

## Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale

Hilda Rachmi <sup>a,\*</sup>, Siti Nurwahyuni <sup>b</sup>

<sup>a</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Bogor, Indonesia

<sup>b</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Pontianak, Indonesia

### INFO ARTIKEL

Kata kunci:

*Usability System,*

*Usability Scale*

*Website*

### ABSTRACT

Internet sebagai kebutuhan utama telah meningkat bagi kebanyakan orang terutama dalam mencari informasi. Lokamedia sebagai salah satu situs penyedia informasi memberikan info paling lengkap tentang produk dan layanan terdekat sesuai dengan lokasi pencarian langsung dari sumbernya. Untuk mencapai tujuan situs web, Lokamedia mengevaluasi kegunaan yang diperlukan. Evaluasi kegunaan adalah bagian dari proses peningkatan kepuasan pengguna atau dalam studi ini pengunjung situs web, untuk meningkatkan kegunaan dalam interaksi pengguna situs web. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat usability situs web Lokamedia menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) dengan 10 pertanyaan sebagai tolok ukur penampilan situs web dan kinerja situs web. Sebanyak 15 responden dilibatkan dalam penelitian ini yang dipilih secara acak. Hasil pengujian menunjukkan penilaian System Usability Scale (SUS) berada pada skor 74,5 yang berarti situs web Lokamedia memiliki kegunaan Baik. Ini menunjukkan bahwa situs web Lokamedia diterima oleh masyarakat sebagai alat untuk mendapatkan informasi tentang produk dan layanan yang dibutuhkan dengan lokasi terdekat dari sumbernya, tetapi kebutuhan untuk pengembangan situs web untuk meningkatkan kegunaan situs web untuk mencapai peringkat kata sifat.

### 1. Pendahuluan

Masyarakat membutuhkan informasi untuk meningkatkan, memperbaiki, dan memperbaharui taraf hidup. Pemenuhan kebutuhan tersebut dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui internet. Seiring perkembangan teknologi, pemenuhan kebutuhan akan informasi melalui internet mengalami peningkatan bagi sebagian besar masyarakat. Website sebagai media penyebaran informasi dibutuhkan agar informasi tersampaikan secara luas dan baik

Website merupakan alamat atau lokasi di dalam internet suatu halaman web, umumnya membuat dokumen HTML dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin, atau bisa diartikan website adalah keseluruhan kumpulan halaman web dan informasi seperti gambar-gambar, suara, file video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah web server.

Website mampu memberikan kemudahan dalam pencarian informasi secara real time dan update. Salah satu kemudahan yang dirasakan oleh pengguna internet adalah adanya mesin pencari (search engine) dan website khusus yang menyediakan informasi

\*Kontak penulis

*E-mail:* [hilda.hlr@bsi.ac.id](mailto:hilda.hlr@bsi.ac.id) (Hilda), [siti.swu@bsi.ac.id](mailto:siti.swu@bsi.ac.id) (Siti)

yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Namun, efisiensi dan kemudahan dalam sebuah sistem informasi adalah hal yang sangat penting, dalam setiap pembuatan sistem informasi maupun aplikasi yang dapat digunakan secara umum oleh sebuah perusahaan, departemen pemerintahan maupun masyarakat umum sebaiknya memenuhi dua kriteria tersebut sehingga dapat dengan mudah diaplikasikan, dan benar-benar berguna sesuai dengan tujuannya

Lokamedia sebagai salah satu website pencarian bisnis berbasis lokal yang dapat memberikan informasi paling lengkap dan paling update dengan memasukkan kata kunci dan menampilkan info terbaru dari semua bagian penyedia produk dan jasa berbasis lokasi. Informasi yang ditampilkan Lokamedia valid karena didapatkan langsung dari sumbernya.

Saat ini, usability adalah salah satu bagian terpenting dalam semua bagian kehidupan sehari-hari khususnya desain di semua area, terutama Ilmu Komputer dan bagian-bagian dari teknologi informasi. Untuk memastikan website Lokamedia memiliki tampilan dan kinerja yang baik perlu dilakukan pengujian oleh pengguna akhir. Hasil dari pengujian dapat dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan yang akan dilakukan.

