

Analisis *Usability Website* Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Lamandau Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*

¹Kurnia Ayu Nilam Sari, ²Faizal Widya Nugraha, ³Ade Irmayanti
¹²³Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Lamandau, Nanga Bulik

E-mail: ¹kurniaayunilamsari@gmail.com, ²faizalwidyanugraha@gmail.com,
³adeirmaaiy@gmail.com

ABSTRAK

Website Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau merupakan situs yang menyediakan berbagai data statistik nasional yang dibutuhkan oleh masyarakat Kabupaten Lamandau. *Website* ini memiliki permasalahan pada aspek *usability* yaitu *content* pada situs Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau masih belum diperbarui, tampilan pada *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau tidak dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris secara keseluruhan, dan fitur pencarian pada *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau cukup sulit dan rumit karena pada fitur keamanan harus menggunakan kode *Text Capcha*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil evaluasi *usability* pada situs Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau memiliki skor rata-rata *severity rating* yaitu 1 (satu) dengan kategori *Cosmetic Problem*, dimana nilai *severity rating* paling rendah yaitu terdapat pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* dengan skor 0,50 dan variabel *Error Prevention* dengan skor 0,72.

Kata kunci : *Website, Usability, Metode Heuristic Evaluation, Severity Rating*

ABSTRACT

The website of the Central Bureau of Statistics of Lamandau Regency is a site that provides various national statistical data needed by the people of Lamandau Regency. This Website has problems in the usability aspect, namely the content on the Lamandau Regency Statistics Agency website is still not updated, the display on the Lamandau Regency Statistics Agency website cannot be translated into English as a whole, and the search feature on the Lamandau Regency Statistics Agency website is quite complicated because the security features must use the Capcha Text code. The purpose of this study is to determine the results of the Usability Evaluation on the site of the Central Bureau of Statistics of Lamandau Regency based on the Heuristic Evaluation method. The results of this study showed that the website of the Central Bureau of Statistics Lamandau Regency has an average score of severity rating of 1 (one) in the category of Cosmetic Problems, where the lowest severity rating is contained in the variable Aesthetic and Minimalist Design with a score of 0.50 and variable Error Prevention with a score of 0.72.

Keyword: *Website, Usability, Heuristic Evaluation Method, Severity Rating*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, termasuk di dalamnya perkembangan *website*, terus mengalami peningkatan yang pesat. *Website* merupakan bentuk dari adanya internet yang diilustrasikan sebagai tempat atau rumah yang diperlukan oleh pengguna internet. Internet dapat memberikan pengalaman yang lebih luas bagi pengguna dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kinerja penggunanya. Penggunaan internet telah diterapkan di beberapa sektor kehidupan yaitu antara lain bidang pendidikan, pemerintahan, industri, kesehatan, dan pemasaran (Natasia dkk., 2021). Antarmuka pengguna sangat berkaitan dengan daya guna (*Usability*) karena jika suatu sistem memiliki antarmuka pengguna yang baik, maka tingkat daya guna pada sistem akan semakin baik pula sehingga pengguna dapat merasa puas dalam menggunakan sistem tersebut. Aspek daya guna merupakan faktor utama penentu fungsi dari komponen-komponen pada halaman *website*. Sebuah *website* yang memiliki tingkat daya guna yang baik pada antarmuka pengguna dapat menghadirkan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang baik pula sehingga hal itu akan membuat *website* selalu digunakan (Hernanda dkk., 2022).

Menurut (Nielsen, 2012) terdapat 5 faktor yang dapat dipakai untuk mengevaluasi aspek daya guna (*Usability*) yaitu kemudahan pengguna dalam mengoperasikan sistem (*Learnability*), kemudahan pengguna untuk mengingat sistem (*Memorability*), ketepatan waktu pada sistem (*Efficency*), mengetahui kesalahan pada sistem (*Error*), dan tingkat kepuasan pengguna (*Satisfaction*) (Perdanakusuma dkk., 2022).

