

Analisis Usability Desain User Interface Pada Website Astonia Park View Menggunakan Metode Jacob Nielsen

Gabriela Nugraha¹, Ryan P. Sutanto², Aristarchus Pranayama³
Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya,
Email: e12170119@john.petra.ac.id, gaby.nugraha@gmail.com

Abstrak

Astonia Park View merupakan sebuah *website company profile* milik PT. Kamilindo Sejahtera. Astonia Park View merupakan proyek perumahan yang baru akan dibangun di daerah Surabaya Barat. Dengan terus berkembangnya teknologi memiliki sebuah *website* sangatlah penting untuk para pebisnis yang ingin menawarkan produk, jasa atau menampilkan seperti *company profile*. Karena dengan memiliki sebuah *website* maka jangkauan pembeli, pembaca maupun pengunjung akan semakin luas. Bagi para pebisnis tampilan sebuah *website* mencerminkan usaha mereka. Maka dari itu sangat penting untuk memperhatikan kesan para pelanggan dan juga kenyamanan saat berkunjung ke dalam *website* tersebut. Kegunaan atau *usability* adalah seberapa mudah para pengguna untuk memakai produk atau layanan yang tersedia. Penting untuk mengetahui tingkat kegunaan suatu *website*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kegunaan dan desain *user interface* dari *website* Astonia Park View.

Kata kunci: *Usability, User Interface, User Experience, Company Profile, Desain Website*

Abstract

Title: *Usability Analysis of User Interface (UI) Design on the Astonia Park View Website Using the Jacob Nielsen Method*

Astonia Park View is a company profile website owned by PT. Kamilindo Sejahtera. Astonia Park View is a new residential project to be built in the West Surabaya. Due to technological advances, having a website is essential for businesses who need to offer their products, services or showing their company profile. Website may help to broaden the range of buyers, users and visitors. The appearance of a website reflects the nature of businesses. Therefore, it is important to pay attention to customers' feedbacks on their impressions and convenience while using the website. Usability is a measure of how easy a can use a certain product or service. Knowing the level of usability of a website is vital. The purpose of this study was to measure the level of usability and user interface design of Astonia Park View website.

Keywords: *Usability, Website, User Interface, User Experience, Company Profile, Website Design*

Pendahuluan

Latar Belakang

Website dapat dipakai untuk berbagai macam fungsi yaitu untuk berbisnis seperti jual beli produk atau menawarkan jasa, sebuah *company profile* yang dapat diakses oleh semua khalayak, lalu untuk pendidikan yang mengandung berbagai macam ilmu pengetahuan yang dibagikan orang dari seluruh bagian dunia. Di kalangan pebisnis *website* sudah termasuk seperti wajah atau *image* mereka sendiri karena mereka merancang *website* itu untuk menarik pengunjung yang

ingin membeli produk atau menyewa jasa mereka. Maka dengan itu situs mereka juga harus mencerminkan bagaimana orang lain ingin melihat perusahaan mereka. Dalam merancang sebuah interaksi antara pengunjung dengan pebisnis tersebut biasanya hanya memperdulikan *user interface* atau sebuah tampilan dari sebuah *website* saja. Disini sebuah *website* juga harus memiliki prinsip-prinsip dan dalam merancang sebuah *interface* yang lebih banyak berkaitan dengan *Usability* dari sebuah produk maupun *website*. *Usability* sendiri adalah seberapa mudah para pengguna dapat melakukan dengan efektivitas, efisien dan kenyamanan semaksimal mungkin.

Untuk mengetahui apakah sebuah website sudah termasuk yang efektif dan efisien saat digunakan oleh pengunjung maka diperlukan 5 prinsip kegunaan menurut Jacob Nielsen yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan yang terakhir adalah *satisfaction*.

