

ANALISIS KEBERGUNAAN: APLIKASI PEMESANAN FASTBOAT BERBASIS MOBILE DI BALI

(The Usability Analysis of Booking Fastboat in Bali Mobile Based Application)

Bagus Made Sabda Nirmala^{[1]*}

^[1]Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Denpasar, Indonesia
E-mail: sabda@stikom-bali.ac.id

KEYWORDS:

Android, analysis usefulness, online booking, usability

ABSTRACT

The technology usefulness are very important especially on the transportation industry. Water transportation still important in Bali. This kind of transportation very useful to help tourist or locals reach the remote island like Nusa Penida or Nusa Lembongan. In Bali also known as fastboat. This one very popular to use to visit Nusa Penida, one of the small islands in the east of Bali. But the conditions today, everyone who wants to go to Nusa Penida, always take of fastboat transportation, by buying fastboat tickets on Sanur Beach, Kusamba Beach or Padang Bai Harbour. Tourists who come to Bali also do the same thing if they want to go to Nusa Penida. tourists still have to use social media to search for fastboat tickets and book via chat application. In addition, there are also those who are looking for boat tickets by contacting one by one the existing boat operators either by telephone, or whatsapp short message. This condition is a problem because tourists and people who want to go there must spend time longer. In addition, there is still potential for crime through social media, for example selling fake fastboat tickets by unofficial agents. because not all boat ticket sellers are partner with existing official fastboat operators. This study aims to examine the usefulness or usability of android mobile applications for online booking of fastboat tickets from Bali to Nusa Penida or return. In addition, this research has succeeded in building applications that can facilitate users to compare boat ticket prices and can order at once on the same platform. This usability test contains 5 aspects of usability: learnability, efficiency of use, memorability, error and satisfaction. The usability test results in this application showed 83.3% stated the ease of use of the application login that contained aspects of efficiency of use, memorability and satisfaction.

KATA KUNCI:

Android, Analisis Kebergunaan, Usabilitas, Pemesanan Online

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap industri transportasi. Tidak terkecuali dengan transportasi air, khususnya *fastboat* ke Nusa penida, salah satu pulau kecil di timur pulau Bali. Kondisi saat ini, setiap orang yang ingin berangkat ke Nusa Penida, selalu memanfaatkan *fastboat*, dengan membeli tiket *fastboat* di Pantai Sanur, Pantai Kusamba ataupun Pelabuhan Padang Bai. Wisatawan yang datang ke Bali juga melakukan hal yang sama jika ingin berangkat ke Nusa Penida. Wisatawan masih memanfaatkan sosial media untuk mencari tiket *fastboat* tersebut dan memesan melalui *chatting* seperti aplikasi whatsapp. Selain itu ada juga yang mencari tiket boat dengan menghubungi satu persatu beberapa operator *boat* yang ada baik melalui telepon, atau aplikasi pesan singkat whatsapp. Kondisi ini menjadi masalah karena wisatawan dan orang yang ingin berangkat harus meluangkan waktu tidak sedikit. Selain itu, masih terdapat potensi kejahatan melalui sosial media, misalnya menjual tiket *fastboat* palsu oleh agen-agen bodong atau tidak resmi. dikarenakan tidak semua penyedia tiket *boat* merupakan partner dari operator *fastboat* yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kebergunaan aplikasi *mobile* android untuk pemesanan online tiket *fastboat* dari Bali ke Nusa Penida atau sebaliknya. Selain itu, penelitian ini telah berhasil membangun aplikasi yang dapat memudahkan pengguna untuk membandingkan harga tiket boat dan dapat memesan sekaligus pada satu platform yang sama. Pengujian kebergunaan ini mengandung 5 aspek usabilitas: *learnability*, *efficiency of use*, *memorability*, *error* dan *satisfaction*. Hasil pengujian kebergunaan pada aplikasi ini menunjukkan 83,3% menyatakan kemudahan penggunaan login aplikasi yang mengandung aspek *efficiency of use*, *memorability* dan *satisfaction*. 76,7% responden menyatakan aplikasi mudah dikenali sebagai aplikasi pemesanan online. 77,3% responden menyatakan aplikasi mudah digunakan dan mampu melakukan perbandingan harga *fastboat*. Sebanyak 82,7% menyatakan mampu melakukan pemesanan tiket boat melalui aplikasi. Semua hasil