Metode yang dapat digunakan dalam pengujian usability adalah Heuristic Evaluation (HE) dan System Usability Scale (SUS). Fokus dari kedua metode tersebut adalah menilai interaksi, namun pembedanya adalah pada penguji (evaluator). Heuristic Evaluation membutuhkan ahli (expert) untuk melakukan pengujian, sedangkan pada System Usability Scale pengujian dilakukan oleh pengguna akhir. Penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale untuk mendapatkan perspektif pengguna akhir agar hasil akhir yang didapat sesuai dengan kebutuhan masyarakat pengguna website.

Pada tahun 2015 melakukan evaluasi terhadap mobile learning application dengan menggunakan metode agile. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pendekatan yang digunakan ketika mengimplementasikan agile dapat dilakukan dengan menggunakan iterasi lebih banyak dalam siklus pengembangan agile. Dengan pendekatan tersebut, evaluasi usability dan proses pengembangan agile dapat dikatakan kompatibel dan dapat bekerja bersamaan. Pada tahun selanjutnya, penelitian dengan menggunakan system usability testing dilakukan pada aplikasi kepegawaian Dinas Pertanian Kabupaten Bandung. Penelitian ini menunjukkan nilai yang diperoleh untuk aplikasi yang dibuat adalah 73,4 dengan indeks B sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut layak untuk diterapkan di dinas pertanian kabupaten Bandung.

Metode evaluasi dengan menggunakan usability juga telah digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pada website SMK Muhammadiyah 2 Sragen. Hasilnya adalah penelitian ini menunjukkan implementasi menu website tidak efektif pada pengguna perangkat mobile karena ditemukan adanya perbedaan waktu rata-rata yang lebih lama antara pengguna perangkat mobile dengan pengguna perangkat desktop.

Di tahun 2017 juga dilakukan penelitian pengujian usability pada website Sulaimani Polytechnic University yang dilakukan oleh. Penelitian ini menunjukkan pentingnya usability dan langkah-langkah yang harus diambil dalam melakukan pengujian usability website. Partisipan dari penelitian ini menemukan bahwa website dapat dipelajari, namun ada beberapa kata yang kurang jelas bagi partisipan dan beberapa tautan berada pada posisi yang kurang tepat.

Dalam mengembangkan sebuah website, usability sangat penting untuk menjamin keberlangsungan website. Sebuah website dengan usability yang buruk akan ditinggalkan oleh penggunanya. Usability adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Usability testing pada umumnya menggunakan teknik pertanyaan bagi user/pengguna dengan bentuk seperti questionnaire, field observation, SUS untuk mendapatkan informasi tentang kualitas dari sistem yang dibuat.

Usability merupakan sejauh mana kelayakan suatu sistem berdasarkan efektivitas, efisiensi, dan satisfaction pada konteks tertentu. Pentingnya usability untuk mengukur kualitas kelayakan suatu sistem yang mengarah pada beberapa metode pengujian. Definisi usability adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu.

Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (hardware, software dan material). Berdasarkan definisi tersebut usability diukur berdasarkan komponen:

1. Kemudahan (learnability) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.
2. Efisiensi (efficiency) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (memorability) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
4. Kesalahan dan keamanan (errors) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
5. Kepuasan (satisfaction) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

(Bauer, Guerlain, & Brown, 2010) memberikan definisi usability testing atau uji ketergunaan sebagai berikut, "Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors." Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Sejak mulai dikembangkannya internet para pakar di bidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu:

1. Ease of learning

Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.

2. Ease of use

Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik mouse pada dua desain.

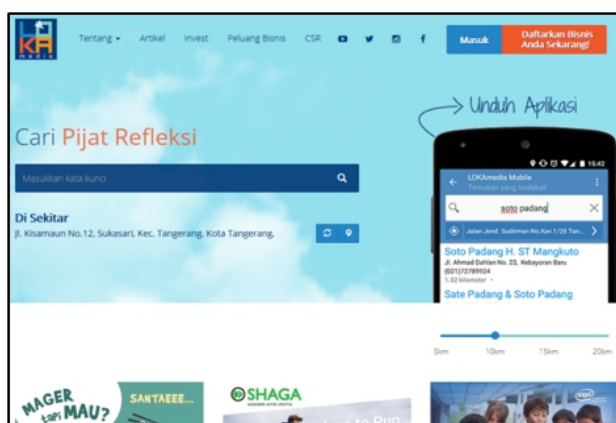
2. Metode

Dalam penelitian ini, pertama-tama ditentukan skenario pengujian yang akan dilakukan. Setelah didapatkan skenario yang sesuai, maka langkah selanjutnya adalah memilih responden. Jumlah dan sumber responden dapat memnentukan validitas data yang nantinya akan dikumpulkan. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan akan dihitung berdasarkan perhitungan yang akan digunakan pada saat penentuan skenario pengujian. Dari hasil perhitungan data ini akan didapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada berikut ini:



