

# **PENGUKURAN *USABILITY* DENGAN METODE *HEURISTIC EVALUATION* PADA APLIKASI E-PUSDA KOTA BANJAR**

## **TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Starta 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Ayu Anisa Nuraeni  
NPM : 17.304.0031



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
AGUSTUS 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Ayu Anisa Nuraeni

Nrp : 17.304.0031

Dengan judul :

**“PENGUKURAN *USABILITY* DENGAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*  
PADA APLIKASI E-PUSDA KOTA BANJAR”**



Menyetujui,

Pembimbing Utama

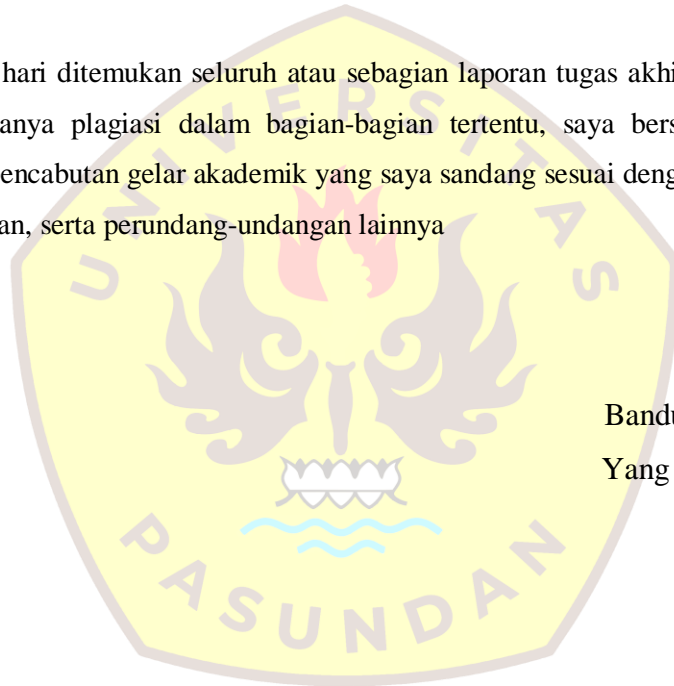
(Dr. Ayi Purbasari S.T., M.T)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya



Bandung, 31 Agustus 2022  
Yang membuat pernyataan,

**(Ayu Anisa Nuraeni)**

NRP. 17.304.0031

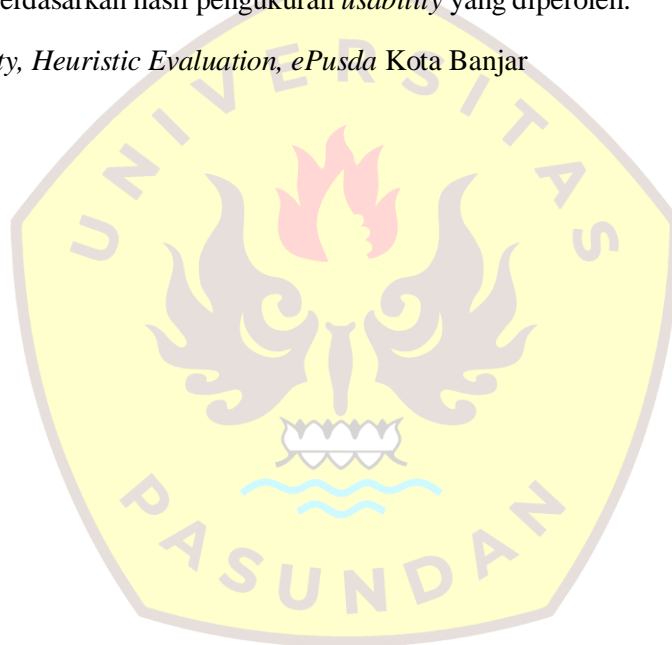
## ABSTRAK

*ePusda* Kota Banjar merupakan aplikasi yang saat ini digunakan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Banjar yang dikembangkan oleh PT. Enam Kubuku Indonesia. Tujuan dari aplikasi *ePusda* Kota Banjar ialah untuk memudahkan pengguna (*user*) dapat membaca buku, serta membantu pengguna (*user*) dalam mencari referensi. Diketahui Program aplikasi *ePusda* Kota Banjar belum sepenuhnya berjalan dengan optimal, seperti kurangnya kelengkapan fasilitas aplikasi serta pengembangan layanan yang dilakukan oleh pihak ketiga tidak menggunakan metode khusus. Untuk menilai seberapa mudah antarmuka aplikasi dapat digunakan oleh pengguna (*user*), maka perlu adanya suatu evaluasi/penilaian *usability* dari aplikasi tersebut.

Penelitian bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan bagi pengguna (*user*) pada aplikasi *ePusda* Kota Banjar. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yang diharapkan agar aplikasi *ePusda* Kota Banjar dapat memberikan tingkat *usability* yang baik kepada pengguna (*user*) sehingga pengguna (*user*) dapat dengan mudah menggunakan aplikasi *ePusda* Kota Banjar. Pengumpulan data dilakukan dengan melibatkan evaluator untuk mengisi kuesioner yang berisikan beberapa pertanyaan berdasarkan 10 prinsip metode *heuristic evaluation*. Kemudian pengolahan data dilakukan menggunakan skala likert dengan proses perhitungan pengujian menggunakan *severity ratings*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah usulan antarmuka (*interface*) untuk pengembangan aplikasi *ePusda* Kota Banjar berdasarkan hasil pengukuran *usability* yang diperoleh.

**Kata Kunci :** *Usability, Heuristic Evaluation, ePusda* Kota Banjar



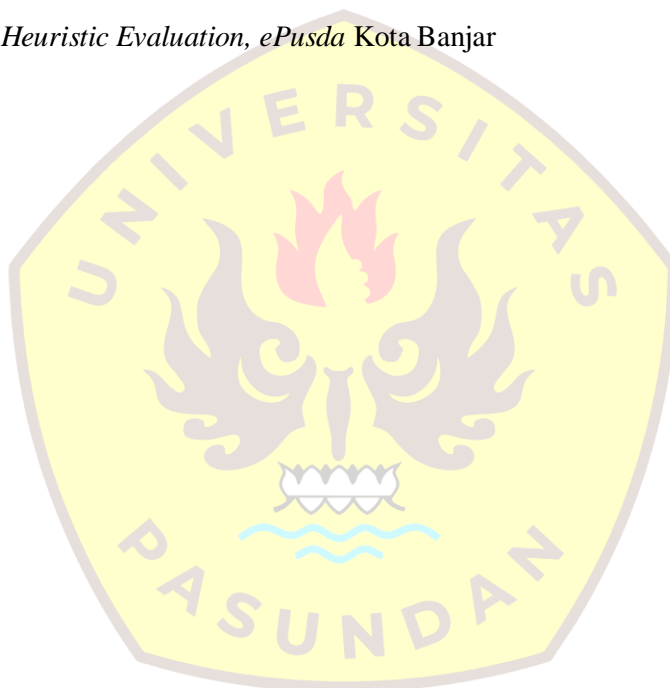
## ABSTRACT

ePusda Kota Banjar is an application that is currently used by the Banjar City Library and Archives Service which was developed by PT. Enam Kubuku Indonesia. The purpose of the ePusda Kota Banjar application is to make it easier for users to read books, as well as assist users in finding references. It is known that the ePusda Kota Banjar application program has not yet run optimally, such as the lack of complete application facilities and service development carried out by third parties without using special methods. To assess how easy the application interface can be used by the user, it is necessary to have an evaluation / usability assessment of the application.

This study aims to measure the level of convenience for users in the ePusda Kota Banjar application. Measurements were carried out using the Heuristic Evaluation method, which is expected so that the ePusda Kota Banjar application can provide a good level of usability to users so that users can easily use the ePusda Kota Banjar application. Data was collected by involving evaluators to fill out a questionnaire containing several questions based on 10 principles of the heuristic evaluation method. Then data processing is carried out using a Likert scale with a test calculation process using severity ratings.