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan industri yang mengalami perkembangan sangat pesat saat ini. Pariwisata di Bali, telah menjadi sektor industri utama penyangga perekonomian daerah Bali lebih dari 50 tahun. Pariwisata adalah segala bentuk upaya dalam meningkatkan nilai tambah baik dalam bentuk pengembangan usaha kerakyatan atau berbasis masyarakat lokal, objek wisata yang dikelola masyarakat lokal ataupun negara, daya tarik dan atraksi wisata serta perusahaan terkait bidang pariwisata [1]. Pengaruh teknologi internet, membawa bidang pariwisata ke ranah digital yang disebut sebagai *etourism*. *eTourism* dapat dikatakan sebagai bentuk digitalisasi dari pariwisata yang tanpa tersentuh teknologi internet sebelumnya dengan digitalisasi dari proses bisnis, *value chain* dan informasi di bidang pariwisata [2]. *e-tourism* dapat mencakup reservasi *online* hotel, reservasi *online* akomodasi, platform informasi *point of interest* (PoI), dan *travel video blog*. *eTourism* berperan penting dalam meningkatkan perkembangan sektor pariwisata konvensional, seperti kunjungan PoI (pantai, gunung dan air terjun), restoran, hotel dan kearifan lokal yang mampu menjadi daya tarik wisata.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap industri transportasi. Tidak terkecuali dengan transportasi air, khususnya *boat charter* ke Nusa penida. Kondisi saat ini, setiap orang yang ingin berangkat ke Nusa Penida, selalu memanfaatkan *boat* atau disebut juga dengan *fastboat*, dengan membeli tiket *boat* di Pantai Sanur, Pantai Kusamba ataupun Pelabuhan Padang Bai. Wisatawan yang datang ke Bali juga melakukan hal yang sama jika ingin berangkat ke Nusa Penida. Wisatawan masih memanfaatkan sosial media untuk mencari tiket *boat* tersebut dan memesan melalui *chatting* seperti aplikasi whatsapp. Selain itu ada juga yang mencari tiket boat dengan menghubungi satu persatu beberapa operator *boat* yang ada baik melalui telepon, atau aplikasi pesan singkat whatsapp. Kondisi ini menjadi masalah karena wisatawan dan orang yang ingin berangkat harus meluangkan waktu tidak sedikit dan menghubungi

satu-persatu penyedia tiket *boat* tersebut. Di sisi lain, masih adanya potensi penipuan melalui sosial media, yang bisa dimanfaatkan pihak tidak bertanggung jawab dengan menjual tiket *boat* palsu atau bodong, dikarenakan tidak semua penyedia tiket *boat* merupakan partner dari operator *boat* yang ada.

Penelitian terkait analisis kebergunaan atau usability telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian di tahun 2016 [3] bertujuan untuk mengukur tingkat kebergunaan desain dari aplikasi eReader Skripsi berbasis *hypertext*. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengujian system Usability Scale atau biasa disebut SUS dan Single Ease Question atau biasa disebut SEQ. SUS bertujuan untuk usability desain aplikasi yang dibangun dan SEQ digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan setiap fungsi pada aplikasi eReader ini. Hasil pengujian pada aplikasi ini menunjukkan sebanyak 82,2 dan diambil dari 30 responden yang menguji aplikasi ini.

Penelitian lainnya terkait pengujian kebergunaan juga dilakukan pada tahun 2013 [4] bertujuan untuk menguji aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak pada perangkat mobile. Pengujian kebergunaan atau usability pada penelitian ini menggunakan metode *field observation* yaitu melakukan observasi langsung terhadap pengguna dan mengamati bagaimana user menggunakan aplikasi tersebut. Komponen pengujian pada penelitian ini mencakup aspek efektivitas dalam pengoperasian aplikasi, efisiensi dan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Hasil pengujian aplikasi mobile pada anak-anak, menunjukkan dengan metode *field observation* dapat meningkatkan usability penggunaan aplikasi dari 78,4% menjadi 91.1%.