Gambar 2.1. Langkah-langkah penelitian

Objek pada penelitian ini adalah website Lokamedia yang memiliki menu di bagian atas, tautan untuk terhubung ke media sosial Lokamedia dan tombol untuk mendaftarkan diri sebagai pengguna. Pada bagian tengah terdapat tombol untuk pencarian yang nantinya akan menampilkan hasil pencarian dibawahnya seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2. Tampilan website Lokamedia

Perangkat keras yang digunakan satu unit laptop dengan sistem operasi Windows 10, aplikasi peramban Mozilla Firefox dan Google Chrome. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disebar ke 15 responden.

Kinerja usability diukur menggunakan System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Pertanyaan nomor ganjil merupakan pertanyaan yang bernada positif dan pertanyaan nomor genap merupakan pertanyaan bernada negatif ditunjukkan pada tabel dibawah.

**Tabel 2.1.** Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan website ini
2	Saya melihat ada bagian menu website ini yang cukup merepotkan
3	Saya rasa website ini mudah digunakan
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan website ini dengan lancar
5	Saya rasa menu pada website ini sudah terintegrasi dengan baik
6	Saya menemukan terlalu banyak ketidak konsistenan dalam website ini
7	Saya pikir orang-orang akan dapat menggunakan website ini dalam waktu yang sangat cepat
8	Saya rasa website ini sangat sulit digunakan
9	Saya merasa mantap menggunakan website ini
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

Setiap pertanyaan diberi bobot 0-4. Pada pertanyaan bernada positif, skor dihitung dengan mengurangi bobot tiap pernyataan. bobot pertanyaan dikurangi 1, sehingga ditulis xi-1. Sedangkan untuk mendapatkan skor pertanyaan bernada negatif dengan menghitung bobot pernyataan dikurangi 5, sehingga ditulis xi-5. Selanjutnya jumlahkan seluruh skor pertanyaan positif dan negatif. Untuk mendapatkan skor SUS, total skor dikalikan dengan 2,5. Berdasarkan skor SUS dapat diketahui tingkat usability dan penerimaan tampilan dan kinerja website Lokamedia.

Untuk kasus ini nilai SUS yang didapat dari rata-rata nilai yang didapat dari responden. Perhitungan nilai rata menggunakan persamaan berikut:

$$\text{Nilai rata rata} = \sum_{i=1}^n xi/N$$

dimana: xi : nilai score responden  
 N : Jumlah Responden

Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori:

- a. Not Acceptable = skor 0-50,9
- b. Marginal = skor 51-70,9
- c. Acceptable = skor 71-100

Seluruh responden mengisi skor untuk setiap jawaban yang diberikan dengan skala 1 sampai 5. Kolom responden menunjukkan responden 1 sampai responden ke-15 yang ditandai dengan nomor urut, sedangkan kolom X1 sampai X10 menunjukkan skor dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh responden. Kolom X1 menunjukkan pertanyaan ke-1, Kolom X2 menunjukkan pertanyaan ke-2, begitu seterusnya sampai kolom X10 menunjukkan pertanyaan ke-10. Adapun rekap hasil skor dari seluruh responden dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 2.2.** Hasil Tabulasi skor tiap pertanyaan SUS

Resp	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
1	4	2	5	2	3	2	4	1	3	1
2	3	4	4	1	5	2	4	1	3	1
3	4	3	5	3	5	3	3	1	4	2
4	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5
5	5	2	5	5	5	3	5	1	5	5
6	5	3	4	2	3	3	4	1	5	1
7	3	2	5	1	5	3	4	1	5	1
8	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3
9	4	2	4	4	5	1	4	1	4	4
10	4	1	4	4	5	2	4	2	4	5
11	3	2	5	3	5	1	5	1	3	4
12	4	4	5	2	4	1	5	2	4	3
13	3	3	5	1	5	3	5	1	3	3
14	3	2	3	2	5	2	3	2	4	3
15	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2

### 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan penghitungan data, maka selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Perhitungan seperti yang telah dijelaskan diatas dimulai dengan menjumlahkan semua skor dari masing-masing pertanyaan dari setiap responden. Setelah didapat jumlah skor dari masing-masing responden, selanjutnya adalah membagi jumlah nilai tersebut hingga didapat rata-rata penilaian dari seluruh responden.

