

# **ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN DENGAN USABILITY TESTING**

Skripsi



oleh  
**ANDONO SWANDARU**  
**71120057**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2017

# **ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN DENGAN USABILITY TESTING**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**ANDONO SWANDARU**  
**71120057**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2017

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN DENGAN USABILITY TESTING**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 27 Maret 2017



ANDONO SWANDARU  
71120057

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN  
ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN  
DENGAN USABILITY TESTING

Nama Mahasiswa : ANDONO SWANDARU

N I M : 71120057

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TIW276

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016/2017

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 27 Maret 2017

Dosen Pembimbing I



Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

Dosen Pembimbing II



Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN DENGAN USABILITY TESTING

Oleh: ANDONO SWANDARU / 71120057

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal 16 Maret 2017

Yogyakarta, 27 Maret 2017  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D
2. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
3. Lucia Dwi Krisnawati, Dr.
4. Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng

Dekan

(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas cinta kasih dan anugerah-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Analisis Dan Evaluasi Desain Antarmuka Internet Banking BTN Dengan Usability Testing” dapat terselesaikan.

Penulis menyusun tugas akhir ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Pihak – pihak terkait antara lain:

1. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan dan bimbingan selama penyusunan dan penulisan tugas akhir ini.
2. Ibu Lucia Dwi Krisnawati, Dr., selaku ketua dewan penguji dan Ibu Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng., selaku anggota dewan penguji atas segala saran, kritikan dan koreksinya dalam penyempurnaan penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi UKDW, ibu Gloria Virginia, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UKDW dan seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan serta menjadikan penulis lebih berguna di masa yang akan datang.
4. Kantor Cabang BTN Solo atas ketersediaannya sebagai tempat penelitian dan seluruh nasabah BTN yang turut serta membantu dalam kelancaran penelitian sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Ijas Tomo dan Ibu Sri Krismiawanti selaku orang tua, Ruri Cendhani selaku adik dan keluarga penulis yang telah memberikan

cinta, doa dan dukungan berupa moril maupun materil sehingga penulis dapat sampai ke titik ini.

6. Anon Wibawa Putra, Herman Yosef Adhya Krisananta, S.Kom., I. K. Calvin Krishna Putra, Johan Sutanto, S.Kom., Nanda Kurniawan, S.Kom., Yoas Hernanda, S.Kom., selaku teman – teman perkuliahan dan Dita Aprilia, S.Ked., selaku penyemangat yang telah memberikan semangat dan masukan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir.
7. Serta pihak – pihak lain yang tidak dapat penulis cantumkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini berupa dukungan moril maupun materil.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, baik dari segi materi ataupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna membuat penulis lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, 04 April 2017

Penulis

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas cinta kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis Dan Evaluasi Desain Antarmuka Internet Banking BTN Dengan Usability Testing”.

Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, penulis telah banyak menerima bantuan berupa dukungan moril maupun materil, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis akan terima dengan baik segala kritikan dan saran yang membangun.

Akhir kata penulis memohon maaf bila ada kata – kata yang kurang berkenan dan kurang sempurna dalam penyusunan tugas akhir ini. Harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita sekalian.

Yogyakarta, 04 April 2017

Penulis

## INTISARI

### ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN DENGAN USABILITY TESTING

*Internet Banking* merupakan layanan perbankan yang berbasis *internet*. Melalui *internet banking*, pengguna atau khususnya nasabah *bank* dapat melakukan transaksi layaknya melakukan transaksi melalui *teller*. Nasabah dituntut untuk mandiri dalam melakukan transaksi melalui *internet banking* dikarenakan tidak adanya *teller* yang membantu proses transaksi perbankan.

Penelitian ini menganalisis dan mengevaluasi desain antarmuka *internet banking* menggunakan *usability testing*. Penelitian dilakukan di BTN Solo dengan cara memberikan kuesioner dan menyelesaikan *task*. Setelah penelitian ini selesai akan mendapatkan hasil antarmuka *internet banking* yang terlihat baik.

Hasil analisis tingkat usibilitas *Internet Banking* BTN antara produk lama dengan produk baru terjadi peningkatan sebesar 86,84% dari *task* 3 dan peningkatan sebesar 76,74% dari *task* 6 yang artinya bahwa responden dapat lebih cepat menyelesaikan *task* yang diberikan oleh peneliti. Dan terjadi peningkatan hasil UEQ yang artinya bahwa responden lebih tertarik terhadap produk baru. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil UEQ yang memperoleh signifikan perbedaan produk pada setiap skala. Skala daya tarik memperoleh kenaikan signifikan sebesar 37,82%, skala efisiensi memperoleh kenaikan signifikan sebesar 38,13%, skala ketepatan memperoleh kenaikan signifikan sebesar 64,06, skala kebaruan, skala kejelasan dan skala stimulasi memperoleh kenaikan signifikan sebesar 100%.

