

USABILITY TESTING PLATFORM PENJUALAN SAYUR ONLINE DI KOTA MAKASSAR DI MASA COVID 19

Fadliyani Nawir, Budhi Krisnanto

Institut Bisnis dan Keuangan Nitro, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: nfadliyani@gmail.com, krisnanto.budhi@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid 19 telah mengubah pola aktivitas masyarakat di Indonesia khususnya di Kota Makassar. Demi kesehatan dan *physical distancing* untuk menekan pertumbuhan virus Covid 19 pemerintah memberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Tren berbelanja *online* meningkat lebih dari 50% selama pandemi, sehingga kehadiran *Platform* digital sangat membantu masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari (BPS, 2020). Kota Makassar sebagai salah satu kota besar di Indonesia juga merasakan dampak dari pandemi Covid 19, digitalisasi sangat membantu di masa seperti ini. Membeli kebutuhan sehari – hari melalui *Platform* digital baik berbasis *website*, aplikasi *mobile* maupun messenger. Ada pengaruh positif antara kemasan produk, kualitas produk, kualitas *website*, konten informasi, keanekaragaman, serta kemudahan transaksi terhadap kepuasan konsumen membeli sayur *online* (Sakoikoi dan Priyanto, 2019). Berkat fenomena ini, perlu dilakukan penelitian tentang pengalaman pengguna menggunakan *Platform* penjualan sayur berbasis *online* menggunakan *Usability Testing*. dengan demikian dapat diketahui bagaimana pengalaman pengguna menggunakan *platform* tersebut sehingga dapat menjadi sebuah rujukan baru untuk startup dan pengelola *E-commerce* agrikultur di Kota Makassar. Metode penelitian menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dimana ingin mengetahui tingkat *usability platform* aplikasi Panganku dengan *USE Questionnaire*. Dari penelitian ini didapatkan bahwa variabel *usability* yaitu *Usefulness*, *Ease of Use* dan *Ease of Learning* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna menggunakan *usability testing*.

Kata Kunci: *usability testing; sayur; online; Makassar; panganku*

Abstract

Pandemic of Covid 19 has changed the pattern of community activities in Indonesia, especially in Makassar City. For the sake of health and physical distancing to suppress the growth of the Covid 19 virus, the government has imposed PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). The trend of online shopping increased by more than 50% during the pandemic, so the presence of a digital platform really helps people to meet their daily needs (BPS, 2020). The city of Makassar as one of the big cities in Indonesia is also feeling the impact of the Covid 19 pandemic, digitalization is very helpful at times like this. Buy daily needs through digital platforms, both website-based, mobile applications and messengers. There is a positive influence between product packaging, product quality, website

How to cite:	Nawir, F & Budhi Krisnanto (2021). Usability Testing Platform Penjualan Sayur Online Di Kota Makassar Di Masa Covid 19. <i>Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia</i> , 6(1).
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

quality, information content, diversity, and ease of transactions on consumer satisfaction buying vegetables online (Sakoikoi and Priyanto, 2019). Due to this phenomenon, it is necessary to conduct research on user experience using an online-based vegetable selling platform using Usability Testing. Thus, it can be seen how the user experience using the platform can be so that it can become a new reference for startups and agricultural E-commerce managers in Makassar City. The research method uses descriptive analysis with a quantitative approach, which wants to know the level of usability of the Panganku application platform with the USE Questionnaire. From this study, it was found that usability variables, namely Usefulness, Ease of Use and Ease of Learning, had an effect on user satisfaction using usability testing.

Keywords: *usability testing; sayur; online; Makassar; panganku*

Pendahuluan

Masa pandemi Covid 19 mengubah segala bentuk aktivitas masyarakat di Indonesia khususnya di Kota Makassar. Mulai dari pekerja kantor hingga para pedagang tidak dapat beraktivitas secara normal. Akibat dari perubahan pola aktivitas ini, pertumbuhan masyarakat yang memilih berbelanja *online* semakin meningkat. Sebanyak 93% dari penduduk Indonesia mencari produk secara *online* dan memutuskan untuk membeli produk tersebut (WeAreSocial, 2020).

