

**DESAIN INTERFACE WEBSITE YANG USABLE DAN USERFRIENDLY  
DENGAN MEMPERHATIKAN EYE TRACKING DAN TIPOGRAFI**

Tugas Akhir



Oleh :

Junior Arthur Saleky

22074276

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
Tahun 2012

**DESAIN INTERFACE WEBSITE YANG USABLE DAN USERFRIENDLY  
DENGAN MEMPERHATIKAN EYE TRACKING DAN TIPOGRAFI**

Tugas Akhir



Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar  
Sarjana Komputer



Disusun oleh :  
Junior Arthur Saleky  
22074276

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
Tahun 2012

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **Desain Interface Website yang Usable dan Userfriendly dengan Memperhatikan Eye Tracking dan Tipografi**

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 kesarjanaaan 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 kesarjanaaan saya.

Yogyakarta, 14 Agustus 2012



JUNIOR ARTHUR SALEKY

22074276



## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Desain Interface Website yang Usable dan  
Userfriendly dengan Memperhatikan Eye Tracking  
dan Tipografi

Nama Mahasiswa : JUNIOR ARTHUR SALEKY

N I M : 22074276

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TIW276

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

© UKDWN

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 14 Agustus 2012



Dosen Pembimbing I

Restyandito, SKom.,MSIS

Dosen Pembimbing II

Dra. Widi Hapsari, M.T.

## HALAMAN PENGESAHAN

### DESAIN INTERFACE WEBSITE YANG USABILITY DAN USERFRIENDLY DENGAN MEMPERHATIKAN EYE TRACKING DAN TIPOGRAPHIC.

Oleh: JUNIOR ARTHUR SALEKY / 22074276

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 1 Agustus 2012

Yogyakarta, 13 Agustus 2012  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

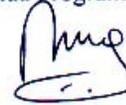
1. Restyandito, SKom., MSIS
2. Dra. Widi Hapsari, M.T.
3. Budi Susanto, SKom., M.T.
4. Lukas Chrisantyo, M.Eng.



Dekan

(Drs. Wimmie Handjwidjojo, MIT.)

Ketua Program Studi



(Nugroho Agus Haryono, M.Si)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kasih, berkat dan anugerah Nya yang tak berkesudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul *Desain Interface Website yang Usability dan Userfriendly* dengan memperhatikan *Eye Tracking* dan Tipografi.

Tugas Akhir ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunaanya.

Dalam menyelesaikan penelitian dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dari lubuk hati yang paling dalam pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Restyandito, S.Kom., MSIS** selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, petunjuk, masukan dan semangat yang diberikan kepada penulis.
2. **Dra, Widi Hapsari, M.T** selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingannya dengan sabar, petunjuk, ide serta sangat memotivasi penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Ayah dan ibu atas senyuman, kesabaran, dan perjuangannya dalam mendukung penulis untuk meyelesaikan Tugas Akhir ini. Serta Kakak, Adik dan Keponakanku tersayang yang selalu mendukung penulis dari jauh.
4. Sahabat-sahabat karib penulis Handy, Yudi, Roy, Karel, Onal, Mego, Chen, Umbu, Juan, Mikel dan semua teman-teman seperjuangan TI dan SI yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
5. Teman-teman team Informatika A yang selalu berjuang dilapangan untuk meraih banyak gelar juara dan juga memberikan semangat kepada penulis.

6. Teman-teman dari CISC fans Club Chelsea Yogyakarta dalam team futsal dan juga dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ingin meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat program Tugas Akhir. Sekali lagi penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan semoga ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 Juli 2012

Penulis



## INTISARI

*Interface website* merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan saat membuat sebuah *website*, hal ini tidak lepas dari bagaimana manusia sebagai *user* akan berinteraksi secara langsung dengan sistem tersebut, sehingga sistem yang akan dibuat berorientasi pada *user*, dengan demikian sistem tersebut dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang ingin dicapai.

