



ISSN : 2339 - 1871

# JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75  
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia  
Phone : +62 852-7901-1390.  
Email : betrik@lppmsttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@lppmsttpagaralam.ac.id  
Website : <https://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

## ANALISA USABILITY PADA WEBSITE TRAVELOKA

Yadi

Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam<sup>1</sup>  
Jalan Masik Siagim No.75 Simpang Mbacang Kec.Dempo Tengah Kota Pagar Alam  
Sur-el : yadikom@gmail.com<sup>1</sup>,

**Abstrak:** Traveloka salah satu penyedia pelayanan jasa memanfaatkan situs *website* sebagai salah satu media informasi paling efektif untuk menyampaikan sebuah informasi yang cepat dan akurat. Namun agar sebuah media informasi dapat berguna dengan baik dibutuhkan sebuah analisa untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemudahan user dalam menggunakan website tersebut. *Usability* adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah kebergunaan perangkat lunak dan mengetahui tingkat pemahaman dan kepuasan user dalam menggunakan perangkat tersebut. Tujuan dari analisis *usability* ini untuk menganalisa seberapa besar tingkat kebergunaan (*usability*) *website penyedia pelayanan jasa seperti Traveloka.com* bagi user. Dengan jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif, sedangkan pengukuran *usability* yang dilakukan meliputi aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Hasil dari penelitian yang telah dihitung dengan menggunakan aplikasi Spss 20, peneliti mendapatkan tingkat kebergunaan sebesar 75% dari nilai angket yang telah di nilai oleh responden bahwa dengan adanya situs pelayanan jasa seperti traveloka sangat bermanfaat dan dapat membantu bagi pengguna. Hal ini dapat dilihat dari hasil setiap aspek *usability* menyatakan pada setiap variabel seperti *learnability* 85%, *Efficiency* 70%, *Memorability* 80%, *Error* 60% dan *satisfaction* 85%. Dengan tingkat *usability website* Traveloka.com dapat dinilai baik dan berguna untuk mendukung aktifitas pekerjaan user.

**Kata Kunci :** *Usability, Website, Spss, Traveloka*

**Abstract:** *Traveloka, one of the service providers utilizes website as one of the most effective information media to convey a fast and accurate information. But in order for a media information to be useful, it requires an analysis to find out how much the user is comfortable with using the website. Usability is a method used to test the usefulness of software and know the level of understanding and user satisfaction in using the device. The purpose of this usability analysis is to analyze the extent of usability of a service provider's website such as Traveloka.com for users. With the type of research used is descriptive quantitative, while usability measurements carried out include aspects of learnability, efficiency, memorability, errors and satisfaction. The results of the research that have been calculated using the Spss 20 application, researchers get a usability level of 75% of the value of the questionnaire that has been valued by respondents that the presence of service sites such as traveloka is very useful and can help users. This can be seen from the results of each usability aspect stating on each variable such as 85% learnability, 70% efficiency, 80% Memorability, 60% error and 85% satisfaction. With the usability level, the Traveloka.com website can be considered good and useful for supporting user work activities.*

**Keyword:** *Usability, Website, Spss, Traveloka*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan kemajuan secara global dengan Perkembangan dan kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dimana aktifitas kehidupan sehari-hari telah menyatu dengan teknologi baik untuk pekerjaan maupun pendidikan, dengan kemajuan yang semakin pesat menjadikan teknologi sebagai media informasi yang begitu sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat. Sebagai media informasi tidak terlepas dari kebutuhan jaringan *internet*. *Internet* adalah sebuah jaringan yang menyatukan jaringan-jaringan untuk dapat melakukan komunikasi seperti pertukaran data informasi yang dapat berbentuk file, audio, dan video baik itu milik pribadi, instansi, perusahaan dan lain sebagainya, hal ini diikuti pula oleh banyaknya situs *website* yang dijadikan fasilitas dalam mendapatkan informasi. *Website* adalah sebuah media yang banyak digunakan untuk kepentingan dalam menyebarkan informasi dan promosi secara luas pada sebuah perusahaan. Salah satu situs *website* seperti *traveloka* yang memanfaatkan teknologi dalam menyebarkan informasi dan promosi dapat memberikan keuntungan besar bagi pemilik dan pengguna karena dapat diakses kapan saja dengan berbasis *online* sehingga pengguna cepat dalam mendapatkan informasi. Pada dasarnya *website* akan memberikan layanan informasi secara *online* kepada pengguna dengan cepat seperti yang diharapkan oleh pengguna itu sendiri. Sebuah *website* juga biasanya akan meng-*update*