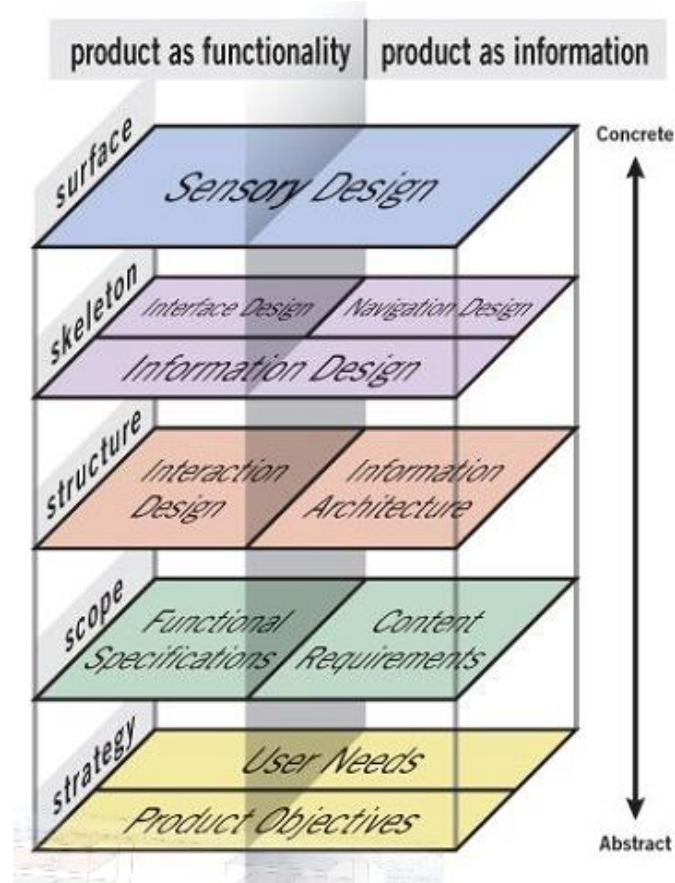
Dalam masa pandemi ini, tren belanja *online* naik signifikan, dari 100 responden generasi milenial sebanyak 54 orang memilih berbelanja *online* (BPS RI, 2020). Pola hidup sehat dan higienis menjadi pilihan dari masyarakat yang berdomisili di Kota Besar, memilih bahan makanan organik adalah salah satu cara untuk penerapan pola hidup sehat ini. Rata – rata konsumen melakukan pemesanan bahan makanan organik melalui *platform online* seperti *website*, aplikasi *mobilem messenger* maupun langganan. Kualitas *platform online groceries* dianggap baik bila mempunyai *web design, fulfillment* dan *customer service* yang memadai (Mukhni, Ariyanti, & Febrianta, 2020).

Menurut (Nisa, 2021), kepuasan pengguna terhadap pelayanan Sayurbox masih sangat rendah dibandingkan dengan kepentingan yang diusung oleh aplikasi sayur *online* ini (Sayurbox). Kota Makassar merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia. fenomena yang terjadi di beberapa Kompleks Perumahan Kota Makassar yang rata – rata penduduknya merupakan keluarga muda. Untuk menjaga kesehatan dan menghindari kerumunan, mereka memilih untuk membeli kebutuhan sehari – hari secara *online*.

Platform yang digunakan bermacam – macam mulai berbasis messenger, *website* maupun pemesanan melalui aplikasi. Hal ini meningkat dalam masa Pandemi ini, bahkan ada dari beberapa keluarga muda tersebut yang akhirnya berlangganan dengan tukang sayur *online* ini. Berkat kehadiran *platform* penjualan sayur *online* ini diharapkan menjadi fasilitas yang bisa mempermudah masyarakat untuk berbelanja kebutuhan sehari – hari dengan harga terjangkau dan higienis. Namun dalam beberapa penelitian tentang *platform*

penjualan sayur *online* belum pernah dilakukan evaluasi tingkat usability, sehingga belum diketahui bagaimana platform penjualan sayur *online* ini memenuhi kriteria tingkat *usability* yang baik (efektif, efisien dan kepuasan pengguna).