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi aspek daya guna pada *website*, yaitu Metode *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walkthrough* (CW),

Think-Aloud Evaluation (TA), dan metode *Webuse* (Ibnurozi dkk., 2020). Metode *Heuristic Evaluation* merupakan metode yang digunakan untuk dapat mengevaluasi aspek daya guna dalam perancangan antarmuka pengguna pada *website*. Kelebihan dari metode *Heuristic Evaluation* (HE) yaitu memiliki jumlah variabel yang lebih banyak dibandingkan dengan metode lainnya, sehingga hasil analisis pada setiap permasalahan yang ditemukan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut (Hendradewa, 2019) Metode *Heuristic Evaluation* merupakan UEM (*Usability Evaluation Method*) yang paling efektif untuk mengevaluasi dibanding dengan dua UEM lainnya seperti *think-aloud evaluation* (TA) dan *cognitive walkthrough* (CW) karena dari hasil yang diperoleh pada metode *Heuristic Evaluation* memiliki jumlah permasalahan paling banyak dan unggul dalam segi validitas, ketelitian, efektifitas, dan lainnya dibandingkan dua metode tersebut (Perdanakusuma dkk., 2022).

Berdasarkan pengumpulan data di Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau menunjukkan bahwa *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau dilihat dari segi antarmuka pengguna masih terdapat beberapa masalah. Hal tersebut, dapat dilihat dari faktor tingkat kepuasan pengguna (*Satisfaction*) di mana *content* pada *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau masih belum diperbarui sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna pada *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau. Pada faktor kesalahan sistem (*Error*) permasalahan terdapat pada saat mengubah tampilan *website* menjadi berbahasa inggris terdapat data atau informasi yang ditampilkan pada *website* tidak dapat diterjemahkan secara keseluruhan. Permasalahan lainnya yaitu pada faktor kemudahan pengguna dalam

mengoperasikan sistem (*Learnability*) dimana pada fitur pencarian *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau yang cukup sulit dan rumit untuk digunakan karena pada fitur keamanan harus menggunakan kode *Text Capcha*.

2. LANDASAN TEORI

Website

Website dapat diartikan sebagai media yang ada di internet yang memiliki beberapa fasilitas salah satunya fasilitas *hypertext* yang dapat menampilkan sebuah data yang berisi teks, gambar, suara, dan *browser* untuk mengaksesnya. Tujuan utama dari *website* adalah untuk proses pencarian informasi, mengumpulkan informasi, dan juga menyebarkan informasi (Milniadi & Auliya, 2021).

Aspek Usability

Menurut (Kadafi, 2016) aspek *usability* merupakan ukuran dari sebuah kualitas interaksi antara pengguna dengan produk baik sistem, program aplikasi, situs, maupun teknologi lainnya yang dioperasikan oleh pengguna produk tersebut (Nulngafan & Sibyan, 2020). Aspek *Usability* memiliki 5 komponen penelitian diantaranya, yaitu sebagai berikut:

- Learnability*, yaitu tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari sistem untuk menuntaskan perintah-perintah.
- Memorability*, yaitu tingkat kemudahan pengguna pada saat menjalankan kembali sistem atau aplikasi setelah sekian lama tidak mengoperasikan sistem tersebut.
- Efficiency*, yaitu tingkat kecepatan pengguna untuk menyelesaikan perintah setelah mempelajari sebuah sistem.
- Errors*, yaitu jumlah *error* yang ada pada sistem dan bagaimana cara mengatasi *error* pada sistem tersebut.

- Satisfaction*, yaitu tingkat kepuasan pengguna setelah mengoperasikan sebuah aplikasi.

Heuristic Evaluation

Menurut (A. Kurniawan, 2018) metode *Heuristic Evaluation* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan pada aspek *usability* dari suatu perangkat yang berhubungan dengan desain antarmuka pengguna. Untuk mengetahui nilai evaluasi heuristik dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan persamaan berikut (Azi dkk., 2022).

$$\sum Hx = 0 * x + 1 * x + 2 * x + 3 * x + 4 * x + \dots \tag{1}$$

Keterangan:

$\sum Hx$ = Jumlah skor *rating* dari sub aspek *heuristic* dalam setiap aspek heuristik (H1, H2, . . . , H10).

