

**ANALISIS UI/UX PADA APLIKASI MMBC TOUR
AND TRAVEL MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

JOJO SAIDE PASARIBU

11213330

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

PERSEMBAHAN

“Berpenganglah pada didikan, janganlah melepaskannya, peliharalah dia, karena dialah hidupmu.”

(Amsal 4 : 13)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, skripsi ini
kupersembahkan untuk :

1. Bapak D. Pasaribu tersayang yang selalu mendukung keputusanku dan juga untuk Ibu yang sudah di surga sana. Terimah kasih banyak Bapak dan Ibu.
 2. Kakak Ros Pasaribu yang selalu hadir dalam keputusan besar yang akan saya lalui, tidak pernah lelah memberikan doa, semangat dan dorongan dalam berjuang dalam perkuliahan saya.
 3. Abangku (Boy dan Rony pasaribu) yang memberikan semangat dalam menuju kesuksesan
- Tanpa mereka,
Aku dan karya ini tidak pernah ada

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jojo Saide Pasaribu
NIM : 11213330
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC Tour and Travel Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 03 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Jojo Saide Pasaribu

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Jojo Saide Pasaribu
NIM : 11213330
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC Tour and Travel Menggunakan Metode Heuristic Evaluation"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa mandiri Jatiwaringin**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 03 agustus 2023
Yang menyatakan



Jojo Saide Pasaribu

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

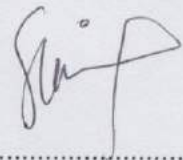
Nama : Jojo Saide Pasaribu
NIM : 11213330
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC Tour and Travel Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Untuk dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 06 September 2023

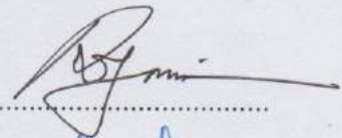
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Nurlela, M.Kom

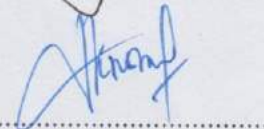


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rani Irma Handayani, M.Kom.



Penguji II : Titin Kristiana, M.Kom.



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

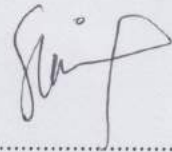
Nama : Jojo Saide Pasaribu
NIM : 11213330
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC Tour and Travel
Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 06 September 2023

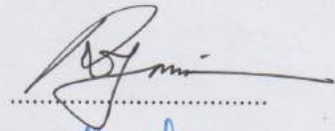
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Nurlela, M.Kom

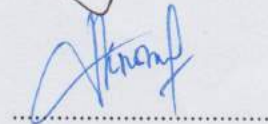


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rani Irma Handayani, M.Kom.



Penguji II : Titin Kristiana, M.Kom.



PEDOMAN MENGGUNAKAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC Tour and Travel Menggunakan Metode Heuristic Evaluation**” adalah hasil karya tulis asli JOJO SAIDE PASARIBU dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Jojo Saide Pasaribu

Alamat : Perum Griya mas lestari Blok G no. 23, rt 047 rw 009,
Kondang jaya, karawang timur jawa barat

No. Telp : 0823-6470-6649

Email : Jojopasaribuu@gmail.com

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah **“Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC Tour and Travel Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*”**.

Tujuan penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan program Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan Skripsi ini diambil berdasar hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber lain yang mendukung penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Untuk itu izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri
5. Ibu Siti Nurlela .M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah membekali ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama penulis menuntut ilmu.
7. Bapak H.Zulkarnaini S.Keh Sebagai Pemilik MMBC Tour and Travel.

8. Staff/karyawan/Anggota MMBC Tour and Travel.
9. Orang Tua dan keluarga tercinta yang memberikan dukungan moril maupun spiritual kepada penulis.
10. Serta teman-teman mahasiswa terutama kelas 11.8C.06.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang berminat secara umumnya.