(Standardization, 2010), menyatakan *User experience* adalah persepsi pengguna menggunakan sistem, produk dan layanan. *Interaction Design Foundation* menjelaskan User Experience adalah perasaan pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau layanan digital berupa *website*, aplikasi dan sistem. (Wiryawan, 2011), menyatakan desain pengalaman digital adalah teori tentang struktur web, desain dan *social networking*. Menurut (Nawir, 2018), untuk mengetahui pengalaman pengguna *mobile*, jadilah pengguna *mobile* tersebut (Garrett, 2010). Ada 5 elemen yang digunakan untuk mengetahui masalah dalam *User experience* dan solusinya yaitu strategi, lingkungan, struktur, rangka dan permukaan.



(Hadi, Az-Zahra, & Fanani, 2018) menyatakan bahwa *usability* adalah tingkat penggunaan dan kemudahan sebuah aplikasi untuk mengetahui pencapaian tujuan tertentu dan kepuasan pengguna. *Usability* adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah produk secara efektif, efisien dan puas untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks penggunaan tertentu juga ISO 9241-110: 2006. Ada beberapa metode untuk mengukur tingkat *usability* dari sebuah produk digital, contohnya *usability testing*.

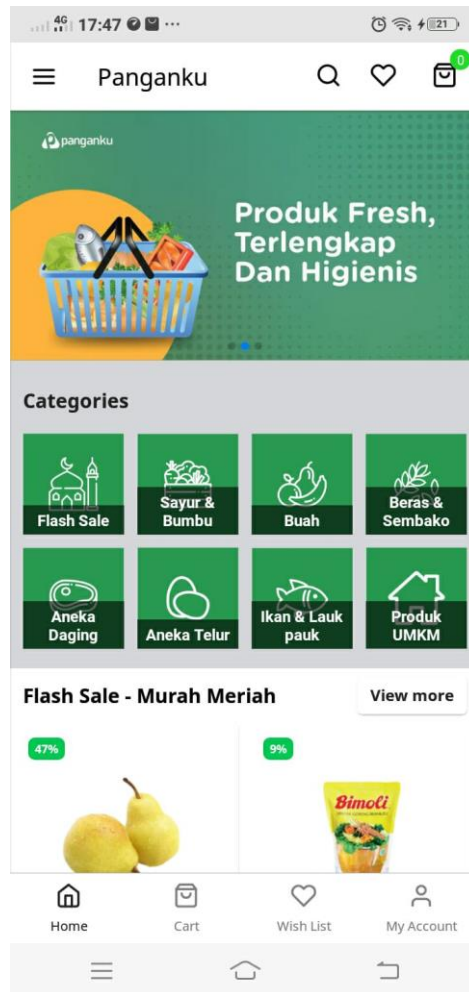
(Barnum, 2020) menyatakan *Usability Testing* adalah proses observasi dalam penggunaan sebuah *platform* oleh pengguna sehingga didapatkan karakteristik tentang ketertarikan penggunaan *platform* digital. Menurut (Paz, Paz, Villanueva, & Pow-Sang, 2015), *Usability Testing* adalah metode pengukuran untuk mengetahui usability sebuah produk piranti lunak. Untuk mengukur tingkat *usability*, (UXPin, 2020) membuat template *Usability Testing* untuk mengetahui pengalaman pengguna aplikasi digital.

Usability testing dalam aplikasi *mobile* sangat penting sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Yuliyana, Arthana, & Agustini, 2019) dengan hasil bahwa terjadi kesalahan saat pengguna berinteraksi dengan aplikasi *mobile* sehingga perlu peningkatan efektivitas dari aplikasi tersebut. Ada beberapa metode survei yang digunakan dalam proses *usability testing* yaitu sebagai berikut :

- 1) *Perceived Usefulness and Ease of Use* (PUEU).
- 2) WAMMI untuk mengukur *website* dan *inventory*.
- 3) *Computer System Usability Questionnaire* (CSUQ).
- 4) *Measurement of usability of Multimedia Software* (MUMMS).
- 5) *USE (Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction)*.