The final result of this research is the proposed interface for the development of the ePusda Kota Banjar application based on the usability measurement results obtained.

**Keyword :** *Usability, Heuristic Evaluation, ePusda Kota Banjar*



## KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Allah SWT, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pengukuran *Usability* Dengan Metode *Heuristic Evaluation* Pada Aplikasi *ePusda* Kota Banjar”.

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Bu Dr. Ayi Purbasari, ST., MT. selaku pembimbing utama. Terima kasih atas waktu, ilmu, diskusi, dan arahan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Koordinator Tugas Akhir dan Ketua Kelompok Keilmuan serta seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman saya Bella Aprillia Handayani, Citra Nurfitri, Ajeng Tri Gustina, Adnan, dan Erdika yang selalu memberikan semangat, motivasi, ide-ide, serta menjadi tempat berkeluh kesah.
5. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 31 Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR ISTILAH .....	xii
BAB 1 .....	1-1
1.1 Latar Belakang .....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-3
1.6 Sistematika Penulisan.....	1-4
BAB 2 .....	2-1
2.1 Teori yang digunakan .....	2-1
2.1.1 Pengukuran.....	2-1
2.1.2 <i>Usability</i> .....	2-2
2.1.3 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	2-4
2.1.4 Teknik Pengumpulan Data.....	2-6
2.2 Penelitian Terdahulu.....	2-7
BAB 3 .....	3-1
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3-1
3.2 Rumusan Masalah.....	3-2
3.2.1 Analisis Sebab Akibat.....	3-2
3.2.2 Analisis Solusi .....	3-3
3.3 Kerangka Berpikir Teoritis .....	3-3
3.3.1 Gambaran Produk TA.....	3-3
3.3.2 Skema Analisis Konsep .....	3-4
3.4 Profil Tempat dan Objek Penelitian.....	3-6
3.4.1 Objek Penelitian.....	3-6
3.4.2 Profil Tempat Penelitian.....	3-6
3.4.3 Struktur Menu <i>ePusda</i> Kota Banjar.....	3-7
BAB 4 .....	4-1

4.1	Tahap Pengujian .....	4-1
4.2	Menentukan Evaluator .....	4-1
4.2.1	Identitas Evaluator .....	4-1
4.3	Penyusunan Skenario Pengukuran .....	4-2
4.3.1	Rancangan Kuesioner .....	4-2
4.4	Pengumpulan Data .....	4-3
4.5	Pengolahan Data .....	4-3
4.5.1	Proses Rekapitulasi Data .....	4-3
4.5.2	Hasil Pengukuran Setiap Variabel <i>Heuristic Evaluation</i> .....	4-6
4.6	Kesimpulan Hasil Pengolahan Data .....	4-9
4.7	Rekomendasi Perbaikan .....	4-9
4.8	Usulan Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....	4-10
BAB 5	.....	5-1
5.1	Kesimpulan .....	5-1
5.2	Saran .....	5-1
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		





