

**PENGUJIAN PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN
METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH* DAN *SYSTEM
USABILITY SCALE* PADA *WEBSITE* GIWANG SUMSEL**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



OLEH

KINTAN RAHMADINI

09031382126119

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGUJIAN PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN METODE
COGNITIVE WALKTHROUGH DAN SYSTEM USABILITY SCALE
PADA WEBSITE GIWANG SUMSEL**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di
Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Kintan Rahmadini

09031382126119

Disahkan,

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP 197910202010121003**

**Palembang, 17 Januari 2025
Pembimbing,**

**Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kintan Rahmadini
NIM : 09031382126119
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Pengujian Pengalaman Pengguna dengan Metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* pada *Website Giwang Sumsel*

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 15%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 17 Januari 2025



Kintan Rahmadini
NIM. 09031382126119

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 17 Januari 2025
Nama : Kintan Rahmadini
NIM : 09031382126119
Judul : Pengujian Pengalaman Pengguna dengan Metode
Cognitive Walkthrough dan *System Usability Scale* pada
Website Giwang Sumsel

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Endang Lestari Ruskan, M.T.
2. Ketua : Pacu Putra Suarli, M.Cs.
4. Penguji : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhan mu lah engkau berharap”

(Q.S. Al-Insyirah, 94 : 5-8)

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT
- ❖ Diri sendiri
- ❖ Orang tua dan keluarga
- ❖ Sahabat dan teman-teman seperjuangan Angkatan 2021
- ❖ Dosen pembimbing dan pengajar jurusan Sistem Informasi
- ❖ Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengujian Pengalaman Pengguna dengan Metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* pada *Website Giwang Sumsel*”**. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Bilingual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penyusunan proposal skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak hingga menyelesaikan proposal ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga peneliti mampu mengerjakan dan menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Ibu, Abang, Ayah dan keluarga besar saya yang selalu senantiasa memberikan doa dan semangat, dukungan serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.

5. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Pembimbing skripsi dan Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu yang bermanfaat selama proses pembuatan proposal skripsi ini.
6. Bapak, Ibu, dan seluruh staf Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan yang telah memberikan izin penulis dalam penelitian Skripsi.
7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Empat orang sahabat saya yang senantiasa menemani dan membantu selama perkuliahan sejak tahun 2021-2025.
9. Satu orang terdekat saya yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan saya bahwa terakhir bukan berarti buruk dan tidak ada kata terlambat ataupun tertinggal karena setiap orang punya prosesnya sendiri dengan garis takdirnya masing-masing.
10. Teman-teman seperjuangan dari Sistem Informasi Angkatan 2021 yang telah ikut serta membantu dan memberikan motivasi kepada penulis.
11. Kakak Tingkat di SI yang selalu berbagi informasi dalam hal perkuliahan.
12. *And last, I would like to say thank you to Kintan Rahmadini. That has encourage and confident like what have you gone through in these 3.5 years, I know your journey was hard, there's a lot of ups and downs, and always remember let's throwback to your hard working and if you fail or fall just stand up and learn from it, remember you are more than you think and never doubting your dreams.*

Akhir kata dengan segala keterbatasan, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya serta penulis mengharapkan semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis dalam menambah wawasan dan pengetahuan kita bersama, Amin.

Palembang, 17 Januari 2025

Kintan Rahmadini
09031382126119

**PENGUJIAN PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN METODE
COGNITIVE WALKTHROUGH DAN SYSTEM USABILITY SCALE PADA
WEBSITE GIWANG SUMSEL**

Oleh :

Kintan Rahmadini

09031382126119

ABSTRAK

Giwang Sumsel adalah *platform* digital yang diluncurkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan pada tahun 2021 untuk mempromosikan potensi pariwisata dan lokal di wilayah tersebut. *Website* ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada wisatawan serta mempermudah aksesibilitas ke berbagai layanan terkait pariwisata. Namun, beberapa pengguna melaporkan adanya masalah pada tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna yang kurang optimal, seperti tata letak fitur yang tidak intuitif dan desain yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengalaman pengguna dengan menggunakan dua metode, yakni *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* (SUS), guna mengidentifikasi masalah pada *user interface* dan *user experience website* Giwang Sumsel. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 80% dan efisiensi 69,6%, dengan skor SUS rata-rata 47,75, yang mengindikasikan bahwa *website* ini berada dalam kategori "*Not Acceptable*" atau kurang dapat diterima. Setelah dilakukan *redesign* dan *usability testing* terhadap hasil *redesign user interface*, diperoleh skor 99 sehingga hasil dari *redesign* dapat dikatakan telah dirancang dengan baik. Berdasarkan temuan ini, disarankan untuk melakukan perbaikan pada desain antarmuka pengguna agar lebih menarik dan intuitif, serta melakukan pembaruan berkelanjutan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan di bidang pengujian kegunaan, khususnya dalam penerapan metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk evaluasi *website*.

