

Evaluasi Usabilitas dan Rekomendasi Desain Antarmuka *Website* Kesehatan (Studi Kasus: *hellosehat.com*)

Paul Ronaldo Yonathan Pasaribu^{1*}, Sri Suwarno², Hendro Setiadi³

^{1,2,3} Fakultas Teknologi Informasi, Informatika, Universitas Kristen Duta Wacana

Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo, Yogyakarta, Indonesia

Email: ^{1*}paul.ronaldo@ti.ukdw.ac.id, ²sswn@staff.ukdw.ac.id, ³setiadi.hendro@gmail.com

Submitted: 26/05/2023; Revised: 22/06/2023; Accepted: 22/06/2023

Abstrak– Pandemi Covid-19 merupakan sebuah dorongan bagi semua kalangan untuk bisa bertransformasi, dari yang sebelumnya harus melakukan pertemuan dengan tatap muka, dipaksa oleh keadaan harus berubah menjadi pertemuan daring. Semua aspek dalam kehidupan manusia dipaksa berubah, termasuk dalam hal kesehatan. Di era pandemi seperti sekarang ini orang menjadi takut untuk bepergian berobat atau bahkan berkonsultasi dengan dokter secara langsung. Dengan adanya *website* kesehatan seperti *hellosehat.com* atau *website* kesehatan lainnya dapat membantu orang untuk bisa mengakses informasi kesehatan. *Website* kesehatan ini dapat menjadi alternatif bagi pasien yang memiliki penyakit ringan yang tidak perlu tindakan medis atau bantuan alat medis dari rumah sakit. Oleh sebab itu diperlukan antarmuka *website* yang mudah dimengerti oleh pengguna agar tidak kebingungan saat mengakses dan menggunakan *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi antarmuka dari situs kesehatan yang ada. Pada studi kasus ini, peneliti menggunakan situs *hellosehat.com* untuk dievaluasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *goal directed design*, di mana pada metode ini terdapat enam langkah yaitu *research*, *modelling*, *requirements*, *framework*, *refinement*, dan *support*. Pengembangan situs *hellosehat.com* menggunakan metode *goal directed design* menghasilkan peningkatan usabilitas yaitu *effectiveness* yang meningkat dari 62,22% menjadi 97,78%, yang mana terjadi peningkatan sebesar 35%. Pada faktor *efficiency*, terjadi peningkatan sebesar 44%, yang mana di pengujian awal mendapat nilai sebesar 49,88% meningkat menjadi 94,77%. Pada faktor *satisfaction* terjadi peningkatan sebesar 26%, dari 65% meningkat menjadi 91,25%.

Kata Kunci: *Goal Directed Design; Effectiveness; Efficiency; Satisfaction.*

Abstract– *The Covid-19 pandemic is an encouragement for all people to be able to transform from previously having to meet face-to-face, forced by circumstances to turn into online meetings. All aspects of human life are forced to change, including in terms of health. In the current pandemic era, people are afraid to travel for treatment or even consult a doctor in person. With health websites such as hellosehat.com or other health websites, people can be helped to access health information. This health website can be an alternative for patients who have minor illnesses that do not need medical treatment or medical equipment assistance from the hospital. Therefore, a website interface that is easy to understand by users is needed so as not to be confused when accessing and using the website. This study aims to evaluate the interfaces of existing health sites. In this case study, researchers used hellosehat.com site to evaluate. The method used in this study is the goal directed design method, where in this method there are six steps, namely research, modelling, requirements, framework, refinement, and support. The development of hellosehat.com site using the goal directed design method resulted in an increase in usability, namely effectiveness which increased from 62.22% to 97.78%, which was an increase of 35%. In the efficiency factor, there was an increase of 44%, where in the initial test it scored 49.88% increasing to 94.77%. In the satisfaction factor, there was an increase of 26%, from 65% to 91.25%.*

Keywords: *Goal Directed Design; Effectiveness; Efficiency; Satisfaction.*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah dorongan bagi semua kalangan untuk bisa bertransformasi, dari yang sebelumnya harus melakukan pertemuan dengan tatap muka, dipaksa oleh keadaan harus berubah menjadi pertemuan daring. Semua aspek dalam kehidupan manusia dipaksa berubah, termasuk dalam hal kesehatan [1]. Pandemi Covid-19 telah membuat kebanyakan orang paranoid terhadap dunia medis. Tidak jarang orang takut berobat ke rumah sakit atau puskesmas karena takut penyakitnya dikaitkan dengan Covid-19 [2][3].

Berdasarkan ISO 9241-11, *usability* merupakan tingkat di mana sebuah produk digunakan untuk mencapai tujuan tertentu baik itu secara efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna [4]. *Website* kesehatan bisa menjadi solusi di era seperti sekarang ini. Di era pandemi seperti sekarang ini orang menjadi takut untuk bepergian berobat atau bahkan berkonsultasi dengan dokter secara langsung. Selain itu, dengan adanya pemberlakuan pembatasan kegiatan di luar rumah, pihak rumah sakit juga membatasi jumlah orang yang boleh masuk ke area rumah sakit.