X = Poin *usability*, bernilai 1 (Ya) atau 0 (Tidak).

Kemudian untuk mengetahui skor tingkat keparahan (*Severity Rating*) pada setiap aspek heuristik dilakukan dengan persamaan berikut:

$$Sv = \sum \frac{Hx}{n} \tag{2}$$

Keterangan:

Sv = Hasil *severity rating* dalam satu aspek heuristik.

N = Banyak sub-aspek heuristik dalam setiap aspek heuristik

Untuk mengetahui nilai *severity rating* pada aspek *usability* dapat diamati pada Tabel berikut ini.

Tabel 1. Tingkat *Severity Rating*

<i>Saverity Rating</i>	Keterangan
0	Tidak ditemukan permasalahan

Tabel 1. Lanjutan

	atau kekurangan pada aspek <i>usability</i> .
1	Kategori <i>cosmetic problem</i> , permasalahan yang tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia.
2	Kategori <i>minor usability problem</i> , permasalahan dengan skala kecil, perbaikan ini diberikan prioritas yang rendah.
3	Kategori <i>major usability problem</i> , permasalahan kegunaan utama, sehingga perbaikan penting untuk dilakukan, maka dari itu diberikan prioritas tinggi.
4	Kategori <i>usability catastrophe</i> , permasalahan perbaikan harus segera dilakukan sebelum produk (aplikasi atau <i>website</i>) digunakan.

Metode Heuristic Evaluation

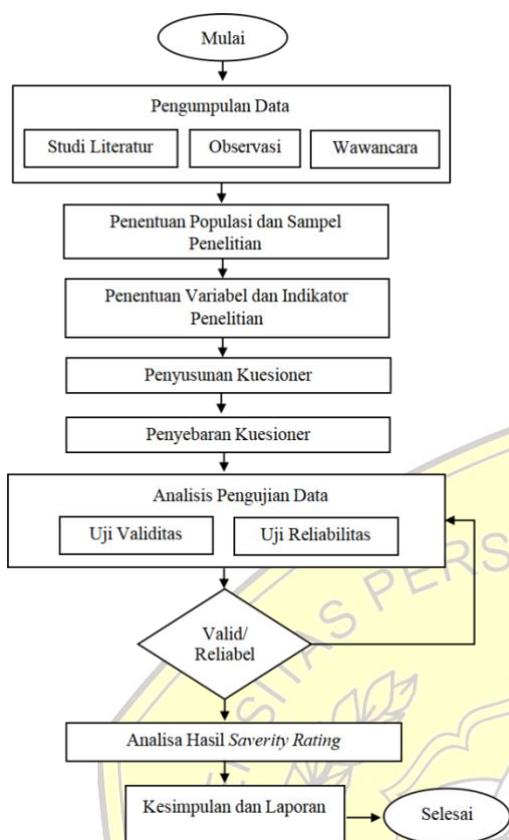
Menurut (Sugiyono, 2016) Variabel merupakan atribut atau karakteristik yang dapat diamati, diukur, atau direkam, dan dapat bervariasi di antara individu, objek, atau aktivitas yang diamati serta ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Oktafina dkk., 2021). Proses pengujian daya guna dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dilakukan berdasarkan 10 aspek menurut Jacob Nielsen yaitu, sebagai berikut (Balafif, 2022).