## DAFTAR TABEL

Table 2. 1. Skala Likert.....	2-1
Table 2. 2. Konversi Nilai Severity Ratings [NIE94C].....	2-2
Table 2. 3. Pemetaan Nielsn Model dengan Prinsip Heuristic Evaluation.....	2-5
Table 2. 4. Penelitian Terdahulu.....	2-7
Tabel 3 1. Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3-1
Tabel 3. 2 Analisis Solusi.....	3-3
Tabel 3.3 Kerangka Pemikiran Teoritis.....	3-4
Tabel 3.4. Skema Analisis.....	3-5
Tabel 3 5. Penjelasan Skema Analisis.....	3-6
Table 4. 1. Kebutuhan Quota Sampling.....	4-1
Table 4. 2. Tabel Evaluator.....	4-1
Table 4. 3. Skenario Pengukuran.....	4-2
Table 4. 4. Tingkat Penilaian Skor Kuesioner.....	4-2
Table 4. 5. Rancangan Kuesioner.....	4-2
Table 4. 6. Pengumpulan Data.....	4-3
Table 4. 7. Pengolahan Data.....	4-3
Table 4. 8. <i>Severity Rating</i> .....	4-3
Table 4. 9. Jawaban Kuesioner.....	4-4
Table 4. 10. Temuan Masalah Pada <i>Heuristic</i> .....	4-5
Table 4. 11. Konversi Nilai <i>Severity Ratings</i> [NIE94C].....	4-6
Table 4. 12. Hasil Pengukuran H1.....	4-6
Table 4. 13. Hasil Pengukuran H2.....	4-6
Table 4. 14. Hasil Pengukuran H3.....	4-7
Table 4. 15. Hasil Pengukuran H4.....	4-7
Table 4. 16. Hasil Pengukuran H5.....	4-7
Table 4. 17. Hasil Pengukuran H6.....	4-7
Table 4. 18. Hasil Pengukuran H7.....	4-7
Table 4. 19. Hasil Pengukuran H8.....	4-8
Table 4. 20. Hasil Pengukuran H9.....	4-8
Table 4. 21. Hasil Pengukuran H10.....	4-8
Table 4. 22. Hasil Kesimpulan Perhitungan <i>Severity Rating</i> .....	4-8
Table 4. 23. Pengukuran Keseluruhan <i>Heuristic Evaluation</i> .....	4-9

## DAFTARLAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	2
LAMPIRAN B.....	9
LAMPIRAN C.....	11
LAMPIRAN D.....	16
LAMPIRAN E.....	25



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Metodologi Tugas Akhir .....	1-3
Gambar 2. 1. Grafik Efektifitas Jumlah Evaluator [NIE94] .....	2-6
Gambar 3. 1. Fishbone Diagram.....	3-3
Gambar 3. 2. Gambaran Produk Tugas Akhir .....	3-4
Gambar 3. 3. Struktur Menu ePusda Kota Banjar.....	3-7



## DAFTAR ISTILAH

<i>Usability</i>	Suatu atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka aplikasi dapat digunakan oleh pengguna
<i>Human Computer Interaction</i>	Disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya.
<i>User Interface</i>	Suatu komponen penting dalam perancangan sistem informasi yang melibatkan interaksi user untuk menghasilkan proses input serta output
<i>User Experience</i>	Persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, system, atau service.



# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian tugas akhir, lingkup penelitian tugas akhir, metodologi penelitian tugas akhir, serta sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir.

### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan pusat pengelola informasi dan memberikan layanan informasi bagi para pengunanya maka dari itu perpustakaan diharapkan mampu melaksanakan fungsinya sebagai pusat informasi secara umum. Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, hal tersebut memberikan pengaruh besar pada semua aspek kehidupan manusia. Meningkatnya kemudahan akses internet berdampak pada informasi yang dapat diperoleh secara cepat dan mudah. Hal ini yang menjadi salah satu solusi bagi perpustakaan untuk mengambil langkah dalam memanfaatkan adanya teknologi informasi.

Salah satu bentuk inovasi yang dimiliki oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Banjar adalah aplikasi *ePusda* Kota Banjar yang dikembangkan oleh PT. Enam Kubuku Indonesia. Di dalam aplikasi tersebut pengguna (*user*) dapat mencari referensi membaca, serta meminjam buku secara *online*. Dengan adanya aplikasi *ePusda* Kota Banjar diharapkan dapat membantu para pemustaka untuk meminjam atau membaca buku tanpa harus mendatangi perpustakaan.