Kata Kunci : *Cognitive Walkthrough*; *System Usability Scale* (SUS); *User Interface*; Pengalaman Pengguna; *Website* Giwang Sumsel

USER EXPERIENCE TESTING USING COGNITIVE WALKTHROUGH METHOD AND USABILITY SCALE SYSTEM ON THE GIWANG SUMSEL WEBSITE

By

Kintan Rahmadini

09031382126119

ABSTRACT

Giwang Sumsel is a digital platform launched by the Cultural and Tourism Department of South Sumatra Province in 2021 to promote tourism and local potentials in the region. The website aims to provide information to tourists and facilitate accessibility to various tourism-related services. However, some users have reported issues with the user interface and suboptimal user experience, such as non-intuitive feature layout and unappealing design. This study aims to test the user experience using two methods, namely Cognitive Walkthrough and System Usability Scale (SUS), to identify issues in the user interface and user experience of the Giwang Sumsel website. The evaluation results show an effectiveness rate of 80% and efficiency of 69.6%, with an average SUS score of 47.75, indicating that the website falls into the "Not Acceptable" category. After redesigning and conducting usability testing on the redesigned user interface, a score of 99 was achieved, suggesting that the redesign was well-designed. Based on these findings, it is recommended to improve the user interface design to make it more appealing and intuitive, as well as to implement continuous updates to enhance user experience. This study is expected to contribute to the development of knowledge in the field of usability testing, particularly in applying the Cognitive Walkthrough and System Usability Scale (SUS) methods for website evaluation.

Keywords : *Cognitive Walkthrough, System Usability Scale (SUS), User Interface, User Experience, Giwang Sumsel Website*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Pengalaman Pengguna	10
2.3 <i>Usability</i>	10
2.4 <i>Usability Testing</i>	11
2.5 <i>Cognitive Walkthrough</i>	13
2.4.1 <i>Effectiveness</i>	15
2.4.2 <i>Efficiency</i>	15

2.6	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	16
2.7	<i>Website Giwang Sumsel</i>	16
2.8	<i>Maze</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	18
3.2.1	Observasi.....	18
3.2.2	Wawancara	18
3.2.3	Peninjauan Kepustakaan	19
3.2.4	Kuesioner	19
3.3	Metode Penelitian.....	20
3.3.1	<i>Cognitive Walkthrough</i>	20
3.3.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
3.3.3	<i>Desain Ulang User Interface</i>	26
3.3.4	<i>Usability Testing</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Hasil Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	28
4.1.1	<i>Effectiveness</i>	28
4.1.2	<i>Efficiency</i>	29
4.2	Analisis Demografis Responden <i>System Usability Scale (SUS)</i>	31
4.2.1	Analisis Data Kuantitatif.....	33
4.2.2	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	34
4.3	Hasil Desain Ulang <i>User Interface</i>	39
4.3.1	Halaman <i>Home Screen</i>	39
4.3.2	Halaman Pemesanan Tiket	40
4.3.3	Halaman <i>Event</i>	42