Penelitian lainnya yang dilakukan pada tahun 2018 [5] bertujuan untuk menguji tingkat kepuasan pengguna berdasarkan usability pada aplikasi pemesanan layanan *service on demand*. Aplikasi ini telah mengalami unduh lebih dari 10juta unduhan tetapi pada penelitian ini ditemukan bahwa aplikasi yang populer digunakan ini, masih menyisakan permasalahan dari sisi pengguna. Metode pengujian usability digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi secara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan masih terdapatnya permasalahan misalnya banyaknya pilihan menu

pada aplikasi sehingga user membutuhkan waktu lebih untuk memahami aplikasi (hal ini terkait aspek learnability dan aspek efficiency of use dari usability). Tingkat kecepatan user dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan adalah 0,01 goals/sec. Hal ini menunjukkan walaupun aplikasi yang sudah digunakan dan diunduh lebih dari 10juta user masih perlu melakukan pengujian usability atau kebergunaan aplikasi berdasarkan pengalaman user.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile android untuk booking online tiket boat charter dari Bali ke Nusa Penida atau sebaliknya. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Booking Online Boat Charter Nusa Penida berbasis Mobile Android" bertujuan untuk membangun aplikasi yang diharapkan dapat menjadi alternatif para wisatawan untuk membandingkan harga tiket boat dan memesan pada satu platform yang sama.

Pengembangan aplikasi ini menggunakan metodologi pengembangan rekayasa perangkat lunak. Dimulai dari analisis kebutuhan aplikasi dan kebutuhan pengguna sampai pada melakukan perancangan dan desain aplikasi yang akan digunakan. Setelah tahap development aplikasi berbasis android ini selesai, selanjutnya dilakukan pengujian pengujian kebergunaan. Kebergunaan atau usability merupakan istilah yang mengacu pada kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau produk tertentu. Pengujian kebergunaan bertujuan untuk mengukur kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang telah dibangun

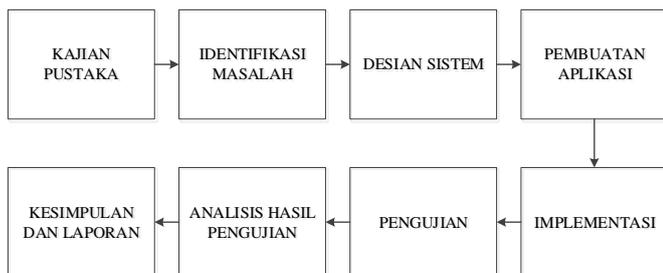
Pada kajian pustaka bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang hal-hal yang sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, aspek-aspek yang telah diteliti, teknik-teknik yang telah diterapkan, hasil dan hambatan yang ditemukan di dalam penelitian, dan perbedaan antara rumusan masalah yang hendak dipecahkan dengan masalah-masalah yang sudah dipecahkan orang lain. Setelah kajian pustaka dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah-masalah berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan. Selain itu, pada tahapan ini juga ditentukan teknik-teknik apa atau prosedur-prosedur apa yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi. Desain sistem dilakukan berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi dan teknik yang digunakan untuk memecahkannya. Pada tahapan ini dibuat sebuah model yang selanjutnya akan diterjemahkan ke dalam kode-kode program dan alat.

Tahapan ini bertujuan untuk menerjemahkan desain ke dalam kode-kode program dan membuat aplikasi mobile etourism berbasis android sesuai dengan desain yang telah dibuat. Setelah aplikasi mobile Bali etourism dibuat selanjutnya dilakukan proses implementasi. Implementasi akan dilakukan dengan memasang aplikasi ke smartphone Android. Pengujian bertujuan untuk mengetahui usability dan fungsionalitas dari aplikasi mobile Bali etourism yang dibuat. Analisis hasil pengujian sangat diperlukan untuk mengetahui beberapa hal, seperti mengapa sistem tidak dapat berfungsi dengan baik, mengapa permasalahan yang telah diidentifikasi tidak dapat diselesaikan dengan sistem yang telah dibuat.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Alur Penelitian

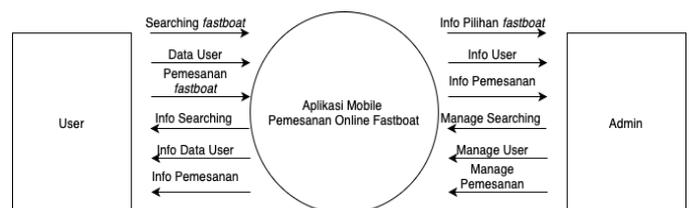
Penelitian yang dilakukan ini menggunakan alur penelitian pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

B. Perancangan Sistem

Perancangan Aplikasi Pemesanan fastboat online dimulai dengan diagram konteks. Diagram konteks dapat dilihat pada gambar 2.