USE Questionnaire merupakan metode *usability testing* dengan 4 dimensi yang diturunkan menjadi 30 instrumen pernyataan yang mewakili persepsi pengguna dalam menggunakan aplikasi yang diuji (Hadi et al., 2018). Elemen *Ease of Learning* yang ada pada *USE Questionnaire* juga berpengaruh dominan terhadap kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* (Putra & Tanamal, 2020). Empat variabel yang ada dalam *USE Questionnaire* berpengaruh secara signifikan terhadap *User Satisfaction* dalam mengakses Aplikasi *Mobile Banking*.

Panganku merupakan sebuah startup digital yang lahir di kota Makassar yang menghadirkan layanan jual – beli kebutuhan sehari – hari seperti sayur, bumbu dapur, ikan, daging, telur dan lain – lain. Panganku saat ini bekerjasama dengan petani dan peternak yang berada di sekitar Kota Makassar untuk memenuhi kebutuhan user. Layanan yang diberikan oleh Panganku berbasis aplikasi Android dan *website*, sedangkan untuk aplikasi berbasis IOS masih dalam pengembangan. Pada tahun 2020 Panganku mendadak terkenal berkat pandemi covid 19 dan pemberlakuan PSBB oleh pemerintah. Banyak ibu – ibu muda yang menjadi pelanggan layanan yang diberikan oleh Panganku. Menurut (Hariyanti, 2021), Panganku bisa melayani 70 order per hari pada saat PSBB, sedangkan rata – rata saat ini melayani 40 order per hari. Panganku juga mempunyai beragam jenis pembayaran secara digital mulai menggunakan dompet digital, metode transfer hingga scan QRIS.



Gambar 1
Interface Aplikasi Mobile Panganku Berbasis Android

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis deskriptif untuk memperoleh hasil *usability* yang baik dari layanan Panganku berbasis aplikasi android. Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti sebuah fenomena pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan menggunakan perhitungan statistik sebagai alat analisis data untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

1) Populasi dan Sampel

Penentuan populasi dalam penelitian ini berdasarkan jumlah pengguna yang telah mengunduh aplikasi Panganku di PlayStore. Sesuai dengan data yang ada di PlayStore ada 6000 akun yang telah mengunduh aplikasi Panganku. Selanjutnya penentuan sampel dari populasi yang ada menggunakan rumus slovin dengan teknik simple random sampling. Dari rumus slovin didapatkan sampel sebanyak 98, 361 sehingga sampel yang diambil yaitu 100 orang responden yang seluruhnya adalah wanita.

2) Pengumpulan Data

Terdapat dua sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Untuk data primer didapatkan dari survei menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang memberikan sejumlah pernyataan yang mewakili variabel penelitian kepada responden (Sugiyono, 2012). Untuk memperoleh hasil *usability* yang baik maka digunakan *USE Questionnaire* dengan empat variabel yaitu *Usefulness*, *Easy of Use*, *Easy of Learning* dan *Satisfaction*. Empat variabel *USE Questionnaire* ini diturunkan ke dalam 30 item pernyataan. Dalam kuesioner ini menggunakan Skala Likert yang terdapat bentuk pernyataan dengan skor 1 (Sangat Tidak Setuju : STS), 2 (Tidak Setuju : TS), 3 (Netral : N), 4 (Setuju : S), 5 (Sangat Setuju : SS). Kuesioner disebarkan secara langsung ke responden untuk mengetahui bagaimana pengguna menggunakan aplikasi Panganku. Data sekunder di dapatkan melalui studi literatur yang berhubungan dengan *usability testing* dan *USE Questionnaire*.