4.3.4	Halaman <i>Culinary</i>	44
4.4	Usability Testing	45
4.4.1	Melakukan Pemesanan Tiket	46
4.4.2	Melihat Jadwal <i>Event</i> Yang Akan Diadakan	50
4.4.3	Melihat Informasi Kuliner Yang Ada	53
4.4.4	Total <i>Usability Score</i>	56
BAB V KESIMPULAN.....		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Perbandingan Masalah Kegunaan dan Jumlah Pengguna Uji.	12
Gambar 2. 2	Tahapan dalam Pengujian Cognitive Walkthrough.....	14
Gambar 2. 3	Rumus Perhitungan Nilai Efektivitas	15
Gambar 2. 4	Rumus Perhitungan Nilai Efisiensi.....	15
Gambar 3. 1	Penentuan Hasil Perhitungan Skor SUS	24
Gambar 3. 2	Distribusi Nilai r-tabel	25
Gambar 4. 1	Responden Berdasarkan Rentang Usia	32
Gambar 4. 2	Responden Berdasarkan Domisili.....	32
Gambar 4. 3	Halaman Home Screen	40
Gambar 4. 4	Halaman Pemesanan Tiket.....	42
Gambar 4. 5	Halaman Event.....	43
Gambar 4. 6	Halaman Culinary	45
Gambar 4. 7	Success Metrics Pemesanan Tiket	46
Gambar 4. 8	Usability Breakdown Pemesanan Tiket	47
Gambar 4. 9	Optimal Path Analysis Pemesanan Tiket pada Screen 1	48
Gambar 4. 10	Optimal Path Analysis Pemesanan Tiket pada Screen 2.....	49
Gambar 4. 11	Optimal Path Analysis Pemesanan Tiket pada Screen 3	49
Gambar 4. 12	Optimal Path Analysis Pemesanan Tiket pada Screen 4.....	50
Gambar 4. 13	Success Metrics Jadwal Event	50
Gambar 4. 14	Usability Breakdown Jadwal Event.....	51
Gambar 4. 15	Optimal Path Analysis Jadwal Event pada Screen 1	52
Gambar 4. 16	Optimal Path Analysis Jadwal Event pada Screen 2	52
Gambar 4. 17	Success Metrics Informasi Kuliner.....	53
Gambar 4. 18	Usability Breakdown Informasi Kuliner	54
Gambar 4. 19	Optimal Path Analysis Informasi Kuliner pada Screen 1	55
Gambar 4. 20	Optimal Path Analysis Informasi Kuliner pada Screen 2	56
Gambar 4. 21	Nilai Standar Usability Score	56
Gambar 4. 22	Total Usability Score	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bobot nilai pada Skala Likert	19
Tabel 3. 2 Kriteria Responden Pengujian	21
Tabel 3. 3 Skenario Tugas dengan Cognitive Walkthrough	21
Tabel 3. 4 Instrumen Kuesioner SUS	23
Tabel 4. 1 Data Penyelesaian Skenario Tugas	29
Tabel 4. 2 Data Waktu Penyelesaian Skenario Tugas.....	30
Tabel 4. 3 Rangkuman Permasalahan/Kendala oleh responden	31
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas	34
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	34
Tabel 4. 6 Skor Asli Kuesioner SUS.....	36
Tabel 4. 7 Hasil Akhir Perhitungan Skor Kuesioner SUS	37
Tabel 4. 8 Grading Scale Skor SUS.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Kesediaan Dosen Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2	Hasil Pengecekan Similarity Turnitin	B-1
Lampiran 3	Surat Keterangan Pengecekan Similarity Turnitin.....	C-1
Lampiran 4	Daftar Asistensi Skripsi.....	D-1
Lampiran 5	Kuesioner	E-1
Lampiran 6	Data Responden SUS	F-1
Lampiran 7	Data Responden Cognitive Walkthrough.....	G-1
Lampiran 8	Report Usability Testing.....	H-1
Lampiran 9	Dokumentasi Wawancara Website Giwang Sumsel.....	I-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Giwang Sumsel adalah platform digital yang dibuat untuk mempromosikan pariwisata serta potensi lokal di provinsi Sumatera Selatan. *Website* dirilis pada tahun 2021, web ini dipersembahkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan untuk Masyarakat luas. *Website* ini bertujuan untuk menyediakan informasi, memudahkan, dan membantu wisatawan dalam menjelajahi Provinsi Sumatera Selatan. Selain itu, situs ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang dirancang untuk membantu pengunjung atau wisatawan yang datang ke Provinsi Sumatera Selatan. (Armiani & Ibadi, 2024). Kuliner, destinasi, *event*, budaya, ekonomi kreatif (ekraf), akomodasi, promo, dan masih banyak lagi yang dapat diakses oleh wisatawan pada *website* Giwang Sumsel ini.

Tampilan *website* Giwang Sumsel akan terus berinovasi dan berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka (*user interface*) harus diperhatikan untuk menghasilkan visual yang menarik, sementara pengalaman pengguna atau *user experience* adalah pengalaman yang dialami pengguna secara keseluruhan sebagai suatu kesatuan yang berkesinambungan (Putra & Indah, 2023). Berdasarkan pendapat beberapa pengguna setelah berinteraksi langsung saat mengakses website Giwang Sumsel menyebutkan bahwa *website* Giwang Sumsel menghadapi sejumlah masalah terkait tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) yang mencakup tata letak fitur yang tidak optimal, yang menghambat pengalaman pengguna dalam mengakses layanan.

Desain tampilan yang kurang menarik dan tata letak fitur yang kurang intuitif membuat navigasi menjadi rumit, sehingga pengguna kesulitan menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan. Kekurangan ini berpotensi menurunkan minat pengguna untuk menggunakan *website* secara optimal serta mengurangi efisiensi dalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan oleh *website* Giwang Sumsel. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengujian pengalaman pengguna serta evaluasi terhadap desain *website* Giwang Sumsel.