*Eye tracking* merupakan suatu pola pergerakan mata *user* yang dalam penelitian ini dilakukan terhadap *website* Gereja Keluarga Allah untuk mengetahui area-area yang menarik dan tidak menarik dari *website*, kemudian didesain ulang dengan menentukan tempat dan informasi penting apa saja yang akan ditampilkan dalam *website*, dan juga bagaimana menampilkan informasi tersebut dengan tulisan dan tampilan yang mudah dimengerti oleh *user* atau dengan kata lain memiliki tipografi yang baik.

Desain *interface website* dilakukan dengan melakukan pengujian dengan *tool* yang dapat mengetahui area yang menarik perhatian *user* atau *heatmap*. *Heatmap* akan menampilkan perbandingan warna pada halaman *website* yang menjadi acuan untuk menempatkan informasi, sehingga halaman *website* yang dibuat memiliki *usability* yang baik.

**Kata Kunci** : *Desain Interface Website, Usability dan Userfriendly, Eye Tracking, Heatmap, Tipografi.*

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....              | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                          | iv   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                            | v    |
| UCAPAN TERIMA KASIH.....                           | vi   |
| INTISARI .....                                     | viii |
| DAFTAR ISI .....                                   | ix   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                | xii  |
| DAFTAR TABEL .....                                 | xiii |
|  |      |
| BAB 1 PENDAHULUAN                                  |      |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....                   | 1    |
| 1.2. Perumusan Masalah .....                       | 1    |
| 1.3. Batasan Masalah .....                         | 2    |
| 1.4. Tujuan Penelitian .....                       | 2    |
| 1.5. Metodologi Penelitian .....                   | 2    |
|  |      |
| BAB 2 LANDASAN TEORI                               |      |
| 2.1. Tinjauan Pustaka.....                         | 4    |
| 2.1.1. Interaksi Manusia dan Komputer .....        | 4    |
| 2.1.2. Eye Tracking dan Website Usability .....    | 5    |
| 2.2. Landasan Teori.....                           | 6    |
| 2.2.1. Heatmap .....                               | 6    |
| 2.2.2. Pola F dan Pola Z.....                      | 7    |
| 2.2.3. Desain Tipografi .....                      | 10   |
| 2.2.3.1. Sans vs sans-serif pada berita utama..... | 11   |
| 2.2.3.2. Jenis huruf yang paling populer .....     | 12   |
| 2.2.3.3. Background yang gelap atau terang .....   | 12   |
| 2.2.3.4. Ukuran huruf pada berita utama.....       | 13   |

|   |    |
|---|----|
| 2.2.3.5. Ukuran huruf pada body copy .....          | 13 |
| 2.2.3.6. Tinggi garis optimal untuk body copy ..... | 13 |
| 2.2.4. Pola Atensi Horizontal .....                 | 14 |
| 2.2.5. Eye Tracking ketika menjelajah website.....  | 16 |

### BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

|  |    |
|--|----|
| 3.1. Jenis Penelitian.....                     | 19 |
| 3.2. Subjek Penelitian.....                    | 19 |
| 3.3. Objek Penelitian .....                    | 20 |
| 3.4. Metode Pengumpulan Data .....             | 20 |
| 3.5. Metode Pengolahan Data .....              | 20 |
| 3.6. Perancangan Sistem .....                  | 21 |
| 3.6.1. Pemilihan Bahasa Pemrograman.....       | 21 |
| 3.6.2. Spesifikasi Hardware dan Software ..... | 22 |
| 3.6.3. Pengujian Desain.....                   | 22 |
| 3.6.4. Resume Hasil Kuisisioner.....           | 23 |

### BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 4.1. Halaman Homepage.....       | 27 |
| 4.2. Halaman Lokasi Ibadah ..... | 35 |
| 4.3. Halaman Pendeta Gbika.....  | 40 |
| 4.4. Halaman Pelayanan.....      | 44 |
| 4.5. Halaman Komunitas.....      | 48 |
| 4.6. Halaman Media .....         | 51 |
| 4.7. Halaman Misi.....           | 56 |
| 4.8. Halaman Contact.....        | 61 |
| 4.9. Halaman Detail Gereja.....  | 64 |

|  |    |
|--|----|
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN               |    |
| 5.1. Kesimpulan .....                    | 67 |
| 5.2. Saran.....                          | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                     | 69 |
| LAMPIRAN A : <i>Video Usability Test</i> |    |