Program aplikasi *ePusda* Kota Banjar belum sepenuhnya berjalan dengan optimal, seperti kurangnya kelengkapan fasilitas aplikasi serta pengembangan layanan yang dilakukan oleh pihak ketiga tidak menggunakan metode khusus. Untuk mengetahui seberapa mudah antarmuka (*interface*) aplikasi dapat digunakan oleh pengguna (*user*), maka perlu adanya suatu evaluasi/penilaian *usability* dari aplikasi tersebut. *Usability* merupakan aspek yang digunakan untuk menilai keberhasilan perangkat lunak menyelesaikan tugas tertentu, sebagai tanda penerimaan perangkat lunak oleh pengguna, dan juga tingkat kemudahan antarmuka (*interface*) untuk digunakan [NIE12].

Menurut Jakob Nielsen, salah satu cara menguji keberhasilan sebuah antarmuka (*interface*) adalah dengan menggunakan konsep *Heuristic Evaluation* [NIE94B]. Oleh sebab itu penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk mengukur tingkat kemudahan bagi pengguna (*user*) aplikasi *ePusda* Kota Banjar. Tujuan dari *Heuristic Evaluation* adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Jika terdeteksi adanya kesalahan maka perancangan dapat ditinjau ulang untuk memperbaiki masalah tersebut sebelum tingkat implementasi. *Heuristic Evaluation* sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi *design* karena lebih mudah untuk menemukan atau menentukan permasalahan *usability* yang muncul. [NIE94B]

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian tugas akhir ini membahas mengenai bagaimana cara mengukur *usability* pada aplikasi *ePusda* Kota Banjar dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan pengolahan data untuk pengukuran *usability* aplikasi yang

digunakan pada kuesioner yaitu 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*. Adapun judul yang penulis pilih yaitu “ Pengukuran *Usability* Dengan Metode *Heuristic Evaluation* Pada Aplikasi *ePusda* Kota Banjar.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada Tugas Akhir ini adalah :

1. Belum diketahui apakah aplikasi *ePusda* Kota Banjar memiliki *usability* yang baik atau tidak.
2. Bagaimana cara melakukan pengukuran *usability* pada aplikasi *ePusda* Kota Banjar yang sesuai dengan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.

### 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan -tujuan yang ingin dicapai dari masalah yang ada pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan pengukuran *usability* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada aplikasi *ePusda* Kota Banjar.
2. Menghasilkan rekomendasi perbaikan pada *ePusda* Kota Banjar dari hasil pengujian *usability* kepada pengelola.