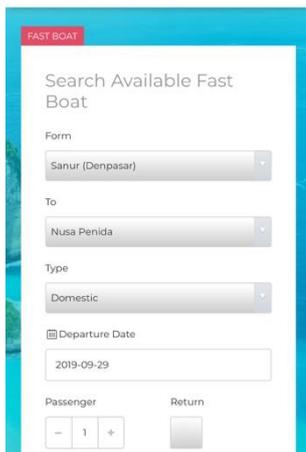
Gambar 2. Diagram Konteks Aplikasi pemesanan fastboat

Diagram Konteks merupakan diagram yang mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum dan keluaran, diagram ini merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan, diagram tersebut tidak memuat penyimpanan dan penggambaran aliran data yang sederhana, proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran data-aliran data utama menuju dan dari sistem [6].

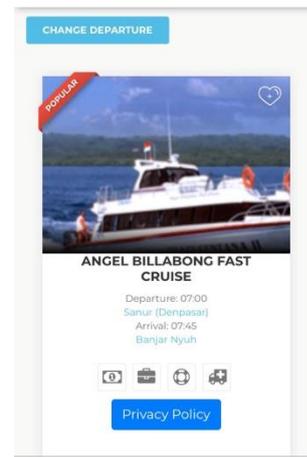
C. Aplikasi Pemesanan *fastboat*

Aplikasi android berbasis *mobile* Android yang telah dibangun ini mampu untuk mencari tiket boat yang tersedia dari beberapa operator *fastboat* Sanur-Nusa Penida. Tampilan aplikasi pemesanan *fastboat* dapat ditunjukkan seperti pada Gambar 3.

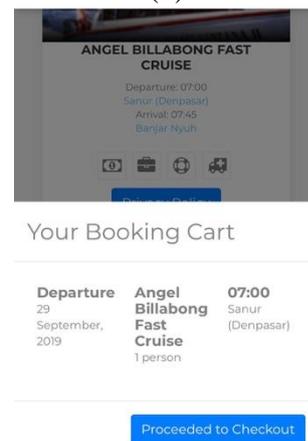
Pada gambar 3 (a), menunjukkan form pencarian pada aplikasi. Pengguna dapat memilih keberangkatan dan tujuan boat yang akan dipesan. Pengguna juga harus memilih tipe sebagai tamu domestik atau asing, berikut juga dengan tanggal keberangkatan beserta jumlah pesan tiket boat tersebut



(b)



(b)



(c)

Gambar 3. Aplikasi Mobile Pemesanan *fastboat* (a) searching *fastboat*, (b) hasil searching (c) tampilan pemesanan *fastboat* detail

Pada gambar 3 (b), menunjukkan boat yang tersedia disertai juga detail jam keberangkatan dan sampai di Nusa Penida. Berikut juga dengan kebijakan operator boat yang bisa dibaca oleh pengguna. Pada gambar 3 (c), menunjukkan rangkuman pemesanan yang telah dilakukan pengguna. Disini berisi detail pemesanan dan tombol untuk *checkout*.

D. Analisis Kebergunaan

Proses evaluasi pada perancangan sebuah aplikasi merupakan proses yang terus berkembang dan meningkat atau integral sepanjang hidup dari aplikasi yang telah dikembangkan atau akan dievaluasi kembali [7]. Evaluasi pada aplikasi yang akan dikembangkan atau sudah dikembangkan dapat menggunakan metode usabilitas atau biasa disebut usability evaluation. Evaluasi kebergunaan atau usabilitas dapat melibatkan user secara langsung atau tidak melibatkan user secara langsung [9] [10].

Usability atau kebergunaan adalah istilah yang mengacu pada kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau produk tertentu. Dalam interaksi manusia komputer dan ilmu komputer, kebergunaan merujuk pada keluwesan dan kejelasan interaksi dengan hasil rancangan suatu perangkat lunak. *Usability* dapat diukur dari beberapa aspek seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* [8].

Learnability berkaitan dengan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali pengguna melihat atau menggunakan suatu desain perangkat lunak. *Efficiency of use* menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas setelah pengguna mempelajari rancangan perangkat lunak. *Memorability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya. *Errors* menjelaskan jumlah error yang dilakukan oleh pengguna. *Satisfaction* berkaitan dengan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu rancangan perangkat lunak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang mewakili aspek usability dalam bentuk survei dan menggunakan skala likert untuk perhitungan dari hasil survei.