© UKDW

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Keterangan   | Halaman |
|--------|--|---------|
| 2.1    | Heatmap  | 7       |
| 2.2    | Pola Z   | 8       |
| 2.3    | Pola zig-zag                                       | 8       |
| 2.4    | Pola F   | 9       |
| 2.5    | F-layout heatmap                                   | 10      |
| 2.6    | Sans vs Sans-serif pada berita utama               | 11      |
| 2.7    | Sans vs Sans-serif pada body copy                  | 11      |
| 2.8    | Jenis huruf yang paling populer                    | 12      |
| 2.9    | Background   | 12      |
| 2.10   | Ukuran huruf pada berita utama                     | 13      |
| 2.11   | Ukuran huruf pada body copy                        | 13      |
| 2.12   | Jumlah karakter tiap baris                         | 14      |
| 2.13   | Tingkat atensi mulai dari sebelah kiri             | 15      |
| 2.14   | Daerah atensi paling tinggi pada layar             | 15      |
| 2.15   | Pergerakan mata ketika menjelajahi website         | 16      |
| 2.16   | Distribusi atensi pada halaman website             | 17      |
| 2.17   | Daerah penting bagi penempatan informasi           | 18      |
| 3.1    | Alur kerja penelitian                              | 19      |
| 3.2    | Teknologi dan teori pengujian                      | 22      |
| 4.1    | Halaman homepage                                   | 27      |
| 4.2    | Heatmap homepage lama dan baru                     | 28      |
| 4.3    | Opacity konten                                     | 29      |
| 4.4    | Penerapan teori krug                               | 30      |
| 4.5    | Closure  | 31      |
| 4.6    | Atensi navigasi                                    | 31      |
| 4.7    | Tipe teks italic                                   | 31      |
| 4.8    | Pola seccade desain baru                           | 32      |
| 4.9    | Pola zig-zag dan sebaran atensi homepage baru      | 33      |
| 4.10   | Pola Z dan sebaran atensi homepage lama            | 34      |
| 4.11   | Halaman lokasi ibadah                              | 35      |
| 4.12   | Heatmap lokasi ibadah lama dan baru                | 36      |
| 4.13   | Tingkat atensi dipengaruhi kontras                 | 37      |
| 4.14   | Pola zig-zag dan sebaran atensi lokasi ibadah baru | 38      |
| 4.15   | Pola Z dan sebaran atensi lokasi ibadah lama       | 39      |
| 4.16   | Halaman pendeta gbika                              | 40      |
| 4.17   | Heatmap halaman pendeta gbika                      | 41      |
| 4.18   | Pengaruh gambar wajah terhadap atensi              | 41      |
| 4.19   | Pemilihan gambar dalam desain                      | 42      |
| 4.20   | Pola Z dan sebaran atensi halaman pendeta gbika    | 43      |
| 4.21   | Halaman pelayanan                                  | 44      |

|      |   |    |
|------|---|----|
| 4.22 | Heatmap halaman pelayanan                           | 45 |
| 4.23 | Pengaruh warna terhadap desain                      | 45 |
| 4.24 | Atensi dari beberapa percobaan                      | 46 |
| 4.25 | Pola zig-zag dan sebaran atensi halaman pelayanan   | 47 |
| 4.26 | Halaman komunitas                                   | 48 |
| 4.27 | Atensi dari beberapa percobaan                      | 49 |
| 4.28 | Pola zig-zag dan sebaran atensi halaman komunitas   | 50 |
| 4.29 | Halaman media                                       | 51 |
| 4.30 | Heatmap halaman media                               | 52 |
| 4.31 | Atensi dari beberapa percobaan                      | 53 |
| 4.32 | Atensi dari beberapa percobaan                      | 54 |
| 4.33 | Pola zig-zag dan sebaran atensi halaman media       | 55 |
| 4.34 | Halaman misi  | 56 |
| 4.35 | Heatmap halaman misi                                | 57 |
| 4.36 | Tingkat atensi blok teks yang pendek                | 58 |
| 4.37 | Tingkat atensi blok teks yang panjang               | 58 |
| 4.38 | Pola zig-zag dan sebaran atensi halaman misi baru   | 59 |
| 4.39 | Pola Z dan sebaran atensi halaman misi lama         | 60 |
| 4.40 | Halaman contact                                     | 61 |
| 4.41 | Heatmap halaman contact                             | 62 |
| 4.42 | Blok teks halaman contact                           | 63 |
| 4.43 | Pola zig-zag dan sebaran atensi halaman contact     | 63 |
| 4.44 | Halaman gereja grand pelita                         | 64 |
| 4.45 | Heatmap halaman gereja grand pelita                 | 65 |
| 4.46 | Pengaruh gambar wajah dibandingkan gambar map       | 65 |
| 4.47 | Pola zig-zag dan sebaran atensi gereja grand pelita | 66 |



## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b> | <b>Keterangan</b>                                | <b>Halaman</b> |
|--------------|--|----------------|
| 4.1          | Perbandingan heatmap halaman homepage            | 32             |
| 4.2          | Perbandingan heatmap halaman lokasi ibadah       | 37             |
| 4.3          | Perbandingan heatmap halaman pendeta gbika       | 42             |
| 4.4          | Perbandingan heatmap halaman pelayanan           | 46             |
| 4.5          | Perbandingan heatmap halaman komunitas           | 49             |
| 4.6          | Perbandingan heatmap halaman media               | 54             |
| 4.7          | Perbandingan heatmap halaman misi                | 59             |
| 4.8          | Perbandingan heatmap halaman contact             | 63             |
| 4.8          | Perbandingan heatmap halaman gereja grand pelita | 66             |

© UKDW

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Website* adalah salah satu media informasi yang paling sering diakses di *internet*, *website* bertujuan untuk memberikan informasi kepada *user* dimana saja dan kapan saja tanpa memperhitungkan waktu dan tempat, faktor yang juga perlu diperhatikan adalah bagaimana informasi itu disediakan, karena informasi yang baik dan jelas akan membuat *user* lebih fokus dan memahami isi dari *website*.

Setiap *user* memiliki karakteristik yang berbeda-beda satu sama lain, jadi untuk mendesain sebuah *website* perlu adanya pemahaman tentang konten dan informasi yang akan ditampilkan di *website*, sehingga informasi yang diakses oleh *user* merupakan informasi yang penting dan dapat dimengerti dengan baik.

*Website* yang menarik dan mudah dimengerti akan membuat *user* lebih nyaman menggunakannya, sehingga peletakan informasi dan penulisan yang baik adalah faktor yang sangat mempengaruhi minat *user* untuk membaca isi *website*, desain *interface website* tidak bisa sembarangan, karena harus mengerti kebiasaan *user* dan informasi apa saja yang menjadi fokus *user* pada *website*, sehingga sebelum mendesain sebuah *website* harus memahami konsep *eye tracking* yaitu tempat-tempat dimana *user* sering melihat informasi dan juga konsep desain tipografi yaitu menyediakan informasi dengan tulisan yang jelas, menarik dan mudah dimengerti oleh *user*.

### 1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu penerapan pola F dan pola Z, juga konsep pola desain tipografi untuk meningkatkan *usability website* GKA.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. *User* membaca isi *website* dari kiri-kanan.
2. Penelitian berhubungan dengan *eye tracking*, pola desain tipografi, dan *usability* dalam mendesain *website*.
3. Pengujian desain *interface website* menggunakan *tool* Feng-GUI.
4. Desain *interface website* dibuat menggunakan aplikasi *intype* dan diuji melalui *browser*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah :

1. Penerapan konsep *eye tracking* dan desain tipografi pada *website* GKA (Gereja Keluarga Allah).
2. Memanfaatkan *eye tracking area (heat map)* dalam penempatan konten *website*.
3. Pemanfaatan *website* secara maksimal sesuai dengan visi awal.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi pendukung dan mempelajari semua sumber referensi yang berhubungan erat dengan konsep *eye tracking*, pola desain tipografi dan *usability*.