Objek yang akan diambil dalam penelitian kali ini adalah Website Astonia Park View. Astonia Park View merupakan proyek perumahan yang didirikan oleh PT. Kamilindo yang baru akan dibangun di daerah Surabaya Barat. PT. Kamilindo sudah berdiri sejak tahun 2002 di Surabaya. Berpusat di kota Surabaya mereka mengembangkan perumahan dari kelas menengah hingga menengah atas. Sampai saat ini pengembangan bisnis PT. Kamilindo Sejahtera berada di Surabaya, Pandaan, Balikpapan & Banjarmasin. Penelitian ini dibuat berdasarkan metode deskriptif kualitatif berdasarkan teori *usability* Jacob Nielsen. Untuk menentukan kriteria-kriteria apa saja yang sudah dipenuhi dan yang belum terpenuhi dari tingkatan *usability* suatu *website*.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian untuk mengukur tingkat *usability* dan desain *user interface* dari *website* Astonia Park View. Pada pembuatan penelitian ini akan menganalisis hasil desain milik Astonia Park View yang dikembangkan dan di *publish* oleh Forti Digital Studio. Di mulai dari meneliti *company profile* milik PT. Kamilindo Sejahtera yaitu pemilik proyek yang akan dibangun yaitu perumahan Astonia Park View yang kemudian akan dilanjutkan dengan menganalisis hasil desain situs menurut prinsip-prinsip *Usability* oleh Jacob Nielsen.

Metode Penelitian

Metode dan Desain Penelitian

Metode dan desain penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah dari proses penelitian *website* milik Astonia Park View ini adalah metode berdasarkan teori *usability* Jacob Nielsen. Metode analisis konten digunakan agar dapat memberikan pemahaman terhadap data-data yang sudah didapatkan berupa informasi yang sudah disediakan oleh perusahaan dan hasil jawaban para responden.

Data Primer – Studi Dokumen

Untuk mendapatkan informasi yang akurat maka pembuatan makalah ini akan mengumpulkan data-data terkait pembuatan situs ini dimulai dari *company profile* perusahaan, visi misi, *brand guideline* dan

semua yang mendukung dengan pembuatan desain dari *website* ini.

Data Primer – Kuesioner

Untuk mendapatkan hasil yang akurat maka penelitian ini akan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis untuk responden mengenai sistem dan juga desain *website* Astonia Park View agar dapat membantu dalam proses pembuatan penelitian ini.

Data Sekunder – Metode Kepustakaan

Pengambilan data dan juga referensi melalui media pustaka, yaitu buku dan jurnal yang berhubungan dan membahas tentang topik seputar metode Heuristic Evaluation, Prinsip-prinsip *Usability* dalam desain *website*.

Data Sekunder – Internet

Mencari data-data dan sumber untuk membantu mendapatkan informasi tambahan. Dan juga artikel-artikel yang mendukung dan berhubungan dengan makalah ini.

Teknis Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan untuk meneliti masalah dari proses penelitian *website* Astonia Park View ini adalah metode deskriptif kualitatif berdasarkan teori *usability* Jacob Nielsen. Metode ini dapat digunakan untuk menentukan kriteria-kriteria *usability* apa saja yang sudah dipakai dan yang belum pada *website* Astonia Park View.

Hasil Dan Pembahasan

Menurut Jacob Nielsen sendiri *usability* adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan. Metode yang meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain pun dapat disebut sebagai *usability* juga.

Ada 5 Kategori *Usability* yang harus dimiliki sebuah *website* yang baik yaitu:

Learnability (Kemudahan): Seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali mereka menemukan desain?

Efficiency (Efisiensi): Setelah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas?

Memorability (Daya Ingat): Ketika pengguna kembali ke desain setelah beberapa saat tidak menggunakannya,

seberapa mudah mereka dapat membangun kembali kemahirannya?

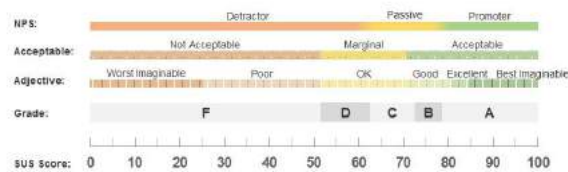
Errors (Kesalahan): Berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan seberapa mudah mereka dapat memulihkan kesalahan?