- a. Visibilitas Status Sistem
Pada aspek ini sistem dapat memberitahu mengenai kejadian yang dialami dari umpan balik (*Feedback*) yang diberikan.
- b. Kecocokan antara Sistem dengan Dunia Nyata
Aspek ini berkaitan dengan penggunaan konsep dan juga bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna pada sebuah sistem.
- c. Kontrol dan Kebebasan Pengguna
Aspek ini membahas mengenai cara untuk mengurangi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada sebuah sistem.
- d. Standarisasi dan Konsistensi
Aspek ini berkaitan dengan konsistensi antarmuka pengguna pada sistem sesuai dengan standar.
- e. Pencegahan Kesalahan

- Aspek ini berkaitan dengan cara mengatasi kesalahan yang dapat terjadi pada saat menggunakan sistem.
- f. Pemahaman daripada Ingatan
Aspek ini membahas mengenai item dari suatu sistem yang dirancang lebih mudah agar pengguna tidak merasa kesulitan dalam proses berikutnya.
 - g. Fleksibilitas dan Efisiensi Pengguna
Aspek ini berkaitan dengan suatu sistem yang memiliki kecepatan dan fleksibilitas agar pengguna dapat lebih cepat dalam melakukan perintah.
 - h. Estetika dan Desain Minimalis
Pada aspek ini sistem harus memiliki tampilan yang estetik dan dapat membuat pengguna merasa nyaman dalam menggunakan sistem.
 - i. Membantu Pengguna untuk Mengenali, Mendiagnosa, dan Memulihkan dari Kesalahan
Aspek ini berkaitan dengan adanya pesan kesalahan (*Error*) dengan menggunakan bahasa atau petunjuk yang sederhana serta memberikan cara untuk mengatasi kesalahan tersebut.
 - j. Bantuan dan Dokumentasi
Aspek ini berhubungan dengan penyediaan menu bantuan dan dokumentasi bagi pengguna dalam menggunakan sebuah sistem.

3. METODOLOGI

Tahapan penelitian adalah kunci dalam sebuah penelitian agar dapat memastikan bahwa proses penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Tujuan dari tahapan penelitian yaitu dapat memberikan panduan terhadap penelitian yang dilakukan sehingga hasil penelitian dapat lebih terarah. Adapun metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur hubungan sebab dan akibat pada suatu permasalahan. Berikut merupakan tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- a. Pengumpulan Data
Pada tahap ini dilakukan studi literatur, observasi, dan wawancara yang dilakukan bersama Bapak Yulianto, SST selaku kepala bagian umum di Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau pada tanggal 05 Januari 2023.
- b. Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian
Jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 364 pengguna *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau pada bulan Januari-Desember 2022. Dalam penelitian ini presentasi kelonggaran ketelitian kesalahan dalam pengambilan sampel yang digunakan sebesar 10%. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *Simple Random Sampling*. Berikut ini merupakan rumus Slovin yang digunakan untuk menentukan

jumlah sampel dalam penelitian ini, yaitu:

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)} \quad (3)$$

Keterangan:

- n = Total sampel
- N = Jumlah populasi
- E = Presentasi kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir. e=10%

Dari hasil perhitungan, maka didapatkan total sampel yaitu sebanyak 78 responden yang menjawab kuesioner pada penelitian ini.

- c. Penyusunan Kuesioner
Kuesioner dalam penelitian ini disusun berdasarkan 10 prinsip pada metode *Heuristic Evaluation*, dengan dua opsi jawaban yaitu Ya (1) dan Tidak (0).
- d. Penyebaran Kuesioner
Penyebaran kuesioner dilakukan melalui *e-mail* pengguna *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau yang dimulai pada tanggal 06 April sampai dengan 09 Mei 2023.
- e. Analisis Pengujian Data
Analisis pengujian data dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pengumpulan data dari kuesioner dapat diandalkan (*reliable*) dan memiliki tingkat validitas untuk digunakan sebagai analisis.
- f. Analisa Hasil *Saverity Rating*
Pada tahap ini analisa dilakukan berdasarkan variabel dari 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation* sehingga diperoleh tingkat keparahan (*Severity Rating*) pada masing-masing variabel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil analisis penilaian tingkat *usability* pada *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau berdasarkan prinsip-prinsip

yang ada pada metode *Heuristic Evaluation*.