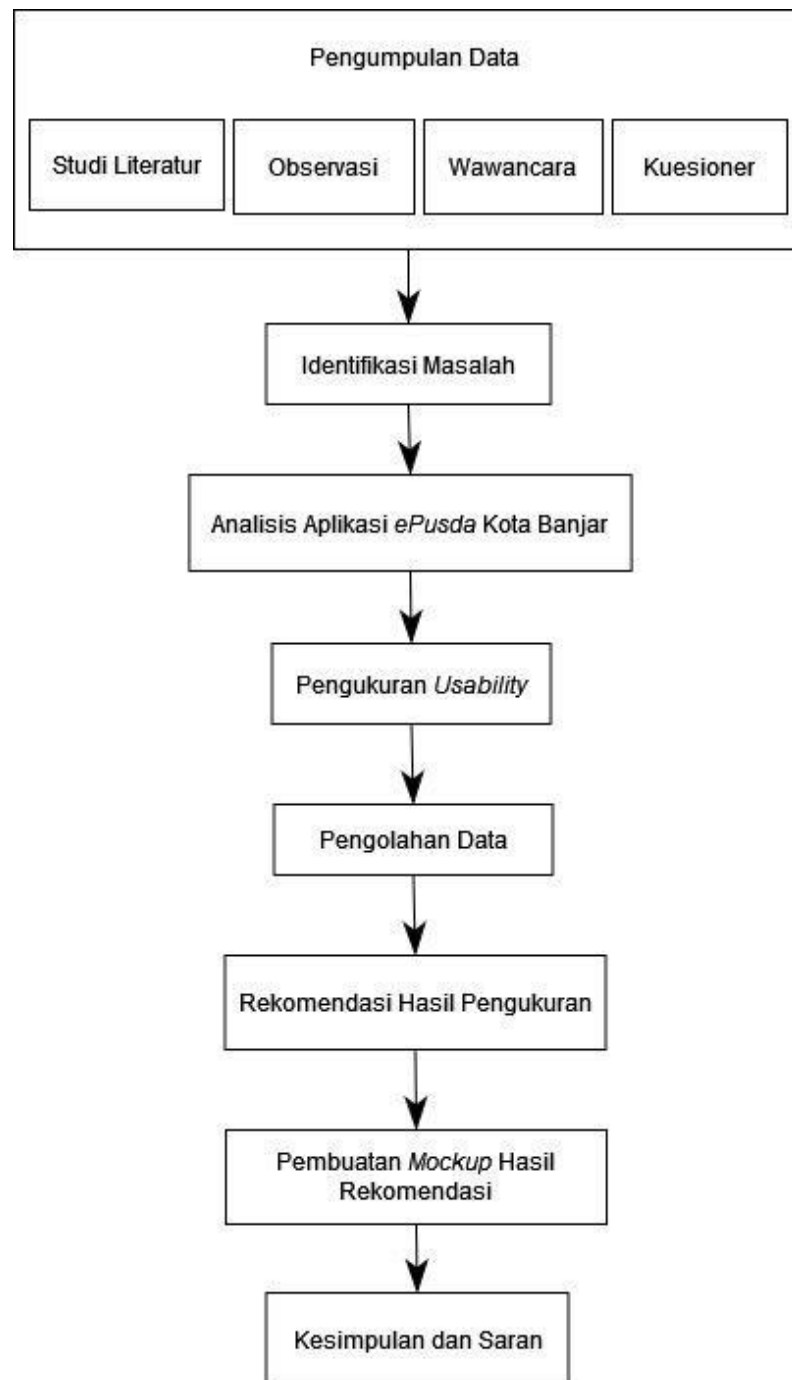
### 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Kasus yang dijadikan fokus penelitian adalah *ePusda* Kota Banjar .
2. Pengukuran dilakukan berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada responden yang sudah ditentukan karakteristiknya.
3. Hasil pengukuran berupa penilaian terhadap tingkat *usability* menggunakan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.
4. Hasil penelitian tugas akhir berupa kesimpulan, rekomendasi perbaikan, dan usulan antarmuka (*interface*) sebagai untuk pihak pengelola aplikasi *ePusda* Kota Banjar.
5. Aplikasi yang diteliti adalah aplikasi *ePusda* Kota Banjar versi android.

## 1.5 Metodologi Tugas Akhir

Berikut ini disampaikan langkah-langkah yang diterapkan dalam pengerjaan tugas akhir, adalah sebagai berikut.



**Gambar 1.1. Metodologi Tugas Akhir**

Berikut merupakan penjelasan dari metodologi tugas akhir ini, diantaranya :

### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis untuk menunjang tahap analisis serta pengolahan data yang dibutuhkan untuk penelitian.

Tahap pengumpulan data terdiri dari :

**a. Studi Literatur**

Pengumpulan data dengan mengeksplorasi dari sumber-sumber tertulis yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dibahas pada penyusunan Tugas Akhir.

**b. Observasi**

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan terhadap objek yang diteliti

**c. Wawancara**

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara langsung kepada pihak pengelola aplikasi *ePusda* Kota Banjar.

**d. Kuesioner**

Pengumpulan data dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada pengguna (*user*) aplikasi *ePusda* Kota Banjar.

**2. Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi pada organisasi, serta solusi sementara yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut.

**3. Analisis Aplikasi *ePusda* Kota Banjar**

Pada tahap ini dilakukan analisis untuk mengetahui karakteristik pada aplikasi *ePusda* Kota Banjar

**4. Pengukuran *Usability***

Pada tahap ini dilakukan pengukuran *usability* pada aplikasi *ePusda* Kota Banjar dengan penyebaran kuesioner berdasarkan 10 prinsip metode *Heuristic Evaluation*.