Satisfaction (Kepuasan): Seberapa menyenangkan menggunakan desain itu?

Dalam komponen kualitas *Errors* (Kesalahan) menurut Jacob Nielsen ada 10 kesalahan paling besar dalam mendesain sebuah website yang bertentangan dengan kriteria-kriteria *usability* yaitu:

1. Sistem pencarian yang buruk
2. Menampilkan materi bacaan berbasis online di dalam format PDF
3. Warna link yang sudah dibuka tidak berubah
4. Tulisan yang susah untuk dibaca sekilas
5. Ukuran font yang tidak bisa diubah-ubah
6. Judul halaman dengan visibilitas yang kurang terbaca oleh mesin pencari
7. Apapun yang terlihat seperti iklan
8. Tidak konsisten
9. Membuka jendela browser yang baru
10. Tidak menjawab pertanyaan pengguna/pembaca

Dan salah satu cara untuk mengukur tingkat *usability* yaitu engan cara *System Usability Scale* (SUS) ditemukan oleh John Brooke pada tahun 1986, ia menciptakan skala *usability* ini untuk mengevaluasi hampir semua jenis sistem. SUS telah dicoba dan diuji selama hampir 30 tahun penggunaan, dan telah membuktikan dirinya sebagai metode yang dapat diandalkan untuk mengevaluasi *usability* sistem dibandingkan dengan standar industry. (Thomas, 2015)



Gambar 7 Kategori nilai, kata sifat, aksesibilitas dan NPS yang terkait dengan skor SUS
 Sumber grafik: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>

Hasil dari *UX testing* menurut pertanyaan yang berhubungan dengan teori *usability* milik Jacob Nielsen untuk mengukur tingkat penggunaan website Astonia Park View yang berada di alamat <https://astoniaparkview.com/> dengan halaman-halaman seperti berikut ini adalah:

Halaman-Halaman Website

1. Homepage (Halaman Utama)

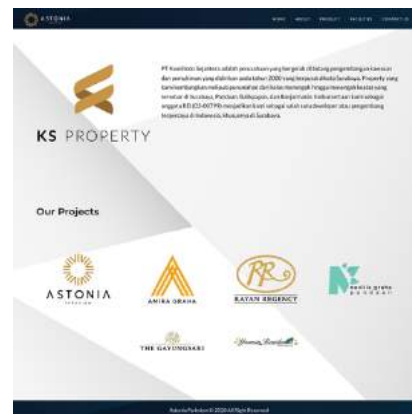
Homepage merupakan tampilan utama dan halaman yang akan dilihat pertama kali saat pengunjung membuka *website* dari Astonia Park View seperti yang ada di gambar bawah ini.



Gambar 1 Halaman Homepage
 Sumber gambar: <https://astoniaparkview.com/>

2. About Page

About Page merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang perusahaan mereka dan *project-project* yang sudah pernah mereka kerjakan. Dan tampilannya seperti gambar yang dibawah ini.



Gambar 2 Halaman About
 Sumber gambar: <https://astoniaparkview.com/about/>

3. Product Page (Halaman Produk)

Product Page menampilkan beberapa pilihan produk yang mereka tawarkan dengan pilihan tombol mencari tahu lebih, mengunduh brosur dan juga melihat *price list* seperti gambar yang di bawah ini.



Gambar 3 Halaman Produk Sumber gambar: <https://astoniaparkview.com/product/>

4. Product Detail Page

Product Detail Page muncul setelah pengunjung memilih pilihan tombol mencari lebih saat di halaman produk. Di dalam halaman ini menampilkan beberapa gambar dan fasilitas apa saja yang disediakan bersama produk mereka. Dan akan muncul tampilan halaman seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4 Halaman Product Detail
Sumber gambar: <https://astoniaparkview.com/kania/>

5. Facilities Page (Halaman Fasilitas)

Halaman fasilitas menampilkan gambar peta dan destinasi terdekat wilayah mereka. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5 Halaman Fasilitas
Sumber gambar: <https://astoniaparkview.com/facilities/>

6. Contact Page (Halaman Kontak)

Halaman kontak menampilkan *form* dimana jika pengunjung ingin bertanya-tanya lebih lanjut dan langsung terkirim ke *email* mereka. Dan ada informasi-informasi akun *social media* dan nomor telepon mereka.