2. *Benchmarking*

Konsep *benchmarking* dilakukan untuk menganalisa *website* dengan melakukan perbandingan antara *website* yang didesain dengan *website* lain yang sejenis, analisa ini dilakukan terutama untuk mengetahui lokasi *content* tepat dan penulisan informasi yang baik, juga hal-hal yang mendukung desain *interface website* tersebut seperti gambar, warna, jenis dan ukuran *font*.

### 3. Kuesioner

Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepuasan *user*, yang dibedakan berdasarkan umur, tingkat pendidikan dan lamanya menggunakan atau mengenal *website*, dan juga untuk mengetahui informasi apa saja yang sebenarnya diinginkan *user* untuk ditampilkan pada *website*, dan untuk lebih mendukung hasil akhir website yang *user friendly* maka partisipan yang diperlukan kurang lebih 25-30 orang sebagai rekomendasi pembuatan *website*.

### 4. Analisis

Analisis dilakukan berdasarkan teori *eye tracking* dan desain tipografi, sementara data dari partisipan dan penggunaan *tools* digunakan sebagai bahan perbandingan untuk membantu memprediksi apakah penerapan konsep *eye tracking* dan tipografi pada *website* sudah cukup baik. Hasilnya berupa desain *eye tracking* yang lebih baik dan tipografi yang jelas sehingga memiliki *usability* yang tinggi dan mudah dimengerti *user*.



## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari serangkaian hasil analisa terhadap *website* Gereja Keluarga Allah (gbika.org) terdapat beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Area disebelah kiri *website* merupakan area yang paling sering mendapatkan atensi dari user, sehingga informasi-informasi penting sebaiknya diletakan pada posisi kiri *website*.
2. Kuisisioner merupakan faktor pendukung untuk mendapatkan informasi penting tentang kebiasaan *user* dalam melihat *website*.
3. Pemilihan warna dalam desain juga mempengaruhi atensi, seperti warna *background*, informasi konten dan gambar.
4. *Font* antara isi dan judul isi kadang tidak mendapatkan atensi karena tidak ada pemisah atau perbedaan *font* maupun warna.
5. Gambar sering kali mendapatkan antensi yang lebih tinggi dibandingkan teks.
6. Halaman *website* yang terlalu panjang dapat menurunkan tingkat atensi karena informasi cenderung lebih banyak dan membuat *user* harus melakukan *scroll* untuk melihat informasi secara keseluruhan.
7. Penempatan informasi dalam bentuk *grid* sangat penting untuk membuat informasi lebih rapi dan terstruktur.

## 5.2 Saran

1. Faktor utama dalam mendesain *website* yang baik adalah konten atau isi informasi itu harus pada tempat yang tepat sehingga informasi itu dapat dilihat oleh *user*, kemudian baru memperhatikan faktor estetika.
2. Dalam mendesain sebuah *website* perlu adanya pemahaman tentang *user*, ini sangat berpengaruh pada antensi yang akan diberikan *user*, seperti faktor apa saja yang menarik perhatian *user*, dan kebiasaan *user* ketika melihat *website*.
3. *Usability* perlu diperhatikan dengan baik sehingga *user* dapat lebih memahami informasi yang ada pada *website*.

© UKDW

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambler, & Scott, W. (2000, Oktober 26). *User Interface Design : Tips and techniques*.  
<http://www.ambysoft.com/userInterfaceDesign.pdf>.
- Anne, Vasquez, Rae, Peterson, & Paul. (1997). *Teach Yourself Great Design in a Week*. Sams.net Publishing.
- Could I have the Menu Please? An Eye Tracking Study of Design Conventions*, (2004) dalam [http://www.cs.ucl.ac.uk/research/higherview/mccarthy\\_menu.pdf](http://www.cs.ucl.ac.uk/research/higherview/mccarthy_menu.pdf); 26 januari 2011
- Human-Computer Interaction: Principles of Interface Design* (2004) dalam [http://www.vhml.org/theses/nannip/HCI\\_final.htm](http://www.vhml.org/theses/nannip/HCI_final.htm); 20 januari 2011
- Nielsen, J., & Pernice, K. (2009). *Eyetracking Web Usability*. New Riders.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2007). *Interaction Design: Beyond Human-Interaction Design*. Wiley.