Kata Kunci— *Internet Banking, Usability Testing, Desain Antarmuka*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
INTISARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Penelitian.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Landasan Teori.....	6
BAB 3.....	10
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	10
3.1. Analisis Kebutuhan Penelitian.....	10
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	10
3.3. Alur Metode Penelitian.....	11
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	12
3.5. Teknik Perhitungan Data.....	16

3.6.	Obyek Penelitian.....	18
3.7.	Hasil Kuesioner <i>UEQ</i> Iterasi ke-1. ....	18
3.8.	Hasil Task Iterasi ke-1 .....	20
3.9.	Perancangan Desain.....	30
BAB 4 .....		31
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS .....		31
4.1.	Hasil Tampilan <i>Internet Banking</i> BTN.....	31
4.2.	Hasil Kuesioner <i>UEQ</i> Iterasi ke-2 .....	34
4.3.	Hasil <i>Task</i> Iterasi ke-2 .....	35
4.4.	Analisis Hasil <i>UEQ</i> Iterasi ke-1 dan Iterasi ke-2.....	44
4.5.	Analisis Hasil Task Iterasi ke-1 dan Iterasi ke-2 .....	45
BAB 5 .....		46
KESIMPULAN DAN SARAN.....		46
5.1.	Kesimpulan .....	46
5.2.	Saran .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....		48
LAMPIRAN		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur penelitian usability testing internet banking BTN. ....	11
Gambar 3.2. Sebagian Kuesioner dari item – item UEQ. ....	14
Gambar 3.3. Grafik Hasil UEQ Iterasi ke-1.....	19
Gambar 3.4. Grafik Hasil Task 1. ....	23
Gambar 3.5. Grafik Hasil Task 2. ....	23
Gambar 3.6. Grafik Hasil Task 3. ....	24
Gambar 3.7. Grafik Hasil Task 4. ....	25
Gambar 3.8. Grafik Hasil Task 5. ....	25
Gambar 3.9. Grafik Hasil Task 6. ....	26
Gambar 3.10. Grafik Hasil Task 7. ....	27
Gambar 3.11. Grafik Hasil Task 8. ....	27
Gambar 3.12. Grafik Hasil Task 9. ....	28
Gambar 3.13. Grafik Hasil Task 10. ....	29
Gambar 3.14. Grafik Hasil Task 11. ....	29
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Login Internet Banking BTN.....	32
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Beranda Internet Banking.....	33
Gambar 4.3. Grafik Hasil UEQ Iterasi ke-2.....	34
Gambar 4.4. Grafik Hasil Task 1. ....	38
Gambar 4.5. Grafik Hasil Task 2. ....	38
Gambar 4.6. Grafik Hasil Task 3. ....	39
Gambar 4.7. Grafik Hasil Task 4. ....	39
Gambar 4.8. Grafik Hasil Task 5. ....	40
Gambar 4.9. Grafik Hasil Task 6. ....	40
Gambar 4.10. Grafik Hasil Task 7. ....	41
Gambar 4.11. Grafik Hasil Task 8. ....	41
Gambar 4.12. Grafik Hasil Task 9. ....	42
Gambar 4.13. Grafik Hasil Task 10. ....	43
Gambar 4.14. Grafik Hasil Task 11. ....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Task.....	14
Tabel 3.2. Target Jumlah Klik. ....	21
Tabel 4.1. Target Jumlah Klik. ....	36
Tabel 4.2. Hasil Two Sample T-Test. ....	44

©UKDW

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN A : KUESIONER

LAMPIRAN B : SCAN SURAT IZIN PENELITIAN

LAMPIRAN C : SCAN FORMULIR REVISI SKRIPSI

LAMPIRAN D : SCAN KARTU KONSULTASI SKRIPSI

LAMPIRAN E : LISTING PROGRAM

©UKDW

## INTISARI

### ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA INTERNET BANKING BTN DENGAN USABILITY TESTING

*Internet Banking* merupakan layanan perbankan yang berbasis *internet*. Melalui *internet banking*, pengguna atau khususnya nasabah *bank* dapat melakukan transaksi layaknya melakukan transaksi melalui *teller*. Nasabah dituntut untuk mandiri dalam melakukan transaksi melalui *internet banking* dikarenakan tidak adanya *teller* yang membantu proses transaksi perbankan.