Gambar 6 Halaman Contact Us
 Sumber gambar: <https://astoniaparkview/contact-us/>

Hasil UX Testing

Dalam penelitian ini akan memakai hasil wawancara atau *UX testing* dari 6 responden yang akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar *usability* yaitu mudah

dipelajari, efisiensi, mudah diingat, perlindungan terhadap kesalahan, dan kepuasan. Wawancara akan memakan waktu sekitar 60 menit untuk 1 orang responden berikut adalah

Tabel 1 Responden dan Waktu Pengujian

No.	Nama	Waktu Pengujian
1	Franklin Marthiens	60 Menit
2	Goldwin Wilson	60 Menit
3	Son Claudio	60 Menit
4	Feberika Kitono	60 Menit
5	Hendra	60 Menit
6	Aurelio Atmadja	60 Menit

Setelah melakukan wawancara dengan responden mendapatkan hasil dalam bentuk persentase seperti berikut:

Tabel 2 Hasil Wawancara Responden

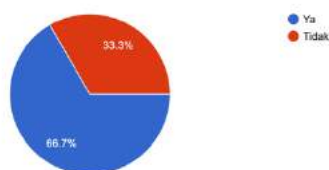
No.	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
Learnability			
1	Apakah tulisan teks yang digunakan untuk website tersebut mudah dan jelas bagi anda?	66.7%	33.3%
2	Apakah pilihan menu yang ada cukup mudah untuk ditemukan dan dipahami?	66.7%	33.3%
3	Dapatkah anda menemukan pilihan untuk melihat pricelist pada halaman product?	100%	0
Efficiency			
4	Apakah saat menu yang anda tekan dapat menampilkan dengan cepat?	100%	0
5	Apakah saat anda memilih pilihan brosur atau pricelist langsung ditampilkan dengan cepat atau lambat?	66.7%	33.3%
6	Apakah anda dengan mudah mendownload brosur dan pricelist yang ditampilkan?	50%	50%
Memorability			
7	Tuliskan nama alamat website yang baru saja anda kunjungi? Tanpa membuka website tersebut	50%	50%
8	Apakah alamat tersebut ditulis menggunakan huruf kecil?	100%	0
9	Apakah alamat mengandung underscore?	0	100%
10	Apakah halaman utama / homepage menggunakan animasi / gambar?	100%	0
Errors			

11	Apakah anda menemukan link yang anda tekan error?	16.7%	83.3%
12	Jika ada link yang error apakah terdapat pesan yang menjelaskan kesalahan tersebut?	0	100%
13	Apakah anda menemukan saat di tekan menu tidak memberikan respon apapun?	16.7%	83.3%
14	Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini?	0	100%
Satisfaction			
15	Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali?	33.3%	66.7%
16	Apakah informasi yang anda dapatkan selama berkunjung ke website ini?	83.3%	16.7%
17	Apakah menurut anda informasi yang disajikan dalam halaman ini memberikan informasi yang mendukung?	83.3%	16.7%
18	Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti tombol call to action/contact yang bisa dihubungi dalam website ini?	66.7%	33.3%
19	Tuliskan menu yang sekiranya dibutuhkan untuk website seperti ini yang pernah anda kunjungi di website lainnya	0	100%
Total Persentase		54.8%	45.2%
Total Responden		6	

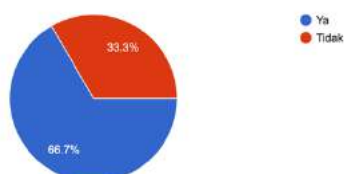
Analisis Per Kategori

1. Learnability

Apakah pilihan menu yang ada cukup mudah untuk ditemukan dan dipahami?
6 responses