Pengujian dilakukan dengan menentukan tugas-tugas yang dilakukan oleh user yang akan menguji aplikasi ini. Tugas yang diberikan merupakan tugas yang terkait penggunaan aplikasi sampai pada melakukan pemesanan *fastboat* melalui aplikasi. Tugas yang harus dilakukan user dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Tugas Pengujian Kebergunaan

1	Lakukan login sebagai user dalam aplikasi booking boat ini
2	Cari dalam aplikasi ini menu utama, menu perbandingan harga boat, menu pemesanan boat
3	Lakukan pencarian list fastboat dan perbandingan boat yang tersedia
4	Lakukan pemesanan fastboat pada aplikasi ini
5	Lakukan logout untuk meninggalkan aplikasi dan lakukan login kembali.

Selanjutnya, dari setiap tugas yang dilakukan user, dilanjutkan dengan penentuan penentuan list pertanyaan berdasarkan tugas yang dilakukan dan dikaitkan dengan aspek usability. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan ini terdapat 5 buah pertanyaan. Pertanyaan pertama, menanyakan kemudahan user untuk mengenal aplikasi pemesanan *fastboat*. Pertanyaan pertama terkait dengan aspek *learnability* dan *satisfaction*. Pertanyaan kedua menanyakan pengalaman user saat melakukan login ke aplikasi ini. Pertanyaan kedua ini terkait dengan aspek *Efficiency of use*, *memorability*, dan *Satisfaction*. Pertanyaan ketiga terkait pengalaman user dalam mengoperasikan aplikasi, kemudahan mengakses setiap menu yang ada termasuk mengakses menu *searching fastboat*. Pertanyaan ketiga ini terkait dengan aspek *learnability*, *Satisfaction*, *memorability*, *error frequency* dan *Efficiency of use*. Pertanyaan keempat terkait pengalaman pengguna dalam membandingkan harga dan pertanyaan kelima terkait pengalaman pengguna dalam melakukan pemesanan *fastboat* melalui aplikasi ini. Pertanyaan keempat mengandung aspek *Learnability*, *Efficiency of use*, *Satisfaction* dan pertanyaan kelima mengandung aspek *Learnability*, *Efficiency of use* dan *satisfaction*.

Tabel 2. Tabel Pertanyaan dan Aspek Usabilitas

No	Pertanyaan	Aspek Usabilitas
1	Apakah aplikasi dapat dikenal dengan baik sebagai aplikasi booking boat penida	<i>learnability</i> , <i>Satisfaction</i> , <i>memorability</i>
2	Apakah anda dengan mudah melakukan login?	<i>Efficiency of use</i> , <i>memorability</i> , <i>Satisfaction</i>
3	Apakah anda dengan mudah menggunakan aplikasi ini dan mengakses menu yang tersedia	<i>learnability</i> , <i>Satisfaction</i> , <i>memorability</i> , <i>error frequency</i> , <i>Efficiency of use</i>
4	Apakah anda mampu melakukan "compare price" boat penida	<i>Learnability</i> , <i>Efficiency of use</i> , <i>Satisfaction</i>

5	Apakah anda mampu melakukan pemesanan boat melalui menu booking	<i>Learnability, Efficiency of use,</i>
---	---	---

Metode pengujian usability yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuisisioner dengan respon user dari umur 20-30 tahun. Jumlah responder yang digunakan sebanyak 30 responden. Adapun skala penilaian yang digunakan merupakan penilaian dengan skala 1-5, dimana nilai 1 menunjukkan nilai terkecil atau perwakilan jawaban sangat kurang setuju dan nilai 5 mewakili jawaban setuju.

Tabel 3. Rekap Hasil pengujian User

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Apakah aplikasi dapat dikenal dengan baik sebagai aplikasi booking boat penida	1	4	6	7	12
2	Apakah anda dengan mudah melakukan login?	0	3	4	8	15
3	Apakah anda dengan mudah menggunakan aplikasi ini dan mengakses menu yang tersedia	2	3	5	7	13
4	Apakah anda mampu melakukan "compare price" boat penida	1	4	5	8	12
5	Apakah anda mampu melakukan pemesanan boat melalui menu booking	1	1	5	9	14

Tabel 2 menunjukkan rekap hasil penilaian dari pertanyaan yang diajukan kepada pengguna. Dari Tabel 2 rekap hasil kuisisioner pengujian pengguna, diperoleh persentase interpretasi dari masing-masing pertanyaan yang diajukan kepada user. Penilaian interpretasi pengguna terhadap aplikasi ini adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan *Rumus Index %*. Total nilai merupakan nilai dari jumlah setiap jawaban dari skala 1-5 dikalikan dengan jumlah responden. y merupakan skor tertinggi likert dikalikan jumlah responden sebanyak 30 responden. Rumus dapat dilihat pada rumus (1).

$$\% = \text{total Nilai} / y * 100. \quad (1)$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa aspek-aspek usability atau kebergunaan berhasil diterapkan dan diuji pada aplikasi pemesanan online *fastboat* berbasis mobile ini.