Penelitian ini menganalisis dan mengevaluasi desain antarmuka *internet banking* menggunakan *usability testing*. Penelitian dilakukan di BTN Solo dengan cara memberikan kuesioner dan menyelesaikan *task*. Setelah penelitian ini selesai akan mendapatkan hasil antarmuka *internet banking* yang terlihat baik.

Hasil analisis tingkat usibilitas *Internet Banking* BTN antara produk lama dengan produk baru terjadi peningkatan sebesar 86,84% dari *task* 3 dan peningkatan sebesar 76,74% dari *task* 6 yang artinya bahwa responden dapat lebih cepat menyelesaikan *task* yang diberikan oleh peneliti. Dan terjadi peningkatan hasil UEQ yang artinya bahwa responden lebih tertarik terhadap produk baru. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil UEQ yang memperoleh signifikan perbedaan produk pada setiap skala. Skala daya tarik memperoleh kenaikan signifikan sebesar 37,82%, skala efisiensi memperoleh kenaikan signifikan sebesar 38,13%, skala ketepatan memperoleh kenaikan signifikan sebesar 64,06, skala kebaruan, skala kejelasan dan skala stimulasi memperoleh kenaikan signifikan sebesar 100%.

Kata Kunci— *Internet Banking*, *Usability Testing*, Desain Antarmuka

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini *internet banking* menjadi perhatian *bank* untuk memberikan pelayanan kepada nasabah. *Internet banking* adalah layanan perbankan yang berbasis internet. Melalui *internet banking*, pengguna atau khususnya nasabah dapat melakukan transaksi keuangan seperti *transfer*, melihat saldo, dan membayar tagihan.

Keunggulan – keunggulan yang ditawarkan oleh *internet banking* memacu nasabah untuk mulai beralih ke teknologi *internet banking*. Keunggulan *internet banking* diantaranya yaitu menghindari antrian yang panjang disaat melakukan transaksi, dapat melakukan transaksi di mana saja, transaksi tidak dibatasi waktu, dan keamanan transaksi terjaga.

Penggunaan *internet banking* memiliki paradigma yang berbeda dari pelayanan *teller*. Contohnya, pada saat melakukan transaksi perbankan melalui *teller*, nasabah dibantu oleh petugas *teller* dalam melakukan transaksi perbankan. Sedangkan pada saat melakukan transaksi melalui *internet banking*, nasabah dituntut untuk mandiri dikarenakan tidak adanya *teller* yang membantu dalam melakukan transaksi perbankan. Oleh sebab itu, penelitian dilakukan dengan pengujian tampilan *internet banking* supaya dapat memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi perbankan.

Hasil evaluasi *usability testing* akan digunakan untuk merancang kembali desain antarmuka *internet banking* agar lebih mudah digunakan oleh nasabah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mengetahui antarmuka *internet banking* yang baik.

## 1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Mengidentifikasi permasalahan *usability* yang ada pada *internet banking* BTN.
2. Bagaimana hasil analisis tingkat usabilitas *internet banking*?
3. Bagaimana merancang ulang desain antarmuka *internet banking* yang baik?

## 1.3. Batasan Penelitian

Agar penelitian yang dibuat tidak berkembang menjadi terlalu besar dan luas serta menjauh dari tujuan semula, maka perlu diterapkan beberapa batasan yaitu :

1. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan wawancara kepada nasabah BTN baik yang belum pernah menggunakan maupun yang sudah pernah menggunakan *internet banking* sejumlah 66 nasabah BTN Solo.
2. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *usability testing* berdasarkan target jumlah klik.
3. Penelitian dilakukan hingga terdapat perbedaan yang signifikan antara produk lama dengan produk baru.
4. Penelitian hanya menganalisis dan mengevaluasi desain antarmuka *web internet banking* BTN.
5. Hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk menggantikan *internet banking* BTN yang sudah ada.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini mengevaluasi antarmuka *internet banking* sesuai dengan *usability testing* agar antarmuka *internet banking* terlihat baik. Penelitian ini diharapkan dapat membantu BTN dalam pelayanan transaksi online kepada nasabah.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Studi Pustaka**

Penulis melakukan studi pustaka dari berbagai sumber literatur dan pustaka yang berhubungan dengan penelitian ini.

##### **2. Metode Kualitatif**

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap *internet banking* untuk menemukan permasalahan yang ada menggunakan kuesioner dengan *UEQ*, menyelesaikan beberapa *task*, dan wawancara.