**5. Pengolahan Data**

Pada tahap ini dilakukan rekap data kuesioner dan diolah sesuai dengan metode *Heuristic Evaluation*.

**6. Rekomendasi Hasil Pengukuran**

Pada tahap ini didapatkan hasil berupa rekomendasi perbaikan aplikasi *ePusda* Kota Banjar berdasarkan hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan oleh responden.

**7. Pembuatan Usulan Antarmuka Hasil Rekomendasi**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan usulan antarmuka (*interface*) sesuai dengan rekomendasi perbaikan yang ditemukan dalam pengujian *usability* oleh responden.

**8. Kesimpulan dan Saran**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kesimpulan serta saran untuk pengembang berdasarkan hasil pengukuran *usability* yang telah dilakukan oleh responden

**1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyusun pembahasan menjadi beberapa bab sebagai berikut :



**BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan Tugas Akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, lingkup, metodologi pengerjaan, dan sistematika penulisan laporan

**BAB 2 Landasan Teori**

Bab ini berisi penjelasan teori-teori dasar yang berkaitan dengan apa yang dilakukan dalam penelitian Tugas Akhir

**BAB 3 Skema Penelitian**

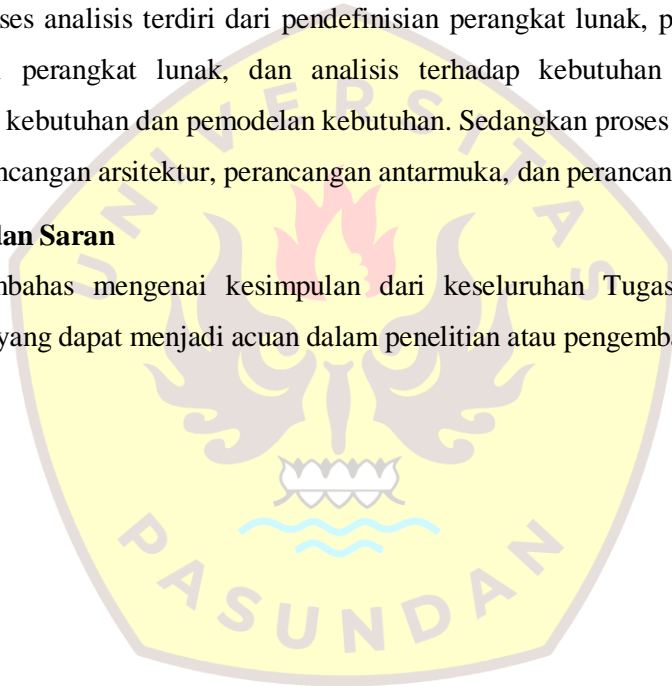
Bab ini berisi rencana penelitian, analisis masalah dan produk, skema analisis yang dilakukan, penjelasan skema analisis yang telah dibuat.

**BAB 4 Analisis dan Perancangan**

Bab ini berisi penjelasan proses awal pembangunan perangkat lunak yang terdiri dari analisis dan perancangan. Proses analisis terdiri dari pendefinisian perangkat lunak, pendefinisian kebutuhan yang harus dipenuhi perangkat lunak, dan analisis terhadap kebutuhan dengan menggunakan pemodelan spesifikasi kebutuhan dan pemodelan kebutuhan. Sedangkan proses perancangan perangkat lunak terdiri dari perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan data