Jakarta, 03 agustus 2023

Penulis



Jojo Saide Pasaribu

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR SURAT PENYATAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNA HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	 vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Ruang lingkup Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Sistem Informasi	5
2.1.2 <i>User Interface</i> (UI)	5
2.1.3 Prinsip Perancangan UI	6
2.1.4 Perancangan.....	7
2.1.5 Jenis <i>User Interface</i> (UI)	7
2.1.6 <i>User Experience</i> (UX)	8
2.1.7 Prinsip <i>Design</i>	8
2.1.8 Prinsip Tata Letak	10
2.1.9 <i>Heuristic Evaluation</i>	11
2.1.10 Usability	13
2.1.11 Populasi	14
2.1.12 Sampel	14
2.1.13 <i>Establishing Requirement</i>	16
2.1.14 <i>Website</i>	17
2.2 Penelitian Terkait	17
2.3 Objek Penelitian	19
2.3.1 <i>MMBC Tour and Travel</i>	19
2.3.2 Jenis Usaha/Bisnis	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tahapan Penelitian	21
3.1.1 Pengumpulan Data	22
3.1.2 Analisis <i>Heuristic Evaluation/Usability Heuristic</i>	23
3.2 Menentukan Populasi dan Sampel	26
3.3 Analisa Data	26

3.4 Sytem Usability Scale	28
3.5 Kerangka Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil dan Pembahasan	33
4.1.1 Hasil Analisa	33
4.1.2 Analisa Kuesioner	35
4.1.3 Rekomendasi Solusi dan Desain Alternatif	41
4.1.4 Hasil Pengujian <i>Usability Heuristic Evaluation</i> Tahan Dua	47
4.1.4 Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	48
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54
Lampiran A. Bukti Intrumen Penelitian (Kuesioner)	54
Lampiran B. Bukti Hasil Kuesioner Tahap 2	61
Lampiran C. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	63
Lampiran D. Bukti Submit/Publish Jurnal	66
Lampiran E. Lembar Bimbingan Skripsi	67
Lampiran F. Lembar KPU Skripsi	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Logo MMBC <i>Tour and Travel</i>	19
Gambar II.2 Jenis Usaha didalam aplikasi	20
Gambar III.1 Tahapan Penelitian	21
Gambar III.2 Tahapan <i>Heuristic Evaluation / Usability Heuristic</i>	24
Gambar III.3 <i>Sytem Usability Scale</i>	30
Gambar IV.1 Tampilan harga tiket	41
Gambar IV.2 Tombol Utama	42
Gambar IV.3 Tampilan aplikasi setelah selesai <i>Issued</i>	43
Gambar IV.4 Tampilan Konfirmasi pengisian <i>E-Money</i>	44
Gambar IV.5 Tampilan Pemesanan Tiket	45
Gambar IV.6 Rekomendasi Tampilan aplikasi <i>sub</i> menu pesan tiket	46



DAFTAR TABEL

Tabel II.1 10 Aspek <i>Heuristic Evaluation</i>	12
Tabel II.2 Penentuan Jumlah Sampel Dari Populasi	15
Tabel II.3 Nilai <i>Severity</i>	16
Tabel II.4 Penelitian Terkait	18
Tabel III.1 Item Pertanyaan berdasarkan aspek <i>Heuristic Evaluation</i>	27
Tabel III.2 Item Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	28
Tabel IV.1 Hasil Kuesioner	36
Tabel IV.2 Penilaian <i>Severity</i>	37
Tabel IV.3 Solusi Penilaian	34
Tabel IV.4 Hasil Kuesioner Tahap Dua	47
Tabel IV.5 Hasil Tanggapan Pengguna	48
Tabel IV.6 Hasil Skor SUS	49



ABSTRAKSI

Jojo Saide Pasaribu (11213330), Analisis UI/UX Pada Aplikasi MMBC *Tour and Travel* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*