Tabel 4. Persentase pengujian kebergunaan aplikasi pemesanan *fastboat* online

No	Pertanyaan	Persentase
1	Apakah aplikasi dapat dikenal dengan baik sebagai aplikasi booking boat penida	76,7 %
2	Apakah anda dengan mudah melakukan login?	83,3 %
3	Apakah anda dengan mudah menggunakan aplikasi ini dan mengakses menu yang tersedia	77,3 %
4	Apakah anda mampu melakukan "compare price" boat penida	77,3 %
5	Apakah anda mampu melakukan pemesanan boat melalui menu booking	82,7 %

Tabel 3 menunjukkan hasil pengujian kebergunaan dalam nilai persentase. Pertanyaan 3 yang menekankan aspek aspek *learnability, Satisfaction, memorability, error frequency* dan *Efficiency of use* yaitu kemudahan penggunaan aplikasi dan mengakses masing-masing menu aplikasi menunjukkan nilai 77,3%. Pertanyaan 4 yang menekankan pengguna melakukan perbandingan harga menunjukkan sebanyak 77,3% pengguna menyatakan aplikasi ini memenuhi aspek *learnability, efficiency of use* dan *Satisfaction*. Nilai tertinggi sebesar 83,3% yaitu pada pertanyaan nomor 2 yang menekankan kemudahan pengguna untuk melakukan login ke aplikasi yang mengandung aspek *Efficiency of use, memorability* dan *satisfaction*.

IV. PENUTUP

Pengujian kebergunaan atau usability pada aplikasi pemesanan *fastboat* berbasis online ini menunjukkan sebanyak 77,3 % user yang menguji aplikasi ini menyatakan bahwa aplikasi pemesanan *fastboat* ini memenuhi aspek usability: *Learnability, Satisfaction, memorability, error frequency, Efficiency of use*. Sebanyak 76,7% menyatakan aplikasi mudah dikenali. Sebanyak 83,3% menyatakan mudah melakukan login. Sebanyak 77,3% menyatakan mudah menggunakan aplikasi dengan mengakses menu yang tersedia. Sebanyak 82,7% responden menyatakan mampu melakukan pemesanan tiket boat melalui aplikasi yang mengandung aspek *learnability dan efficiency of use*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan atas dukungan dari ITB STIKOM Bali beserta para rekan peneliti dan responden yang turut serta membantu sehingga

penelitian ini dapat dilakukan dan berhasil dilakukan pengujian pada aplikasi ini. Selain itu terima kasih atas keterlibatan rekan sesama peneliti di ITB STIKOM Bali sebagai tempat bertukar pikiran dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- [1] W. Purnomowati and Ismini, "Konsep Smart City Dan Pengembangan Pariwisata," *J. JIBEKA*, vol. 8, no. 1, pp. 65–71, 2014.
- [2] D. Buhalis and S. H. Jun, "E-Tourism," *Contemp. Tour. Rev.*, pp. 1–38, 2011.
- [3] M. I. G. Ardiansyah, "Pengujian Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi E-Reader Skripsi Berbasis Hypertext," *JITTER (J. Ilm. Tek. Inf. Ter.*, vol. II, no. 3, pp. 213–220, 2016.
- [4] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, I. Hermadi, and H. Khotimah, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile," *J. Ilmu Komput. dan Agri-Informatika*, vol. 2, no. 2, p. 83, 2013.
- [5] M. I. Farouqi, I. Aknuranda, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 10, pp. 3150–3156, 2018.
- [6] K. E. Kendall and J. E. Kendall, *Systems Analysis and Design*. 2013.
- [7] D. Alan, F. Janet, D. A. Gregory, and B. Russell, *Human-Computer Interaction-3rd edition*. 2004.
- [8] S. Rihihaho, "Usability Testing," in *The Wiley Handbook of Human Computer Interaction Set*, 2017.
- [9] J. R. Lewis, "Usability Testing," in *Handbook of Human Factors and Ergonomics*, 2012, pp. 1267–1312.
- [10] J. Rubin and D. Chisnel, *Handbook of Usability Testing*, no. 1. 2014.