**BAB 5 Kesimpulan dan Saran**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari keseluruhan Tugas Akhir dalam bentuk paragraph serta saran yang dapat menjadi acuan dalam penelitian atau pengembangan selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- [ABD11] Abdurrahman Fatoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)
- [ALI20] Aliffian K.M. 2020. Pengukuran *Usability Website* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Untuk Mendukung *User Experience*
- [ARI20] Arisma L., Endah V., Teguh A. 2020. Pelaksanaan Program Layanan Elektronik Perpustakaan Daerah Pada Masa Pandemi Covid-19 Oleh Dinas Kerasipan Dan Perpustakaan Kota Banjar
- [DIA19] Dian R, Gina R, Risma Rahma O. Maret 2019. “Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer”.
- [EPE19] Ependi, Usman. dkk. 2019. “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review”. Palembang: Jurnal SIMETRIS, Vol. 10, No.1
- [FIR18] Firmansyah, “Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat,” Swabumi, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2018, doi: 10.31294/swabumi.v6i1.3310.
- [IBR98] Ibrahim, T. 1998. “Peneraan Timbangan Buku-1. Widyasiswara Utama Pratama: Bandung.
- [ICH11] M. Ichwan, Fifin Hakiky. 2011. “PENGUKURAN KINERJA GOODREADS APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (API) PADA APLIKASI MOBILE ANDROID (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku)”
- [INS04] Insap Santoso. (2004). Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2. Yogyakarta: Andi
- [ISO98] ISO 9241-11:1998: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 11: Guidance on usability, 1998.
- [JUH19] Juhriyansyah, d. (2019). Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- [KEL95] Kelleher, Kevin, Casey G., Lois D., et al, “Cause and Effect Diagram : Plain & Simple”, Joiner Associates Inc, USA, 1995
- [KHO17] Khoirina, F. (2017). Evaluasi Web Usability Pada Modul Aplikasi Daftar Online Rumah Sakit Berdasarkan Nielsen Model Dengan Metode User Testing Dan Teknik Heuristic Evaluation (Studi Kasus: E-Health Rumah Sakit Umum Daerah Gambiran Kediri). Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November
- [KIE17] S. Kieffer and S. Kieffer, “Representative Design in User Experience Evaluations,” vol. 9, no. 2, pp. 149–172, 2017
- [LAD18] Ladesar, Yuke. 2018. “Evaluasi Usability Website Bandung Digital Valley Menggunakan Konsep Heuristic Evaluation”
- [NAN20] Nanda Fanzury. 2020. Pengukuran Usability Pada Aplikasi Web Menggunakan

Metode *Heuristic Evaluation*

- [NAS96] S. Nasution, Metode Research ( Jakarta: Bumi Aksara, 1996)
- [NIE02] Jakob, N. (2002, July 21). Becoming a Usability Professional. NN/g Nielsen Norman Group.
- [NIE06] Nielsen, Jakob, dan Hoa Loranger. 2006. *Prioritizing Web Usability*. Berkeley: New Riders
- [NIE12] Nielsen Jakob. Januari 2012. “*Usability 101: Introduction to Usability*”. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. Diakses pada (April 2022).
- [NIE94A] Nielsen Jakob. April 1994. “*10 Usability Heuristics for User Interface Design*”. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Diakses pada (April 2022).
- [NIE94B] Nielsen Jakob. November 1994. “*How to Conduct a Heuristic Evaluation*”. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>. Diakses pada (Maret 2022).
- [NIE94C] Nielsen, Jakob. “Severity Ratings for Usability Problems” November, 1994. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>. Diakses pada (April 2022)
- [NUR18] Nurazizah, Siti. 2018. “Rancangan Prototipe Mockup Sistem Informasi Manajemen Pada Biro Travel UINSA”.
- [NUR19] Nuryanti. (2019). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE. DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION. 2-8.
- [PAW05] Pawit Yusuf, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005). “Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah”.
- [PRI11] Prihati, Mustafid, Suhartono. 2011 “Penerapan Model *Human Computer Interacion* (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi.
- [RAF20] Rafika Akhsani, Adimas Ketut N., M. Mujiono, Ismanto. 2020. Pengukuran User Experience pada Aplikasi Pasbhora dengan Metode Heuristic Evaluation
- [SAL22] Salma. (2022). Populasi dan Sampel: Pengertian, Perbedaan, dan Contoh Lengkap. <https://penerbitdeepublish.com/populasi-dan-sampel/>. Diakses pada (April 2022)
- [THA19] Thalha Alhamid, Budur Anufia. (2019). INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA  
Nuryanti. (2019). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE. DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION. 2-8.