Apakah pilihan menu yang ada cukup mudah untuk ditemukan dan dipahami?
6 responses



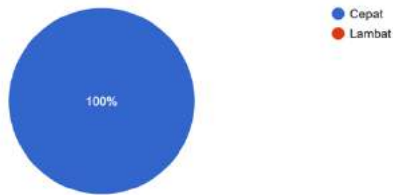
Dapatkah anda menemukan pilihan untuk melihat pricelist pada halaman product?
6 responses



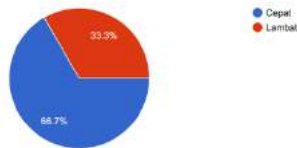
Untuk hasil dari segi learnability yang didapatkan adalah menurut beberapa orang hasil desain dari website Astonia cukup baik beberapa orang tidak ada masalah dengan desain dari websitenya tetapi ada beberapa orang merasa bahwa halaman utama atau homepage Astonia Parkview terlalu ramai. Banyak tumpukan informasi dan foto-foto yang berdempetan. Font yang dipakai pada halaman utama juga tidak konsisten dan berbeda-beda seperti ukuran dan tinggi antar kalimat/linespacing. Jadi di halaman utama tidak memiliki visual hierarchy yang jelas maka pembaca merasa bingung akan membaca bagian yang mana dahulu karena penempatan gambar dan kata-kata yang berdempetan.

2. Efficiency

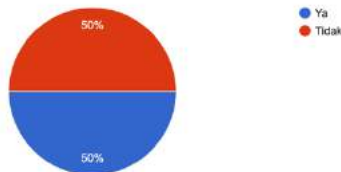
Apakah saat menu yang anda tekan dapat menampilkan dengan cepat?
6 responses



Apakah saat anda memilih pilihan brosur atau pricelist langsung ditampilkan dengan cepat atau lambat?
6 responses



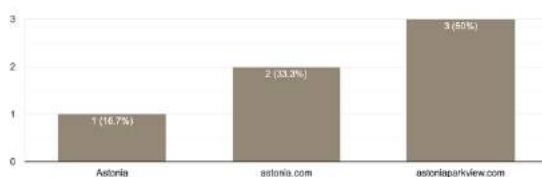
Apakah anda dengan mudah mendownload brosur dan pricelist yang ditampilkan?
6 responses



Untuk hasil dari segi efficiency mendapatkan nilai yang cukup bagus dari beberapa responden kecepatan menampilkan halaman saat mengganti-ganti menu termasuk yang cepat. Tetapi ada beberapa responden yang menampilkan halamannya tidak secepat yang lain karena koneksi internet dari responden tersebut yang lemah. Untuk halaman penampilan brosur dan pricelist ada beberapa responden yang setuju dengan menampilkan brosur dan pricelistnya di google drive maka mereka bisa langsung mendownload file tersebut ke dalam google drive mereka. Tetapi juga ada responden yang tidak setuju mereka lebih memilih bahwa brosur dan pricelist akan membawa mereka ke halaman khusus tetapi masih termasuk di dalam website Astonia itu sendiri.

3. Memorability

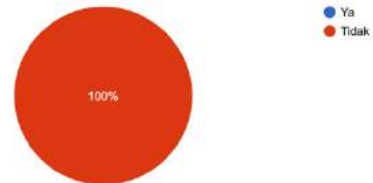
Tuliskan nama alamat website yang baru saja anda kunjungi? Tanpa membuka website tersebut
6 responses



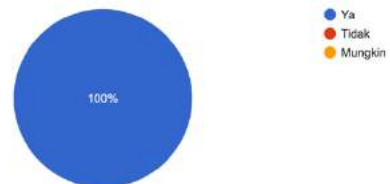
Apakah alamat tersebut ditulis menggunakan huruf kecil?
6 responses