artikel-artikel yang berhubungan langsung dengan situs *website* mereka, sehingga para pengguna mendapatkan informasi yang akurat dalam mengakses *website* tersebut seperti memperoleh informasi yang baru, itu lah sebabnya mengapa pemanfaatan teknologi melalui situs *website* begitu sangat dibutuhkan. Selain jaringan *internet*, untuk dapat mengakses sebuah informasi dari *website* tersebut tentu diperlukan sebuah media yang dapat mengeksplorasi isi dari informasi yang dimuat pada *website*. Sebagai contoh, media yang diperlukan diantaranya perangkat keras seperti komputer, Laptop, serta perangkat lunak berbasis *mobile* yang lainnya. Oleh karenanya media-media tersebut saat ini begitu dibutuhkan untuk mendapatkan informasi serta menunjang kinerja untuk mengetahui apakah situs *website* ini dapat dipergunakan dengan mudah perlu diadakanya sebuah pengukuran seperti menggunakan metode Usability. *Usability* adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah kebergunaan perangkat lunak dan mengetahui sejauh mana kebergunaan perangkat lunak tersebut. Tujuan dari analisis *usability* ini untuk menganalisa seberapa besar tingkat kebergunaan (*usability*) *website* Traveloka bagi *user*. Dengan jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif, sedangkan pengukuran *usability* yang dilakukan meliputi aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

Hal ini mendasari terciptanya peluang inovasi baru yang memanfaatkan

perkembangan teknologi dan informasi terutama internet. Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan internet tidak hanya sebatas akses memperoleh informasi tetapi juga berkembang hingga bidang *e-commerce*. *E-commerce* menawarkan berbagai macam pelayanan dengan tujuan untuk mempermudah *user* dalam proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi secara elektronik. Salah satu situs *e-commerce* yang sedang berkembang saat ini adalah situs Traveloka.

Traveloka adalah perusahaan travel terkemuka di Asia Tenggara yang menyediakan berbagai kebutuhan perjalanan dalam satu platform, memungkinkan Anda untuk menciptakan momen bersama orang-orang terkasih. Traveloka menawarkan pelayanan jasa seperti tiket pesawat, hotel, tiket kereta, paket pesawat dan hotel, rekreasi, produk-produk konektivitas, transportasi bandara, dan bus, untuk dapat mengakses Traveloka dapat melalui link [traveloka.com](http://traveloka.com), *website* ini digunakan untuk mendukung perkembangan, kemajuan serta menjadi sebuah media untuk mendapatkan informasi pemesanan transportasi secara cepat, tepat, efektif dan efisien.

Dari uraian – uraian diatas serta pentingnya informasi *website* yang efektif dan efisien bagi pengguna, penulis mengangkat sebuah judul penelitian “**Analisis Usability Pada Website Traveloka**”.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Analisis

Analisis jika dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan lain sebagainya) untuk mengetahui sebenarnya (sebab-musabahnya, duduk perkaranya dan sebagainya). Namun menurut para ahli mendefinisikan makna analisis berbeda - beda tapi tetap dengan satu tujuan yang sama. Berikut ini beberapa definisi analisis menurut para ahli :

1. Menurut Dwi Prastowo Darminto & Rifka Julianti (2002:52) Analisis ini merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dalam pemahaman arti keseluruhan
2. Dalam jurnal Agustina (2013) menurut Wirardi (2009:20) Analisis ialah sebuah serangkaian perbuatan meneliti, mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan serta dikelompokkan berdasarkan keterkaitan serta penafsiran makna dari setiap kriteria.

### 2.2 Usability

*Usability* merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs *website*, untuk menguji sejauh mana kebergunaan *website* tersebut bagi pengguna (*user*) dengan memperhatikan ke efektifan, efisiensi dan kepuasannya. Namun ada banyak sekali definisi mengenai *usability*, berikut ini beberapa definisinya :

1. Definisi menurut ISO (*Organization For Standarization*) (9241-11) : yakni Tingkat

daya guna dari suatu produk yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dan memberi kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Dalam definisi menurut ISO ini berfokus pada 3 ukuran penting dari *usability* yakni efektif, efisien dan memberi kepuasan.

2. Definisi menurut Joseph Daumas dan Janice Redish (2009) *usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman penggunaan ketika berinteraksi dengan produk sistem baik itu *website*, *software*, *mobile phone* ataupun yang lainnya. Dan secara umum *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.
3. Jakob Nielsen mendefinisikan *usability* sebagai pengalaman suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat.