4.1 Hasil Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan menggunakan nilai *r* tabel dengan signifikansi 0,05. Berdasarkan perhitungan didapatkan nilai *r* tabel sebesar 0,187. Jika nilai korelasi dari suatu variabel dengan total skor keseluruhan lebih tinggi dari nilai *r* tabel yang ditentukan, maka variabel tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai korelasi dari suatu variabel dan total skor keseluruhan kurang dari nilai *r* tabel yang ditentukan, maka variabel tersebut dianggap tidak valid. Berikut merupakan hasil pengujian validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 24, dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Pengujian Validitas

Variabel	Kode Indikator	r hitung	r tabel	Ket.
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	0,749	0,187	Valid
	H1.2	0,749	0,187	Valid
	H1.3	0,791	0,187	Valid
<i>Match Between System and the Real World</i>	H2.1	0,513	0,187	Valid
	H2.2	0,819	0,187	Valid
	H2.3	0,804	0,187	Valid
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	0,793	0,187	Valid
	H3.2	0,789	0,187	Valid
	H3.3	0,606	0,187	Valid
<i>Consistency and Standard</i>	H4.1	0,697	0,187	Valid
	H4.2	0,585	0,187	Valid
	H4.3	0,768	0,187	Valid
<i>Error Prevention</i>	H5.1	0,875	0,187	Valid
	H5.2	0,721	0,187	Valid
	H5.3	0,388	0,187	Valid
<i>Recognition Rather than Recall</i>	H6.1	0,616	0,187	Valid
	H6.2	0,463	0,187	Valid
	H6.3	0,892	0,187	Valid

<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	H7.1	0,579	0,187	Valid
	H7.2	0,915	0,187	Valid
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	0,832	0,187	Valid
	H8.2	0,832	0,187	Valid
<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	H9.1	0,763	0,187	Valid
	H9.2	0,886	0,187	Valid
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	0,684	0,187	Valid
	H10.2	0,910	0,187	Valid

4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Apabila nilai *r* hitung yang dihasilkan > 0,2 dinyatakan sebagai tingkat reliabilitas rendah, jika nilai *r* hitung > 0,4 dinyatakan sebagai tingkat reliabilitas sedang, jika nilai *r* hitung > 0,6 dinyatakan sebagai tingkat reliabilitas yang tinggi, dan jika nilai *r* hitung > 0,8 dinyatakan sebagai tingkat reliabilitas sangat tinggi. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas yang telah dilakukan, yaitu:

Tabel 3. Hasil Pengujian Reliabilitas

No	Variabel	r hitung	Cronbach Alpha	Ket.
1.	<i>Visibility of System Status</i>	0,625	0,60	Reliabel Tinggi
2.	<i>Match Between System and the</i>	0,543	0,60	Reliabel Sedang

Tabel 3. Lanjutan

3.	<i>User Control and Freedom</i>	0,561	0,60	Reliabel Sedang
4.	<i>Consistency and Standard</i>	0,432	0,60	Reliabel Sedang

5.	<i>Error Prevention</i>	0,419	0,60	Reliabel Sedang
6.	<i>Recognition Rather than Recall</i>	0,416	0,60	Reliabel Sedang
7.	<i>Flexibility and</i>	0,274	0,60	Reliabel Rendah
10.	<i>Help and Documentation</i>	0,430	0,60	Reliabel Sedang

4.3 Analisis Hasil Saverity Rating

Analisis *Saverity Rating* bertujuan untuk mendapatkan nilai rata-rata dari permasalahan pada 10 variabel metode *Heuristic Evaluation* yang ditemukan saat proses pengujian (Sembodo dkk., 2021). Berikut ini merupakan hasil pengolahan *severity rating* berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan, yaitu:

Tabel 4. Hasil Pengolahan *Severity Rating*

Variabel	Kode Indikator	Skor Indeks	Rata-rata	Hasil Akhir
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	0,97	0,97	1
	H1.2	0,97		
	H1.3	0,95		
<i>Match Between System and the Real World</i>	H2.1	0,95	0,92	1
	H2.2	0,90		
	H2.3	0,92		
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	0,81	0,81	1
	H3.2	0,80		
	H3.3	0,81		
<i>Consistency and Standard</i>	H4.1	0,94	0,93	1
	H4.2	0,95		
	H4.3	0,90		
<i>Error Prevention</i>	H5.1	0,59	0,72	1
	H5.2	0,73		
	H5.3	0,84		
<i>Recognition Rather than Recall</i>	H6.1	0,90	0,79	1
	H6.2	0,92		
	H6.3	0,56		