Apakah alamat mengandung underscore?
6 responses



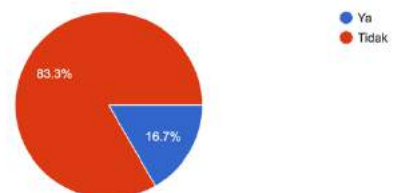
Apakah halaman utama / homepage menggunakan animasi / gambar?
6 responses



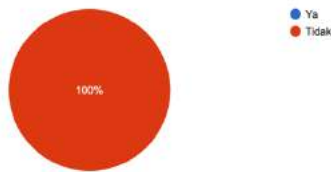
Untuk hasil dari bagian Memorability atau daya ingat termasuk berhasil karena para responden hanya melakukan kesalahan pada penulisan nama lengkap saja tetapi penulisannya sudah tepat bagian depannya. Untuk bagian penulisan alamat URL lengkap termasuk yang mudah di ingat karena tidak memakai tambahan seperti underscore ataupun simbol-simbol yang lain hanya menggunakan nama produk itu sendiri. Kesimpulan untuk bagian daya ingat sudah bagus.

4. Errors

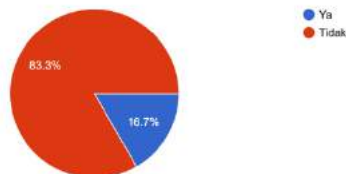
Apakah anda menemukan link yang anda tekan error?
6 responses



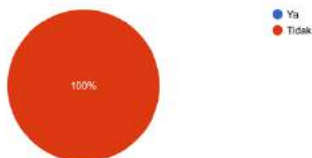
Jika ada link yang error apakah terdapat pesan yang menjelaskan kesalahan tersebut?
3 responses



Apakah anda menemukan saat di tekan menu tidak memberikan respon apapun?
6 responses



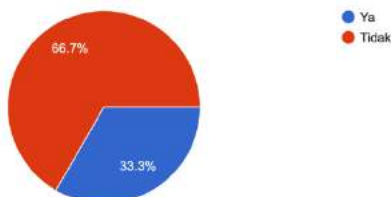
Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini?
6 responses



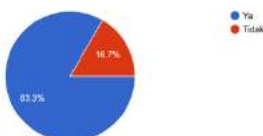
Untuk hasil dari bagian *Error* atau kesalahan yang dikumpulkan dari responden bahwa mereka tidak menemukan banyak kesalahan yang terjadi di website austria sendiri. Seperti *link-link* yang tidak bekerja saat di tekan atau tombol-tombol yang tidak membawa pembaca ke halaman berikutnya. Semua tombol dan link-link bekerja dengan benar.

5. Satisfaction

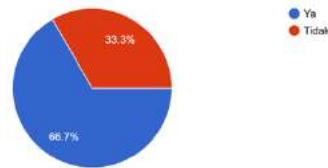
Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali?
6 responses



Apakah menurut anda informasi yang disajikan dalam halaman ini memberikan informasi yang mendukung?
6 responses

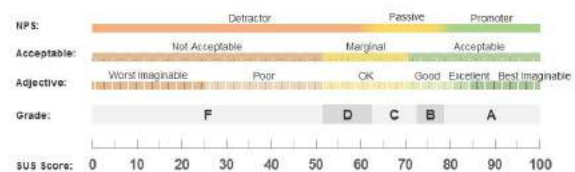


Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti tombol call to action/contact yang bisa dihubungi dalam website ini?
5 responses



Untuk bagian yang terakhir adalah dari segi Satisfaction atau kepuasan hasil dari responden mempunyai tanggapan yang hampir mirip yaitu mereka antara setuju dan tidak setuju dengan kepuasan yang di sediakan oleh website Astonia. Dari 6 responden 4 dari mereka tidak akan kembali ke website ini karena menurut kebutuhan mereka. Mereka sedang tidak ingin mencari produk dari website ini. Tetapi menurut mereka website Astonia sudah memberikan informasi yang berhubungan dengan produk yang ditawarkan didalam website. Ada beberapa responden memberikan saran bahwa bagian halaman utama penataan layout dan desain lebih di simple kan lagi dan visual hierarchi lebih di tonjolkan lagi agar tidak memberikan kesan seperti berantakan.