### 2.3. Website

*Website* merupakan sebuah wadah dalam *internet* yang digunakan sebagai media penyebaran informasi atau promosi untuk bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Sebuah *website* terjadi didasari oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan antara komputer yang saling berkaitan. *Website* ialah situs internet yang berisikan sebuah laman atau terdiri dari banyak laman yang sarat akan informasi

yang terhubung satu sama lain dalam satu kumpulan. Sebuah *website* dapat di organisir dengan mudah, dalam bentuk hierarki yang terus berkembang secara umum ke dalam bentuk informasi yang lebih spesifik, atau bahkan lebih kompleks, dimana laman didalam *website* itu saling terhubung secara acak ke laman situs lain. *Website* adalah sebagai alat komunikasi utama antara konsumen dan organisasi.

Menurut Proweb Indonesia, *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga dapat tersalur diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet*. Secara terminologi *website* adalah kumpplan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain ataupun subdomain, yang tepatnya berada didalam *World Wide Web (WWW)*.

### 2.4. Metodologi

Pada penelitian ini menggunakan *usability* dalam melakukan analisa terhadap *website* traveloka.com metode yang relevan agar dapat menyelesaikan sebuah masalah pada objek penelitian. Dalam hal ini penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut (Saifudin Azwar, 2005) Deskriptif yang berarti menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau bidang tertentu. Sedangkan kuantitatif menurut (Sugiyono, 2009), adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, dengan

pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

### 3.4 Metode Pengukuran *Usability*

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode ketergunaan (*usability*), yakni sebuah metode yang mengukur apakah website mudah dipergunakan oleh user, seperti efektifitas serta kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*. pengukuran *usability* ini sendiri bersifat relatif dan sangat bergantung pada bagaimana cara peneliti menyelesaikan sekumpulan masalah yang ada pada objek penelitian. terdapat beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur karakteristik *usability*, yakni :

1. *Learnability*, yaitu menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi *taks-taks* ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
2. *Efficiency*, menjalankan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan *taks-taks* setelah mereka mempelajari hasil perancangan.
3. *Memorability*, menjalankan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
4. *Errors*, menjelaskan jumlah *error* yang dilakukan pengguna, tingkat kejengkelan terhadap *error* dan cara memperbaiki *error*.

5. *Satisfaction*, menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan.

Dari kelima ukuran umum tersebut dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi pertanyaan dari pernyataan (kuesioner) kepada responden untuk dijawab. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala likert.

Menurut (Sugiyono, 2007) Skala Likert digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari seseorang atau sebuah kelompok tentang fenomena sosial, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negatif. Sedang ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. Skala Likert dirancang untuk meyakinkan responden dalam menjawab berbagai tingkatan pada tiap butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam kuesioner. Data-data dari variabel yang akan dianalisis pada penelitian ini akan ditunjukan kepada responden menggunakan skala 1 - 5 untuk mendapatkan data yang sifatnya ordinal

**Tabel 1** Tabel Bobot Nilai

| PK    | SS | S | CS | TS | STS |
|-------|----|---|----|----|-----|
| Nilai | 5  | 4 | 3  | 2  | 1   |

Nilai : 1, 2, 3, 4, 5

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuesioner

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

### 3. HASILDAN PEMBAHASAN

#### 3.1 HASIL

Dari melakukan analisa webiste traveloka dengan menggunakan metode usability peneliti mendapatkan hasil dari pengolahan data angket yang telah di isi oleh sample 50 responden untuk mengetahui apakah website traveloka cukup mudah untuk pergunakan user dalam mendapatkan informasi yang cepat, akurat. Selain itu dengan metode usability peneliti dapat mengetahui tingkat kemudahan user dalam menggunakan *website* traveloka.com beberapa variabel seperti *learnability* untuk mengukur tingkat kemudahan user dalam menggunakan website, tingkat kecepatan dan keakuratan data yang disajikan dalam *website* sangat membantu *user* untuk mendapatkan informasi yang *up to date*, *Memorability* kemudahan user untuk mengingat menú dan fitur yang terdapat pada *website*, *Error* untuk mengetahui kerusakan dan penangan yang dilakukan penyedia layanan untuk membantu user dalam mencari informasi, *satisfaction* untuk mengukur kepuasan user.