<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	H7.1	0,94	0,76	1
	H7.2	0,58		
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	0,44	0,50	1
	H8.2	0,56		
<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	H9.1	0,86	0,75	1
	H9.2	0,63		
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	0,92	0,81	1
	H10.2	0,68		
Nilai Rata-rata Severity Rating			0,79	1

Berdasarkan proses pengolahan dan pengujian data kuesioner yang telah diperoleh semua variabel termasuk kedalam kategori *Cosmetic Problem* artinya permasalahan yang tidak mempengaruhi kinerja dari sebuah sistem namun berpengaruh terhadap tampilan sistem, sehingga perbaikan dapat dilakukan saat waktu pengerjaan proyek masih tersedia. Dengan kata lain, masalah antarmuka pengguna (*User Interface*) pada situs Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau tidak mengganggu pengguna saat mengakses *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada 10 (sepuluh) variabel menggunakan metode *Heuristic Evaluation website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau memiliki nilai rata-rata *severity rating* yaitu 1 (satu) dengan kategori *Cosmetic Problem* yang artinya permasalahan yang tidak mempengaruhi kinerja dari sebuah sistem namun berpengaruh terhadap tampilan sistem, sehingga perbaikan dapat dilakukan saat waktu pengerjaan proyek masih tersedia. Dari hasil pengolahan *severity rating* terdapat beberapa variabel yang memiliki skor *severity rating* terendah

yaitu variabel *Aesthetic and Minimalist Design* dengan skor 0,50 dan variabel *Error Prevention* dengan skor 0,72.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut serta berperan dalam proses penelitian analisis *Usability* pada *Website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau. Dengan dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat untuk pengembangan *website* Badan Pusat Statistik Kabupaten Lamandau.

DAFTAR PUSTAKA

Azi, M. F., Wiguna, C., & Meiah, K. N. (2022). Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*,6(2),1080.

<https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3802>

Balafif, S. (2022). *ANALISIS WEBSITE MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION BERBASIS SEVERITY RATINGS DAN SISTEM USABILITY SCALE*. 4(3).

Hernanda, I. P. A. R., Githa, D. P., & Sasmita, G. M. A. (2022). Analisis Usability BPRGianyar.com Menggunakan Heuristic Evaluation dan Pendekatan Human-Centered Design. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(3),2397–2411.

<https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.2756>

Ibnurozi, A. A. J., Santi, R., & Gunawan, C. E. (2020). Analisis Pengukuran Usability Pada Situs Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan Dengan Menggunakan Metode Webuse. *Journal of Information Technology Ampera*,1(2),119–132.

<https://doi.org/10.51519/journalita.volume1.issuue2.year2020.page119-132>

Milniadi, A. D., & Auliya, Y. A. (2021). *Analisis Usability Pada Website Si-Prestasi dengan Metode USE Questionare*. 6(2).

Natasia, S. R., Rachma, I. W. N., Ma'arif, M. I., & Azmi, F. I. (2021). Analisis User Interface Terhadap Website Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Journal of Software Engineering*, 2(1).

Nulngafan, N., & Sibyan, H. (2020). Analisis Faktor-Faktor Usability pada Website RSUD Wonosobo. *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*,3(1),49–54.

Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION STUDI KASUS: (WEBSITE DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA XYZ). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*,15(2),134–146.

<https://doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553>

Perdanakusuma, A. R., Hanggara, B. T., & Hasnanursanti, A. R. (2022). Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL TECNOSCIENZA*, 6(2), 429–443.

<https://doi.org/10.51158/tecnoscienza.v6i2.736>

Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 146–150.

<https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>