MMBC *Tour and Travel* memiliki peran penting sebagai alat bantu bagi pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata dan mengakses informasi terkait *reservasi* tiket pesawat, Kereta, Bus, Ferfy, pembayaran tagihan, pengisian saldo *E-Money* dan masih banyak lainnya. Permasalahan yang terjadi ialah desain antar muka yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan dalam hal ini masih ada kekurangan dalam bagian *user interface* seperti sering terjadi *error* ketika selesai melakukan transaksi ataupun tidak sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan kekurangan pada *user experience* ialah pengalaman pengguna dalam menjalankan aplikasi dimana tampilan aplikasi pada aplikasi android tidak menyesuaikan dengan layar hp, harga tiket tidak *update* dan harus memita kode OTP setiap isi *E-money*. Pada penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan evaluasi pada aplikasi MMBC *Tour and Travel* supaya memberikan pengalaman pengguna yang optimal, aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* perlu diperhatikan dengan cermat, agar pengguna aplikasi merasa nyaman dalam penggunaannya. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan metode *Heuristic Evaluation* dari Jacob Nielsen dengan 10 kriteria usability yaitu *variabel visibility of system status, match between system and the real world, user control and freedom, consistency and standards, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize, diagnose and recover from errors, help and documentation*. Hasil dari penelitian ditemukan ada 5 permasalahan serta 5 rekomendasi perbaikan yang dilakukan dalam bentuk perbaikan *user interface* dan perbaikan pada konten aplikasi MMBC.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Heuristic Evaluation, MMBC Tour and Travel*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Jojo Saide Pasaribu (11213330), UI/UX Analysis on the Application of MMBC Tour and Travel Using the Heuristic Evaluation Method.

MMBC Tour and Travel has an important role as a tool for users in planning tourist trips and accessing information related to reservations for plane tickets, trains, buses, Ferfy, bill payments, topping up E-Money balances and many others. The problem that occurs is the interface design which focuses more on the beauty of the display, in this case there are still shortcomings in the user interface, such as errors often occurring when completing transactions or not being as desired. Meanwhile, the shortcomings in user experience are the user's experience in running the application where the application display on the Android application does not adapt to the cellphone screen, ticket prices are not updated and they have to ask for an OTP code every time they fill in E-money. This research aims to carry out an evaluation of the MMBC Tour and Travel application so that it provides an optimal user experience. The User Interface (UI) and User Experience (UX) aspects need to be carefully considered, so that application users feel comfortable in using it. The data collection method used is the Heuristic Evaluation method from Jacob Nielsen with 10 usability criteria, namely the variables visibility of system status, match between system and the real world, user control and freedom, consistency and standards, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize, diagnose and recover from errors, help and documentation. The results of the research found that there were 5 problems and 5 recommendations for improvements to be made in the form of improvements to the user interface and improvements to the MMBC application content.

Keywords: *User Interface, User Experience, heuristic Evaluation, MMBC Tour and Travel*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muslim Hasbiyalloh, Deni Ahmad Jakaria “Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan *Hand Phone* Di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya” JUMANTAKA Vol 1. No. 1 (2018) 61 – 70
- [2] Elisabet Yunaeti Anggraeni Dan Rita Irviana. (2017). “Pengantar Sistem Informasi”. Penerbit Andi
- [3] H. Himawan dan M. Yanu F. (2020). “User Interface Experience” Yogyakarta : penerbit UPN Veteran.
- [4] Tristiyanto, A. R. Irawati, D. Kurniawan, R.A. Arba. (2020) “Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi User Interface dan User Experience,” Jurnal Pepadun Vol.1 No.1, pp.109-119
- [5] R. Firmansyah,(2018) “Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat” Jurnal Swabumi, Vol. 6 No.1, Pp. 1–7.
- [6] B.R. Suteja, A. Harjoko (2018)“ Perancangan User Interface E-Learning Berbasis Web” Seminar Nasional Informatika ISSN: 1979-2328
- [7] D. Vincensius dan B. Wasito (2019).”Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales pada CV.Sanjaya Abadi” Jurnal informatika dan bisnis
- [8] J.H.P Sitorus, M. Sakban (2021) “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar” JBI Vol.5 No. 2
- [9] Ikhsan, H. Kurniawan.(2019). “Implementasi Sistem Kendali Cahaya dan Sirkulasi Udara Ruangan Dengan Memanfaatkan dan Menkrokontroler Atmega8”, Jurnal Teknoif Vol.3 No.1 ISSN: 2338-2724
- [10] A. Oktafina, F.A. Jannah, M.F. Rizky, M.V. Ferly, Y.D. tangtobing, S.R. Natasia (2021). “Evaluasi Usibility Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”. Antivirus Vol.15 No.2, pp. 134-146
- [11] M. M. Ansor, T.Sagirani. T, Amelian. T (2020). *Analisis Dan Perancangan User Interface Marketplace Hidroponik Berbasis Lean UX (Studi Kasus Perani Hidroponik Di Kabupaten Banyuwangi)*. JSIKA Vol. 9, No. 1. ISSN 2338-137X
- [12] I.G. A. A. D. Indrayani, I P.A. Bayupati, I.M.S. Putra, “Analisis Usability Aplikasi Ibadung Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*” Jurnal Ilmiah Merpati Vol. 8 No. 2 Agustus 2020
- [13] N.S. Alam, R.A. Siswanto dan J. Utama (2018). “Perancangan UI/UX Mobile Aplikasi Perhitungan dan Pembayaran Zakat”.