Keseluruhan



Gambar 7 Kategori nilai, kata sifat, aksesibilitas dan NPS yang terkait dengan skor SUS

Sumber grafik: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>

Dari keseluruhan hasil yang sudah didapatkan melalui wawancara UX testing untuk mengukur usability website Astonia Park View dengan responden dapat dilihat bahwa persentase kedua jawaban tidaklah terlalu jauh. Masih banyak kegunaan maupun desain yang tidak mengimplementasikan beberapa komponen penting dari Jacob Nielsen yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error* dan yang terakhir *Satisfaction*. Menurut tabel System Usability Scale total dari persentase UX testing mendapatkan nilai D yaitu hanya sampai OK. Nilai System Usability Scalanya hampir di ambang menyentuh nilai F atau Buruk. Jadi masih banyak yang perlu diperbaiki untuk tingkat usability website Astonia Park View sendiri agar menjadi website yang mempunyai tingkat usability yang bagus dan desain yang mendukung juga.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain dari website Astonia Park View masih memiliki kekurangan menurut prinsip-prinsip teori Jacob Nielsen. Meskipun ada beberapa kategori yang sudah diterapkan tetapi hasil keseluruhan nilai kegunaan masih dianggap buruk menurut System Usability Scale. Masih banyak yang harus diperbaiki agar pengalaman para pembaca lebih baik. Perbaikan untuk website Astonia sendiri bisa dimulai dari halaman utama terdahulu karena menurut para responden di halaman utama mempunyai banyak kekurangan. Seperti mengecek apakah font yang dipakai sudah sama semua dari ukuran, jenis dan juga line-spacing dari font tersebut apakah sudah konsisten. Lalu untuk penempatan informasi maupun gambar dapat diperbaiki agar memiliki visual hierarki agar para pengunjung bisa fokus terhadap informasi yang paling penting dahulu dan membuat urutan informasi yang lainnya. Mendesain web juga harus mementingkan kepuasan para user tidak hanya tampilannya saja yang harus diperhatikan tetapi kegunaan setiap aspek dalam website tersebut juga harus diperhatikan. Karena ketika sebuah website memiliki desain yang sangat baik tetapi tidak mengutamakan kenyamanan para pengunjung maka mereka tidak akan kembali ke website tersebut ataupun melihat halaman-halaman lain yang berada di website tersebut. Menurut penelitian pengguna hanya membutuhkan sekitar 0,05 detik untuk menentukan apakah mereka akan tetap tinggal dan melihat website tersebut atau mencari website lainnya. Dan untuk membuat para pengunjung memiliki kesan pertama yang baik adalah untuk memperbaiki halaman utama agar menjadi lebih menarik. Tetapi pada website Astonia masih memiliki kekurangan dalam hal user interface pada halaman utama yang seharusnya menjadi hal yang penting.

Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian yang selanjutnya adalah dapat membandingkan dengan metode-metode lainnya untuk mengukur tingkat kegunaan suatu *website* agar mendapatkan hasil yang selengkap-lengkapnyanya dan semaksimal mungkin. Karena masih banyak metode yang lebih detail lainnya untuk menemukan pengukuran tingkat kegunaan suatu *website*. Dan yang terakhir adalah saran untuk para web desainer yang lainnya agar tidak lupa bahwa kenyamanan pengguna juga sama pentingnya dengan tampilan sebuah *website*.

Daftar Pustaka

Thomas, N. (2015, July 13). How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The

Usability Of Your Website. Usability Geek. Retrieved April 18, 2021, from <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>

Laja, P. (2019, April 30). *First Impressions Matter: Why Great Visual Design Is Essential*. Retrieved June 21, 2021, from <https://cxl.com/blog/first-impressions-matter-the-importance-of-great-visual-design/>

Nielsen, J. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Alathas, H. (2018, October 20). *Bagaimana Mengukur kebergunaan produk dengan System Usability Scale (SUS) Score*. Medium. <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>