##### **3. Metode Kuantitatif**

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi *internet banking* dengan menggunakan *usability testing* berdasarkan jumlah klik.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika tugas akhir ini secara garis besar dibagi menjadi 5 BAB yang dituliskan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN, berisi gambaran umum dari penelitian yang akan dibangun meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA, berisi teori-teori dan atau konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Pada bagian ini dibagi menjadi dua bagian yakni, tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka berisi teori yang didapatkan dari berbagai macam sumber pustaka yang digunakan selama

penelitian. Sedangkan landasan teori berisi tentang konsep utama yang digunakan dalam pemecahan masalah yang timbul dari penelitian yang akan dibangun.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN, berisi rancangan penelitian yang akan dibangun meliputi kebutuhan yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Selain itu berisi tentang analisis produk lama dan rancangan produk baru yang akan digunakan untuk melakukan penelitian kembali.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS, berisi tentang hasil penelitian produk baru. Lalu menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari perbaikan desain antarmuka yang baru.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dari rumusan masalah yang telah diuraikan. Saran meliputi saran penulis tentang desain antarmuka *internet banking* agar lebih baik.

©UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian terhadap *Internet Banking* BTN, penulis menyimpulkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Permasalahan yang ada pada *Internet Banking* BTN yaitu tergabungnya menu pembelian pada menu transfer dan pembayaran sehingga membuat nasabah menjadi bingung untuk mencari menu pembelian.
2. Hasil analisis tingkat usibilitas *Internet Banking* BTN antara produk lama dengan produk baru terjadi peningkatan sebesar 86,84% dari *task* 3 dan peningkatan sebesar 76,74% dari *task* 6 yang artinya bahwa responden dapat lebih cepat menyelesaikan *task* yang diberikan oleh peneliti. Dan terjadi peningkatan hasil *UEQ* yang artinya bahwa responden lebih tertarik terhadap produk baru. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *UEQ* yang memperoleh signifikan perbedaan produk pada setiap skala. Skala daya tarik memperoleh kenaikan signifikan sebesar 37,82%, skala efisiensi memperoleh kenaikan signifikan sebesar 38,13%, skala ketepatan memperoleh kenaikan signifikan sebesar 64,06, skala kebaruan, skala kejelasan dan skala stimulasi memperoleh kenaikan signifikan sebesar 100%.
3. Merancang ulang desain antarmuka *Internet Banking* yang baik yaitu penataan menu utama transaksi yang jelas sehingga tidak membuat nasabah bingung untuk melakukan transaksi yang akan dilakukan.

## 5.2. Saran

Penulis memberikan saran untuk desain antarmuka *Internet Banking* yaitu menonjolkan menu utama transaksi yang sekiranya penting bagi nasabah disaat ingin melakukan transaksi perbankan. Sehingga nasabah dapat termotivasi dan mengerti melakukan transaksi perbankan menggunakan *Internet Banking* layaknya melakukan transaksi di *teller*.

©UKDW

## DAFTAR PUSTAKA

- Axup, B. &. (2011). *Representation Of Self-Reported Information Usage During Mobile Field Studies: Pilots & Orienteers 2*. Australia: OzCHI.
- Chang, C. d. (2001). Determinants of the intention to use Internet/WWW at work: a confirmatory study. *Information & Management*, 39, 1-14.
- Council, F. F. (2005). *Authentication In An Internet Banking Environment* (Vol. 18). Financial Institution Letter.
- Covey. (2002). *Usage And Usability Assesment: Library Practices And Concerns*. Washington, D.C.: Digital Library Federation.
- Dewiyana, H. (2008). Uji Ketergantungan Antarmuka Situs Web Perpustakaan Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, 4, 70-79.
- Hidayat, R. &. (2014). Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang*.
- Marcus, A. (2002). Return on investment for usable user-interface design:. 1994, 510-527.
- Maria, M. J. (2013). How to use the User Experience Questioannaire (UEQ). In *Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products* (pp. 39-45).
- Munaiseche, C. (2012). *Pengujian Web Aplikasi Dss Berdasarkan Pada Aspek Usability* (Vol. 8). Orbith.
- Parinusa, N. (2013). Evaluasi usability Situs Layanan Pemesanan Tiket Online. Yogyakarta: Undergraduate thesis, Duta Wacana Christian University. Retrieved from <http://sinta.ukdw.ac.id>.
- Prayoga, S. (2010). Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web Dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (User Satisfication). (D. Senses, Ed.) *Journal of Information Systems*, 6, 70-79.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Kualitatif*, 5, 1-8.
- Rubin, J. &. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing.

- Sastramihardja, H. H. (2008). Pengukuran Usability Dengan Sarana Task Model Dalam User Center Software Development. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Telekomunikasi*, 13.
- Schrepp, M. (2015). User Experience Questionnaire Handbook.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Yani N, S. K. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile*, 83-93.

©UKDW