- [14] G.N. Said (2020). "Analisis Elemen Visual Pada Median Kampanye Sosial"16 Days of Activism Against Gender-Based Violence""
- [15] P. Krisnayani, I. K. R. Arthana And I. G. M. Darmawiguna, "Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Vol. 5, No. 2, 2016.
- [16] B. Aulia, M.C. Saputra, A.Pinandito " Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation" JTIK Vol.3 No.3. September 2019.
- [17] I.G. A. A. D. Indrayani, I P.A. Bayupati, I.M.S. Putra, "Analisis *Usability* Aplikasi Ibadung Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*" Jurnal Ilmiah Merpati Vol. 8 No. 2 Agustus 2020
- [18] T. Wahyunigrum. (2021). "Mengukur Usability Perangkat Lunak" Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- [19] T. J. Maulani, Suprpto, A.R. Perdanakusuma (2021) "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ)" Vol 5, No 6 E-ISSN:2548-964X
- [20] Sugiyono (2013)"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" Bandung : Penerbit Alfabeta
- [21] E. Roflin, I.A. Liberty dan Pariyana. (2021). "Populasi, Sampel dan Variabel" Penerbit NEM
- [22] Resa,K R N.Wardani (2022) "User Interface Dan User Experience Website BPKAD Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation" Vol.4, No.2 Page 88-99 ISSN : 2656-7407
- [23] A. O. Sari, A. Abdilah dan Sunarti. (2019)." Web Programming" Jakarta : Penerbit Graha Ilmu
- [24] M.R. Masitoh, H.A. Wibowo, K. Ikhsan (2019)"Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kepuasan Pelanggan, Dan Kepercayaan Merek Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Pengguna Aplikasi Mobile Shopee" Jurnal Sains Manajemen Vol 5 No 1
- [25] Saraswati, A.A. Sudana, A.Wirdiana (2020) "Perancangan User Interface Dan User Experience Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana Dan Prasarana" JITTER Vol 1, No 2
- [26] A. Munawir (2021) "Pengaruh Kecepatan Transaksi Terhadap Kepuasan Pelanggan PT Marga Mandala Sakti Pada Gerbang Tol Serang Timur" Jurnal Simasi Vol 1, No 1, DOI Issue : 10.46306/Sm.V1i1

- [27] P. Jojo (2023) “Analisis UI/UX Pada Apalikasi MMBC *Tour and Travel* Menggunakan Mentode *Heuristic Evaluation*”
- [28] Y.T.Utami, A. Pramudani, A.R. Irawati dan D. Kurniawan (2023) “Implementasi *Heuristic Evaluation* Untuk Analisis *User Experience* (UX) pda *Virtual Class* Universitas Lampung” JIMASIA, vol 3, No 1
- [29] E. Susilo, “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability,” 2019, [online]. Available : https://www.edisusilo.com/caramenggunakan-system-usability-scale/#google_vignette