Deskripsi perhitungan kuesioner dari Tabel 2 untuk Responden 1 menggunakan aturan sebagai berikut:

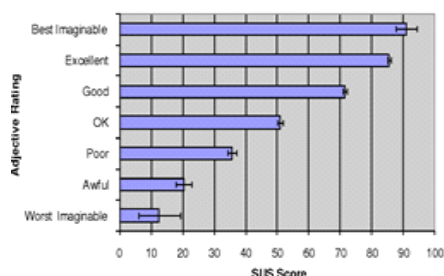
1. Pada pertanyaan nomor 1 Responden memilih skala 4, maka skor untuk pertanyaan nomor 1 adalah 3 (Pertanyaan nomor 1 bernada positif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
2. Pada pertanyaan nomor 2 Responden memilih skala 2, maka skor untuk pertanyaan nomor 2 adalah 3 (Pertanyaan nomor 2 bernada negatif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi pada skala)
3. Pada pertanyaan nomor 3 Responden memilih skala 5, maka skor untuk pertanyaan nomor 3 adalah 4 (Pertanyaan nomor 3 bernada positif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
4. Pada pertanyaan nomor 4 Responden memilih skala 2 maka skor untuk pertanyaan nomor 4 adalah 3 (Pertanyaan nomor 4 bernada negatif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi pada skala)
5. Pada pertanyaan nomor 5 Responden memilih skala 3, maka skor untuk pertanyaan nomor 5 adalah 2 (Pertanyaan nomor 5 bernada positif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
6. Pada pertanyaan nomor 6 Responden memilih skala 2, maka skor untuk pertanyaan nomor 6 adalah 3 (Pertanyaan nomor 6 bernada negatif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi pada skala)
- g. Pada pertanyaan nomor 7 Responden memilih skala 4, maka skor untuk pertanyaan nomor 7 adalah 3 (Pertanyaan nomor 7 bernada positif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
7. Pada pertanyaan nomor 8 Responden memilih skala 1, maka skor untuk pertanyaan nomor 8 adalah 4 (Pertanyaan nomor 8 bernada negatif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi pada skala)
8. Pada pertanyaan nomor 9 Responden memilih skala 3, maka skor untuk pertanyaan nomor 9 adalah 2 (Pertanyaan nomor 9 bernada positif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
9. Pada pertanyaan nomor 10 Responden memilih skala 1 maka skor untuk pertanyaan nomor 10 adalah 4 (Pertanyaan nomor 10 bernada negatif. Skor pada pertanyaan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi pada skala)
10. Total skor dihitung setelah mendapatkan skor untuk masing-masing pertanyaan.
11. Lakukan hal yang untuk responden lainnya.

Setelah melakukan proses perhitungan skor SUS. Dari 15 responden yang melakukan proses perekaman dan pengisian kuesioner didapatkan nilai skor SUS berdasarkan perhitungan sebelumnya, sebagai berikut :

1. Responden 1 : 77,5
2. Responden 2 : 75
3. Responden 3 : 72,5
4. Responden 4 : 80
5. Responden 5 : 72,5
6. Responden 6 : 77,5
7. Responden 7 : 85
8. Responden 8 : 67,5
9. Responden 9 : 72,5
10. Responden 10 : 67,5
11. Responden 11 : 75
12. Responden 12 : 75
13. Responden 13 : 75
14. Responden 14 : 67,5
15. Responden 15 : 77,5

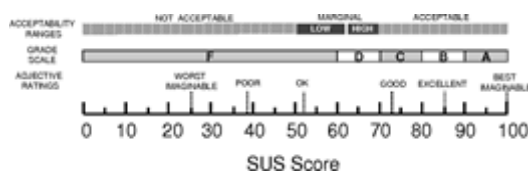
Nilai rata-rata yang diperoleh dari persamaan (1) adalah 74,5

Skor SU (Bangor, Kortum, & Miller, 2009) dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan kategori penerimaan (acceptability), skala nilai, dan adjective rating dengan skala kelipatan 10. Skala 1 - >10 masuk ke dalam rating worst imaginable, skor >10 - 20 masuk ke dalam rating awful, skor 20 - >30 masuk ke dalam rating poor, skor >30 - >50 masuk ke dalam rating ok, skala >50 - >70 masuk ke dalam rating good, skala >70 - >80 masuk ke dalam rating excellent, sedangkan skala >80 sampai >90 masuk ke dalam rating best imaginable yang ditunjukkan pada gambar dibawah:



