 | 0,349 | Valid |
| C2 | 810 | 0,349 | Valid | D2 | 907 | 0,349 | Valid |
| C3 | 884 | 0,349 | Valid | D3 | 926 | 0,349 | Valid |
| C4 | 879 | 0,349 | Valid | D4 | 802 | 0,349 | Valid |
| C5 | 768 | 0,349 | Valid | D5 | 881 | 0,349 | Valid |
| C6 | 943 | 0,349 | Valid | D6 | 877 | 0,349 | Valid |

| Navigation and Links (N) | | | | Performance and Effectiveness (P) | | | |
|--------------------------|-----|-------|-------|-----------------------------------|-----|-------|-------|
| N1 | 777 | 0,349 | Valid | P1 | 702 | 0,349 | Valid |
| N2 | 808 | 0,349 | Valid | P2 | 653 | 0,349 | Valid |
| N3 | 676 | 0,349 | Valid | P3 | 905 | 0,349 | Valid |
| N4 | 837 | 0,349 | Valid | P4 | 862 | 0,349 | Valid |
| N5 | 845 | 0,349 | Valid | P5 | 524 | 0,349 | Valid |
| N6 | 644 | 0,349 | Valid | P6 | 827 | 0,349 | Valid |

Keseluruhan r-hitung pada item kuesioner lebih besar dari r-tabel untuk semua variabel, yang menandakan bahwa keseluruhan item kuesioner valid. Untuk uji reliabilitas keseluruhan *Cronbach's Alpha* melebihi nilai kriteria (0,60) untuk bisa dinyatakan reliabel, keseluruhan nilai variabel bisa dilihat pada pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

| Variabel | Alpha Cronbach's | Nilai Kriteria | Keterangan |
|----------|------------------|----------------|------------|
| C | 0,908 | 0,60 | Reliabel |
| N | 0,857 | 0,60 | Reliabel |
| D | 0,934 | 0,60 | Reliabel |
| P | 0,834 | 0,60 | Reliabel |

3. Hasil Penelitian

Setelah poin *usability* didapatkan, selanjutnya menentukan level usability pada setiap kategori berdasarkan skor [15]. Hasil analisis perhitungan statistik setelah kuesioner disebar untuk menilai *Usability website Batik* benang raja. Hasil skor dapat dilihat pada pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisa

| No | Nama Variabel | Skor | Hasil |
|----|---|------|-------------|
| 1. | <i>Content, Organization, and Readability</i> | 0.78 | <i>Good</i> |
| 2. | <i>Navigation and Links</i> | 0.75 | <i>Good</i> |
| 3. | <i>Design User Interface</i> | 0.75 | <i>Good</i> |
| 4. | <i>Performance and Effectiveness</i> | 0.75 | <i>Good</i> |

Keempat variabel memiliki poin tinggi dengan hasil usability level baik (good), level ini sudah mendekati *excellent*, hanya satu tingkat di bawahnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor eksternal, seperti optimasi situs web atau kondisi server yang mempengaruhi kinerja. Meskipun demikian, hasil skor menunjukkan pengguna puas dengan pengalaman yang diberikan.