#### 3.2 Rekapitulasi Jawaban Responden

Setelah terkumpulnya seluruh angket jawaban dari responden, maka kemudian dihitung semua data untuk mendapatkan hasil nilai dari perhitungan rekapitulasi responden sehingga mendapatkan nilai total dan rata-rata pada setiap variabel pada perhitungan nilai angket peneliti menggunakan aplikasi SPSS

Versi 20. Hasil perhitungan rekapitulasi data angket, nilai pada setiap variabel, dan nilai *usability* yang telah diisi oleh responden berdasarkan dengan menggunakan aplikasi treveloka dimana nilai tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2** Nilai Rata-rata Tiap Variabel

| Variabel     | Rata-rata Persentase |
|--------------|----------------------|
| Learnability | 85                   |
| Efficiency   | 70                   |
| Memorability | 80                   |
| Erorr        | 60                   |
| Satisfaction | 85                   |

Dari data tabel diatas kemudian dihitung kembali untuk mendapatkan nilai akhir dari angket yang disebarkan ke responden, nilai akhir yang dibuat untuk mengetahui seberapa kebermanfaatan website traveloka untuk membantu aktifitas dan pekerjaan user sebagai penyedia pelayanan jasa transportasi dimana nilai akhir dilihat pada tabel 3. Dibawah ini ;

**Tabel 3** Hasil Akhir

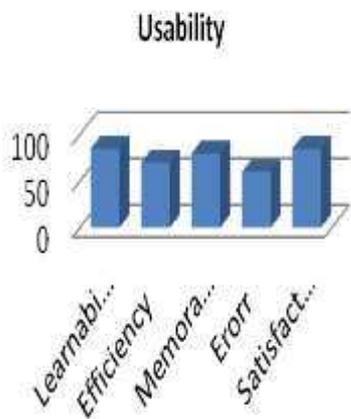
| Indikator        | Hasil Akhir | Keterangan |
|------------------|-------------|------------|
| <i>Usability</i> | 77%         | Bermanfaat |

### 3.3 Pembahasan

#### 3.3.1 Pembahasan Rekapitulasi Jawaban Responden

Dari rekapitulasi jawaban responden dalam hal ini semua data responden digabungkan dan dicari nilai total serta rata-rata setiap variabel. Dari hasil total semua perhitungan jawaban responden yang telah digabungkan berdasarkan metode usability dengan beberapa variabel seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errorr*

dan *satisfaction* maka didapatkan nilai dari responden sebuah diagram sebagai berikut.



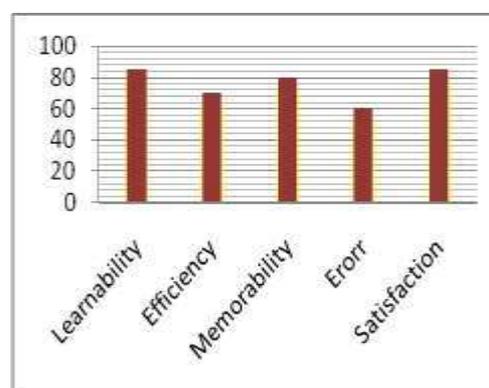
**Gambar 1** Grafik Rekapitulasi

### 3.3.2 Pembahasan Hasil Tiap Variabel

Sebelum menentukan nilai rata-rata hasil nilai dari tiap variabel tentunya kita akan mencari nilai dari masing-masing pernyataan-pertanyaan yang ada pada variabel itu sendiri. Dalam mencari nilai variabel peneliti menggunakan rumus yang telah kita bahas pada bab sebelumnya. Setelah didapatkan maka selanjutnya kita akan menghitung nilai *mean* (rata-rata) pada setiap variabel, berikut ini adalah hasil dari nilai rata-rata tiap variabel :

1. *Learnability* tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi *taks-taks* ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan dengan nilai 85 yang berarti sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan pada pertama kali menggunakan aplikasi traveloka dikarenakan perancangan cukup muda dipergunakan oleh user dalam mencari informasi.

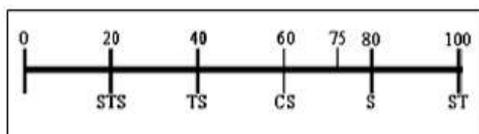
2. *Efficiency* di ukur tingkat kecepatan pengguna dalam menggunakan situs traveloka mencapai nilai 70 hal ini menunjukkan bahwa situs traveloka sangat efisien dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.
3. *Memorability* diukur dari tingkat kemudahan user dalam mengingat fitur – fitur yang terdapat pada *website* traveloka mendapatkan nilai 80 ini juga menyatakan bahwa responden dengan mudah dalam mengingat menu pada *website*.
4. *Error* dengan 60 yang berarti pengguna pun menyatakan setuju dengan informasi yang diberikan ketika terdapat *link* yang tidak dapat berjalan apakah dapat membantu atau sebaliknya.
5. *Satisfaction* dengan nilai 85 dimana pengguna menyatakan sangat setuju dengan kepuasan dari tampilan serta informasi *website* traveloka. Dari hasil pembahasan nilai rata-rata yang didapat pada tiap variabel maka dapat dilihat diagramnya sebagai berikut ini.