Tabel 1
Instrumen *USE Questionnaire*

Item Kuesioner	
<i>Usefulness</i>	
<i>U1</i>	<i>It helps me be more effective.</i>
<i>U2</i>	<i>It helps me be more productive.</i>
<i>U3</i>	<i>It is useful.</i>
<i>U4</i>	<i>It gives me more control over the activities in my life.</i>
<i>U5</i>	<i>It makes the things I want to accomplish easier to get done.</i>
<i>U6</i>	<i>It saves me time when I use it.</i>
<i>U7</i>	<i>It meets my needs.</i>
<i>U8</i>	<i>It does everything I would expect it to do.</i>
<i>Ease of Use</i>	
<i>US1</i>	<i>It is easy to use.</i>
<i>US2</i>	<i>It is simple to use.</i>
<i>US3</i>	<i>It is user friendly.</i>
<i>US4</i>	<i>It requires the fewest steps possible to accomplish what I want to do with it.</i>
<i>US5</i>	<i>It is flexible.</i>
<i>US6</i>	<i>Using it is effortless</i>
<i>US7</i>	<i>I can use it without written instructions.</i>
<i>US8</i>	<i>I don't notice any inconsistencies as I use it.</i>
<i>US9</i>	<i>Both occasional and regular users would like it.</i>
<i>US10</i>	<i>I can recover from mistakes quickly and easily.</i>

US11	<i>I can use it successfully every time.</i>
Ease of Learning	
LE1	<i>I learned to use it quickly.</i>
LE2	<i>I easily remember how to use it.</i>
LE3	<i>It is easy to learn to use it.</i>
LE4	<i>I quickly became skillful with it.</i>
Satisfaction	
S1	<i>I am satisfied with it.</i>
S2	<i>I would recommend it to a friend.</i>
S3	<i>It is fun to use.</i>
S4	<i>It works the way I want it to work.</i>
S5	<i>It is wonderful.</i>
S6	<i>I feel I need to have it.</i>
S7	<i>It is pleasant to use.</i>

3) Analisis Data

Analisis data adalah proses yang dilakukan peneliti untuk mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikandata kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab hipotesis dan rumusan masalah (Sugiyono, 2012).

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat kesahihan dan konsistensi alat ukur dalam penelitian. Uji validitas diukur menggunakan koefisien korelasi product moment, jika melebihi 0,3 maka item kuesioner dinyatakan valid untuk di analisis. Untuk uji reliabilitas diukur menggunakan teknik Cronbach's Alpha, instrumen dikatakan reliable ketika nilai ronbach's Alpha lebih besar dari nilai Rtabel. Uji hipotesis menggunakan regresi linier berganda, digunakan untuk memprediksi pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap variabel tidak bebas. Regresi linier berganda diukur menggunakan uji F dan uji T. Dimana uji F membandingkan Fhitung dengan Ftabel dan uji T membandingkan Thitung dengan Ttabel.

Hasil dan Pembahasan

Data yang didapatkan dari kuesioner yang telah disebarkan kepada 100 orang responden lalu melalui proses seleksi data dan didapatkan 98 data yang lolos untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 2
Demografi Responden

Karakteristik	Jumlah Responden	Persentase
Usia		
- 25 – 30 tahun	16	16,33%
- 30 – 35 tahun	54	55,10%
- 35 – 40 tahun	28	28,57%
Pekerjaan		

- Ibu Rumah Tangga	11	11,23%
- Karyawan Swasta	36	36,74%
- PNS	43	43,88%
- Mahasiswa	8	8,16%
Status		
- Menggunakan aplikasi Panganku	35	35,71%
- Baru install aplikasi Panganku	63	64,29%

Uji validitas menggunakan metode analisis Korelasi Pearson Product Moment didapatkan hasil bahwa seluruh instrumen memiliki nilai signifikansi $<0,05$. data dari uji validitas disajikan pada Tabel 3. Dari hasil uji validitas menggunakan pearson product moment memiliki nilai signifikansi $<0,05$ menunjukkan bahwa seluruh instrumen valid.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas

Indikator	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
<i>Usefulness</i>		
U1	0.992 **	0,000
U2	0.924**	0,000
U3	0.946**	0,000
U4	0.981**	0,000
U5	0.981**	0,000
U6	0.981**	0,000
U7	0.975**	0,000
U8	0.943**	0,000
<i>Ease of Use</i>		
US1	0.786**	0,000
US2	0.740**	0,000
US3	0.744**	0,000
US4	0.744**	0,000
US5	0.754**	0,000
US6	0.720**	0,000
US7	0.832**	0,000
US8	0.820**	0,000
US9	0.803**	0,000
US10	0.783**	0,000
US11	0.803**	0,000
<i>Ease of Learning</i>		
LE1	0.856**	0,000
LE2	0.879**	0,000
LE3	0.791**	0,000
LE4	0.783**	0,000
<i>Satisfaction</i>		
S1	0.817**	0,000
S2	0.817**	0,000
S3	0.814**	0,000
S4	0.799**	0,000
S5	0.843**	0,000
S6	0.843**	0,000

S7	0.828**	0,000
----	---------	-------

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Untuk hasil uji reliabilitas berdasarkan nilai Cronbach’s Alpha didapatkan nilai 0,993 lebih besar dari Rtabel = 0,202 artinya instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan bisa melanjutkan ke tahap pengolahan data.

Tabel 4
Uji Reliabilitas

CRONBACH’S ALPHA	N OF ITEMS
0,993	30

Untuk melihat pengaruh antara dua atau lebih dari variabel independent dari *USE Questionnaire* (*Usefulness, Easy of Use, Easy of Learning*) dengan variabel dependent yaitu *Satisfaction*.

Tabel 5
Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	B
<i>Usefulness</i> (X1)	-0,408
<i>Easy Of Use</i> (X2)	0,230
<i>Easy Of Learning</i> (X3)	0,174

Model regresi linier berganda dari *usability testing* menggunakan *USE Questionnaire* adalah :

$$Y = -0,408 + 0,230 X1 + 0,174 X2 + 0,815 X3$$

Dari persamaan diatas didapatkan :

- 1) Koefisien dari *Usefulness* (X1) bernilai 0,230 yang berarti X1 memiliki arah positif dengan Y (*Satisfaction*).
- 2) Koefisien dari *Ease of Use* (X2) bernilai 0,174 yang berarti X2 memiliki arah positif dengan Y (*Satisfaction*).
- 3) Koefisien dari *Ease of Learning* (X3) bernilai 0,815 yang berarti X3 memiliki arah positif dengan Y (*Satisfaction*).

Tabel 6
Uji Signifikansi Simultan

ANOVA	
Model	F
1	148,005

Berdasarkan uji F yang dilakukan pada variabel bebas terhadap variabel terikat didapatkan nilai f hitung = 148,005 < ftabel = 3,98 artinya variabel *Usefulness, Ease of Use* dan *Ease of Learning* berpengaruh secara simultan terhadap *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna).

Tabel 7
Uji Signifikansi Parsial

Model	T	Sig.
Constant	-0,305	0,761
<i>Usefulness</i> (X1)	2,694	0,008
<i>Ease of Use</i> (X2)	2,456	0,016
<i>Ease of Learning</i> (X3)	3,758	0,000

Pengaruh variabel *Usefulness* terhadap *Satisfaction* sesuai dengan nilai $t = 2,694$ dengan signifikansi $\alpha = 0,008$, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara variabel *Usefulness* dengan *Satisfaction*. Nilai mean = 4,0150 pada indikator It helps me be more productive di aplikasi Panganku membuat pengguna merasa puas.

Pengaruh variabel *Ease of Use* terhadap *Satisfaction* sesuai dengan nilai $t = 2,456$ dengan signifikansi $\alpha = 0,016$, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara variabel *Ease of Use* dengan *Satisfaction*. Nilai mean = 4,0306 pada indikator I can use it successfully every time di aplikasi Panganku membuat pengguna merasa puas.