Pengujian pengalaman pengguna melibatkan tiga elemen utama, yaitu fasilitator, tugas, dan partisipan. Dalam pengujian ini, fasilitator memberikan tugas tertentu kepada partisipan sambil mengamati perilaku mereka. Tugas yang diberikan kepada partisipan berkaitan erat dengan antarmuka pengguna (*user interface*). Antarmuka ini menjadi elemen penting dalam sebuah *website* karena memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem. Pengujian pengalaman pengguna ini dilakukan dengan dua metode, yaitu *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale*. (Wijareni et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah tersebut menjadi Skripsi dengan judul **“Pengujian Pengalaman Pengguna dengan Metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* pada *Website* Giwang Sumsel”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* dalam mengidentifikasi masalah pada *user interface* dan *user experience website* Giwang Sumsel?

1.3 Tujuan Penelitian

Studi ini bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna *website* Giwang Sumsel menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* (SUS). Tujuan utamanya adalah menganalisis dan mengidentifikasi masalah yang terdapat pada tampilan antarmuka (*user interface*) *website* Giwang Sumsel melalui metode *Cognitive Walkthrough*, serta menilai tingkat kepuasan, efektivitas, dan efisiensi pengguna saat mengakses *website* tersebut menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), sehingga masalah-masalah pada aspek *user interface* dan *user experience* dapat teridentifikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi serta layanan yang tersedia di *website*

Giwang Sumsel, yang pada akhirnya dapat mendukung peningkatan jumlah wisatawan ke Provinsi Sumatera Selatan.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan di bidang pengujian kegunaan (*usability testing*), khususnya dalam penerapan metode *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi *website*. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini tetap terfokus pada permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah, berikut adalah Batasan-batasan dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada *website* Giwang Sumsel, tanpa mencakup *platform digital* lainnya.
2. Pengujian pengalaman pengguna dibatasi pada penggunaan dua metode, yaitu *Cognitive Walkthrough* dan *System Usability Scale (SUS)*, tanpa melibatkan metode evaluasi kegunaan lainnya.
3. Partisipan yang dilibatkan dalam pengujian adalah pengguna *website* Giwang Sumsel yang memiliki latar belakang sebagai Duta Pariwisata, Wisatawan atau Masyarakat yang tertarik dengan pengembangan informasi pariwisata di Sumatera Selatan.

4. Fokus pengujian pengalaman pengguna terbatas pada aspek *user interface*, termasuk navigasi, tampilan visual, serta kemudahan dalam mengakses fitur-fitur yang ada di *website*.
5. Pengujian pengalaman pengguna dilakukan pada versi *website* yang ada pada saat penelitian berlangsung, sehingga hasil evaluasi hanya mencerminkan kondisi *website* pada waktu tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhy, S., Prasetyo, A., Noranita, B., & Saputra, R. (2018). Usability testing of weather monitoring on android application. *2018 2nd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 1–6.
- Aji, H. P., & Nur Rochmah, D. P. A. (2020). Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS. *Jurnal Buana Informatika*, *11*(1), 63–73.
- Armiani, R., & Ibadi, T. (2024). Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Giwang Sumsel Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *13*(1), 392–403.
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, *4*(1), 30–39.
- Eka Nur Kamilah. (2015). *Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jacob Nielsen. (2000, March 18). *Why You Only Need To Test with 5 Users*. [Www.Nngroup.Com. https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/](https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/)

- Jacobsen, N. E., & John, B. E. (2000). *Two case studies in using cognitive walkthrough for interface evaluation*. School of Computer Science, Carnegie Mellon University.
- Kusumah, M. A. A., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2019). Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4340–4348.
- Marbruri, C. R. (2019). *EVALUASI LAYANAN PENGADUAN ONLINE OMBUDSMAN REPUBLIK INDONESIA DENGAN USABILITY EVALUATION METHODS*.
- Maulani, T. J., Suprpto, S., & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonaprivat. com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645.
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 688–697.
- Raharjo, P., Kusuma, W. A., & Sukoco, H. (2016). Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1–2).
- Shintia, S., & Resmi, M. G. (2023). PENGUJIAN USABILITY DENGAN MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH (CW) DAN

SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) TERHADAP APLIKASI

MyYOGYA. *Simtek: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 8(2), 327–332.

Wijareni, N., Muhimmah, I., & Rani, S. (2023). Pengujian Usabilitas dengan Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale terhadap Aplikasi UII Skin Analyzer. *AUTOMATA*, 4(1).

www.onoffgroup.com. (n.d.). *In-Person vs. Remote Usability Tests: How User Research can be done in a social-distancing world*. Wwww.Onoffgroup.Com. Retrieved September 25, 2024, from <https://www.onoffgroup.com/article/in-person-vs-remote-testing>