Gambar 3.1. Rating dan nilai SUS

Sedangkan untuk menentukan grade scale skala yang digunakan adalah 0 - 60 untuk grade scale F, >60 - 70 untuk grade scale D, >70 - 80 untuk grade scale C, >80 - 90 untuk grade scale B, dan >90 - 100 untuk grade scale A. Sedangkan untuk acceptability ranges menggunakan skala 0 – 60 untuk not acceptable dan >60 - 100 untuk acceptable yang ditunjukkan pada gambar dibawah:



Gambar 3.2. Promosi Kesehatan dan sosialisasi Germas di Sekolah

Berdasarkan pengolahan data seperti yang ditabulasikan pada Tabel 2 diperoleh skor SUS sebesar 74.5, yang berarti bernilai C jika dikonversikan menurut standar (Bangor, Kortum, & Miller, 2008), dan masuk dalam kategori Acceptable jika dikonversikan menurut kisaran rating penerimaan. Dengan demikian, maka website Lokamedia memiliki usability Good menurut para responden.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan hasil evaluasi tampilan dan kinerja website Lokamedia yang dilakukan dengan menggunakan System Usability Scale. Dari hasil evaluasi didapatkan skor 74.5 yang menunjukkan website Lokamedia dinyatakan Acceptable dan masuk ke dalam grade C dengan rating Good. Dapat disimpulkan bahwa website Lokamedia dapat dijadikan alat bantu dalam mencari informasi mengenai produk dan jasa, namun perlu adanya perbaikan dalam hal tampilan dan kinerja website agar rating website masuk ke dalam Excellent dengan skor di atas 80.

Hasil kesimpulan dari penelitian ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh internal Lokamedia. Untuk itu pada tahun ini Lokamedia melakukan perbaikan dan update terhadap tampilan maupun kinerja website. Tahun ini Lokamedia akan merilis tampilan baru sesuai dengan masukan dari pengguna website.



Gambar 4.1. Tampilan website Lokamedia Terbaru

4.2 Saran

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan Heuristic Evaluation dengan melibatkan evaluator (expert) untuk menemukan masalah usability yang ada pada website Lokamedia yang dapat digunakan dalam menentukan prioritas tingkat perbaikan. Sedangkan untuk memenuhi keinginan pengguna juga dapat dilakukan evaluasi berdasarkan user experience dengan memperhatikan kesan yang didapatkan pengguna setelah mengunjungi website Lokamedia.

Daftar Pustaka

Ardiansyah, M. I. G. (2016). PENGUJIAN USABILITY USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-READER SKRIPSI BERBASIS HYPERTEXT. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, II(3).  
 Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale.

Journal of Usability Studies, 4(3), 114–123. <https://doi.org/66.39.39.113>

Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An empirical evaluation of the system usability scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574–594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>

Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J. (2010). The design and evaluation of a graphical display for laboratory data. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 17(4), 416–424. <https://doi.org/10.1136/jamia.2009.000505>

Budiman, I., Nugrahadi, D. T., Ilmu, P., Fmipa, K., Ji, U. L. M., Km, Y., & Selatan, K. (2016). Penerapan Usability Testing Terhadap Sistem Informasi Penyebaran Penyakit Unggas, 3(2), 182–194.

Hamarashid, H., & Saeed, S. (2017). International Journal of Multidisciplinary and Current Research Usability Testing on Sulaimani Polytechnic University Website. 650|*Int. J. of Multidisciplinary and Current Research*, 5(June), 650–653. Retrieved from <http://ijmcr.com/wp-content/uploads/2017/06/Paper22650-653.pdf>

Hussain, A., Saleh, A., Taher, A., & Lammasha, M. (2015). [JOURNAL BI] Usability Evaluation Method for Mobile Learning Application Using Agile: A Systematic Review. *Jurnal Teknologi*, 77.5, 51–56. <https://doi.org/10.11113/jt.v77.6116>

M, B. A., Kom, M. C. S. S., Eng, M., Aryopinandito, S. T., Mt, M., Kom, M. C. S. S., & Eng, M. (2016). Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation, 3(3).

Mz, Y. (2017). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(May 2016).

Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.

Wiratama, L. S. dan D. S. (2017). Evaluasi Antarmuka Website Smk Muhammadiyah 2 Sragen Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal SIMETRIS*, 8(1), 135–140.