Pengaruh variabel *Ease of Learning* terhadap *Satisfaction* sesuai dengan nilai $t = 3,758$ dengan signifikansi $\alpha = 0,000$, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara variabel *Ease of Learning* dengan *Satisfaction*. Nilai mean = 3,9592 pada indikator It is easy to learn to use it di aplikasi Panganku membuat pengguna merasa puas.

Dari pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *Usefulness*, *Easy of Use* dan *Easy of Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Berdasarkan variabel *USE Questionnaire* yang berpengaruh tinggi terhadap kepuasan pengguna dapat diartikan bahwa aplikasi Panganku mempunyai tingkat *usability* yang baik.

Kesimpulan

Metode *usability testing* dengan *USE Questionnaire* yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* menunjukkan bahwa aplikasi Panganku mudah digunakan, mudah dipelajari, efektif, efisien dan membuat pengguna puas ketika menggunakannya. Rekomendasi bagi pihak PT. Digital Era Baru agar dapat terus meningkatkan kualitas pengalaman pengguna yang menimbulkan kepuasan ketika menggunakan aplikasi Panganku. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian dengan objek layanan penjualan sayur *online* yang lain menggunakan metode *usability testing*.

BIBLIOGRAFI

- Barnum, Carol M. (2020). *Usability testing essentials: ready, set... test!* Morgan Kaufmann. [Google scholar](#)
- BPS RI. (2020). “*Hasil Survei Sosial Demografi Dampak COVID-19*”. BPS RI.
- Garrett, Jesse James. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education. [Google scholar](#)
- Hadi, Kevin Ryan, Az-Zahra, Hanifah Muslimah, & Fanani, Lutfi. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Vol, 2548, 964X*. [Google scholar](#)
- Hariyanti, D. (2021). “*Panganku Hadir Demi Ketahanan Pangan Sulsel*”, diakses pada 18 September 2021. Retrieved from <https://katadata.co.id/ariemega/digital/5f35fbd98a87e/Panganku-hadir-demi-ketahanan-pangan-sulsel>
- Mukhni, Ayudhia Nadella, Ariyanti, Maya, & Febrianta, M. Yudha. (2020). Analisis Kualitas Layanan Platform Online Groceries Menggunakan Text Network Analysis (studi Kasus: Sayurbox, Tanihub, Tukangsayur. co, Brambang. com). *EProceedings of Management, 7(3)*. [Google scholar](#)
- Nawir, Fadliyani. (2018). Pengaruh Tingkat Usability Desain Responsif Web Mobile Perguruan Tinggi Terhadap Persepsi Pengguna. *Visualita, 7(1)*, 266917. [Google scholar](#)
- Nisa, Khodijah Rohmatun. (2021). *Analisis tingkat kepuasan konsumen terhadap pelayanan pt. Kreasi nostra mandiri pada masa pandemik covid-19*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. [Google scholar](#)
- Paz, Freddy, Paz, Freddy A., Villanueva, Daniela, & Pow-Sang, José Antonio. (2015). Heuristic evaluation as a complement to usability testing: a case study in web domain. *2015 12th International Conference on Information Technology-New Generations, 546–551*. IEEE. [Google scholar](#)
- Putra, Yulmy Satria Mandala, & Tanamal, Rinabi. (2020). *Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System*. [Google scholar](#)
- Standardization, International Organization for. (2010). *Ergonomics of Human-system Interaction: Part 210: Human-centred Design for Interactive Systems*. ISO. [Google scholar](#)
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

UXPin. (2020). "Usability Test Kit" , diakses 27 Oktober 2020. Retrieved from <https://www.uxpin.com/usability-test-kit>

WeAreSocial. (2020). "Digital 2020 Indonesia." Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>

Wiryanan, Mendiola B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158–1166. [Google scholar](#)

Yuliyana, Tifani, Arthana, I. Ketut Resika, & Agustini, Ketut. (2019). Usability Testing pada Aplikasi POTWIS. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(1), 12–22. [Google scholar](#)

Copyright holder:

Fadliyani Nawir, Budhi Krisnanto (2021)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