**Gambar 2** Grafik Hasil Rata-rata Tiap Variabel

### 3.3.3 Pembahasan Hasil Akhir

Untuk menentukan hasil akhir yaitu dengan cara menambah seluruh variabel dan kemudian dibagi dengan jumlah variabel, dan didapatkan *rating scale* seperti berikut ini :



**Gambar 3** Rating Scale

Setelah dilakukan penjumlahan dari seluruh variabel dan dibagi dengan jumlah variabel didapatkan hasil akhir pencapaian dari *website* Traveloka dengan nilai persentase sebesar 77%.

## 4. SIMPULAN

Setelah peneliti melakukan observasi penelitian dan mendapatkan hasil dari uji *usability* (kebergunaan) *website* Traveloka terhadap pengguna, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa tiap nilai dari masing-masing variabel *usability* yang diukur dengan persentasi nilai didapatkan :

1. *Learnability* 85 yang berarti kemudahan dalam memahami *website* Traveloka bagi pengguna sangat baik sekali, ini dibuktikan dengan data yang didapat menunjukkan sangat setuju.
2. *Efficiency* dengan nilai 70 yang menyatakan bahwa kecepatan dalam perpindahan menu atau pencarian pada *search engine* baik sekali, Ini didapatkan dari hasil uji kebergunaan yang menyatakan setuju.

3. *Memorability* mendapatkan nilai 80 menyatakan bahwa kemudahan dalam mengingat alamat, informasi serta menu-menu baik sekali untuk pengguna, ini juga dibuktikan dengan pernyataan setuju.
4. *Error*, mendapatkan nilai 60 yang berarti pengguna menyatakan baik sekali, hal ini dinyatakan dari data yang menunjukkan setuju.
5. *Satisfaction* dengan perolehan nilai 85 dengan ini para pengguna menyatakan sangat puas terhadap apa yang ada pada *website* Traveloka, hal ini didapatkan dengan pernyataan setuju yang diperoleh dari hasil uji kepuasan.

Pernyataan diatas menunjukkan kesimpulan mengenai hasil dari tiap variabel-variabel *usability*. sedangkan hasil *usability* nya adalah total seluruh variabel dibagi jumlah variabel. Dan didapatkan hasil *usability* (kebergunaan) ber nilai 77% yang berarti pengguna merasakan bahwa keergunaan *website* Travelokamasih dirasa berguna jika dilihat dari segi *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Davis, F.D. 1986. *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology.* *MS Quarterly*, Vol. 13. No. 3: 319-320.
- Dumas, Redish,,et al.,(1999), *Apractical guide to Usability Testing*, John Wiley & Sons.
- Handayani, T. 2013, *Analisis Penerimaan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) dan Usability Studi Kasus*

pada STTNAS Yogyakarta. SEMINAR NASIONAL ke 8 Tahun 2013 : Rekayasa Teknologi Industri dan Informasi.

Yumarlin, (2014). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* .

Indhira, B. (2015). Analisis Usability Pada Website Airlangga University E-Learning Applications (studi deskriptif dikalangan mahasiswa pengguna website E-learning AULA). *Sastraiharja* , 3.

JeffAxup., 2004, *Usability Professionals Association, About Usability*, Available: <http://www.upassoc.org>, diakses pada bulan Agustus 2015

KBBI. (2008). *Analisis*. Retrieved Mei 2016, from [badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php)

Lesatari, S. (2014). Analisis Usability Web (Studi Kasus Website UMKM Binaan BPPKU Kadin Kota Bandung). *Usability* .

Lestari, S. (2014). Analisis Usability Web (Studi Kasus Website UMKM Binaan Kadin Kota Bandung). *Analisis* .

Prayoga, S. H. (2012). Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web Dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (user satisfaction). *Jacob Nielsen* , 3.

Raharja, H. (2014). Analisis Usability Website Respository Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya. *Analisis Usability* .

Steven Kurg, (2000) *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach To Web Usability*.

Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta cv.

Venkatesh, V.; Moris, M.G.; Davis, G.B.; & Davis, F.D. 2003. *User Acceptance of Information Technology: Toward Unified Views. MIS Quarterly*, Volume 27.

Wira Dimuksa, P. D. (2016). Usability Evaluation Pada Website STKIP PGRI Pacitan. *Usability Evaluation* .