IV. KESIMPULAN

Website Benang Raja menunjukkan poin tertinggi sebesar 0.78 pada variabel *Content, Organization, and Readability*. Ini menandakan bahwa isi konten situs web sudah menarik, relevan, dan juga penataan elemen pada menu sudah rapi dan mudah untuk dibaca. Untuk ketiga variabel lainnya mendapatkan poin sama yaitu sebesar 0.75, hal ini menunjukkan bahwa website secara keseluruhan memiliki tingkat konsistensi yang sudah baik dalam segi desain *user experience* nya. Website ini mempunyai potensi besar apabila dapat dikembangkan lagi dalam aspek navigasi, performa, dan desain UI. sehingga *level usability* meningkat dan website dapat diterima dengan sangat baik oleh para penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Zakia *et al.*, “Rancang Bangun Antarmuka berbasis Website Design Method (WDM) untuk Toko Baju Online,” *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 24–33, Mar. 2023, doi: 10.54914/JIT.V9I1.620.
- [2] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, “Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, Nov. 2021, doi: 10.30871/JAIC.V5I2.3293.
- [3] A. Wibowo Soejono, A. Setyanto, and A. Fatah Sofyan, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO),” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 29–37, 2018, doi: <https://doi.org/10.35842/jtir.v13i1.213>.
- [4] P. Sulistiyawati, T. Haryadi, I. Ihya’ Ulumuddin, A. Prihandono, D. Komunikasi, and D. Nuswantoro, “Pengujian Usability Website Tenun ‘Kamenz’ Troso Jepara Menggunakan Metode Webuse,” *Swabumi*, vol. 12, no. 1, pp. 15–26, Mar. 2024, doi: 10.31294/SWABUMI.V12I1.16859.
- [5] K. Andiputra and R. Tanamal, “ANALISIS USABILITY MENGGUNAKAN METODE WEBUSE PADA WEBSITE KITABISA.COM [ANALYSIS OF USABILITY USING WEBUSE METHOD ON WEBSITE KITABISA.COM],” *Business Management Journal*, vol. 16, no. 1, pp. 11–15, 2020, doi: 10.30813/bmj.
- [6] J. Karaman, “Usability Analysis of The Mobile-Based Cizgi Rent A Car Application Using The WEBUSE Method,” *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, vol. 3, no. 2, p. 93, Oct. 2020, doi: 10.25273/RESEARCH.V3I2.7614.
- [7] T. Oktarina and A. Orija, “USABILITY ANALYSIS OF THE WEBSITE OF THE SOUTH SUMATERA PROVINCIAL LIBRARY SERVICE USING THE WEBUSE METHOD,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 5, pp. 1467–1474, Oct. 2022, doi: 10.20884/1.JUTIF.2022.3.5.540.
- [8] N. Oktaviani, “Analisa Website Media Elektronik Di Sumsel Melalui Penerapan Usability Pada Evaluasi Metode Webuse,” *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, vol. 1, no. 1, pp. 223–230, 2017, doi: 10.29407/INOTEK.V1I1.407.
- [9] T. K. Chiew and S. S. Salim, “WEBUSE: Website Usability Evaluation Tool,” *Malaysian Journal of Computer Science*, vol. 16, no. 1, pp. 47–57, Jun. 2003, Accessed: Jun. 10, 2024. [Online]. Available: <https://ijie.um.edu.my/index.php/MJCS/article/view/6118>
- [10] A. Abdul *et al.*, “Analisis Pengukuran Usability Pada Situs Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan Dengan Menggunakan Metode Webuse,” *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 1, no. 2, pp. 119–132, Aug. 2020, doi: 10.51519/JOURNALITA.VOLUME1.ISSUE2.YEAR2020.PAGE119-132.
- [11] A. N. Rachman, E. Nur, F. Dewi, R. Akbar Maulana, and A. M. Nurdin, “USABILITY EVALUATION SIMAK SILIWANGI UNIVERSITY USING HEURISTIC EVALUATION AND WEBUSE APPROACH,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 4, pp. 983–991, Aug. 2022, doi: 10.20884/1.JUTIF.2022.3.4.218.
- [12] A. Cory Zarkasi, A. Sari Wardani, and S. Sucipto, “ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK,” *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 2, pp. 174–179, Oct. 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179.
- [13] E. F. Rahmawati, A. Ayuningtyas, and T. Sagirani, “Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website: The Implementation of the Double Diamond Method on the Design User Interface Website,” *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 11–22, Jan. 2022, doi: 10.31504/KOMUNIKA.V11I1.4991.
- [14] A. Fani Azzahra, A. Satriya Sembiring, R. Rin Meilani Salim, and Y. Marlina Saragih, “Evaluasi Usability Website Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan Menggunakan Metode Webuse,” *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 2, pp.

- 946–954, Apr. 2023, doi: 10.33395/REMIK.V7I2.12288.
- [15] F. K. S. Dewi, Y. D. Handarkho, and F. V. Prasetyo, “Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career,” *Jurnal Buana Informatika*, vol. 13, no. 02, pp. 126–135, Oct. 2022, doi: 10.24002/JBI.V13I02.6488.