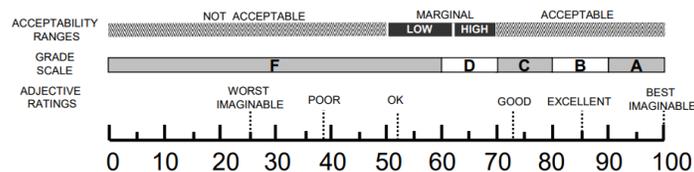
Dengan adanya *website* kesehatan seperti *hellosehat.com* atau *website* kesehatan lainnya dapat membantu orang untuk bisa berkonsultasi dengan dokter tanpa harus bertemu tatap muka secara langsung. *Website* kesehatan ini dapat menjadi alternatif bagi pasien yang memiliki penyakit ringan yang tidak perlu tindakan medis atau bantuan alat medis dari rumah sakit. Oleh sebab itu diperlukan antarmuka *website* yang mudah dimengerti oleh pengguna agar tidak kebingungan saat mengakses dan menggunakan *website*.

Namun dari sisi desain, *website* *hellosehat.com* masih memiliki beberapa kekurangan. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh penulis, 80% dari total 10 responden berpendapat bahwa sub-menu yang terdapat pada *website* masih terlalu banyak. Hal ini sesuai dengan Miller's Law yang mengatakan bahwa manusia hanya dapat mengingat 5-7 item/benda dalam jangka pendek (*short term memory*), sehingga perlu dilakukan penyederhanaan sub menu dengan menampilkan sub menu yang penting dan menghilangkan yang kurang penting.

Halaman beranda yang ditampilkan di awal *website* juga memiliki *layouting* yang kurang baik, di mana 60% responden berpendapat bahwa *layout* berita yang kurang efektif, sehingga pembaca kesulitan untuk mengetahui apa berita utama. Dari penelitian ini diharapkan nantinya desain dan fitur atau menu yang terdapat di aplikasi dapat lebih usable bagi pengguna untuk bisa memenuhi harapan pengguna. Dengan adanya perbaikan antarmuka *website*, diharapkan pengguna bisa lebih mudah berinteraksi dengan antarmuka *website* [5]. Pengujian efektivitas dan efisiensi menggunakan *task* menjadi pengukuran objektif sedangkan pengukuran kepuasan menggunakan SUS menjadi pengukuran subjektif. *Effectiveness* merupakan pengukuran yang digunakan untuk mengukur keberhasilan responden dalam mencapai goal atau mengerjakan sebuah tugas yang diberikan.

Overall Relative Efficiency merupakan seberapa lancar pengguna bisa mencapai sebuah tugas dari sebuah sistem. Waktu yang diambil adalah waktu keberhasilan responden menyelesaikan tugas dibagi dengan total waktu yang dibutuhkan semua responden mengerjakan sebuah tugas, kemudian dikali dengan seratus persen.

Satisfaction merupakan tingkat kepuasan pengguna terhadap disain dari sebuah sistem atau situs. Pengukuran kepuasan akan menggunakan kuesioner *system usability scale* (SUS). Pengujian menggunakan *usability scale* berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berjumlah 10 pertanyaan, di mana setiap pertanyaan akan diisi dengan skala nilai 1-5. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Hasil pengukuran kepuasan menggunakan *system usability scale* dapat dikategorikan seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Skor SUS

Metode SUS mempunyai 5 skala nilai yaitu dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Untuk pertanyaan bernomor ganjil skor didapat dari nilai jawaban dikurang dengan 1, sedangkan untuk pertanyaan genap skor akan didapat dari 5 dikurang dengan nilai jawaban. Sesudah itu jumlah yang didapat dari proses perhitungan akan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai dari system usability [6].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *goal directed design* (GDD) seperti pada Gambar 2 adapun tahapan yang dilakukan.



Gambar 3. Persona

2.3 Requirements

Pada tahap ini akan dilakukan tahap analisis tujuan dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil survei dan wawancara. Hasil dari tahap ini akan memberikan gambaran tentang definisi kebutuhan dari pengguna dan struktur informasi apa saja yang diperlukan untuk perancangan web untuk memenuhi tujuan atau goal dari pengguna.

2.4 Framework

Pada tahap ini akan dibuat *prototyping website* dalam bentuk *wireframe (low fidelity)* yang nantinya akan menjadi dasar untuk membuat desain *website* [8]. Tahap ini merupakan penerjemahan dari hasil *research, modelling, dan requirements* yang kemudian akan dibuat ke dalam bentuk *wireframe*. Kemudian akan dilakukan pengujian *user experience* terhadap *wireframe* yang telah dibuat. Pada tahap ini terdapat sebuah iterasi, di mana peneliti memberikan beberapa pilihan alur *wireframe* yang bisa dipilih oleh responden. Pada tahap ini peneliti menggunakan sepuluh responden untuk dilakukan wawancara menggunakan *zoom*. Alur *wireframe* dapat dilihat pada bagian lampiran *wireframe*.

2.5 Refinement

Sesudah *wireframe* dibuat, kemudian akan dibuat desain *user interface (high fidelity)* berupa *prototype* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya. Dengan demikian pada proses ini menghasilkan *prototype* desain.

2.5 Pengembangan Tahap Awal Website

Sesudah melakukan tahap *prototyping*, maka tahap selanjutnya adalah membuat tampilan *website* menggunakan HTML, CSS, Javascript, PHP dan *framework* yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan *website* [9].

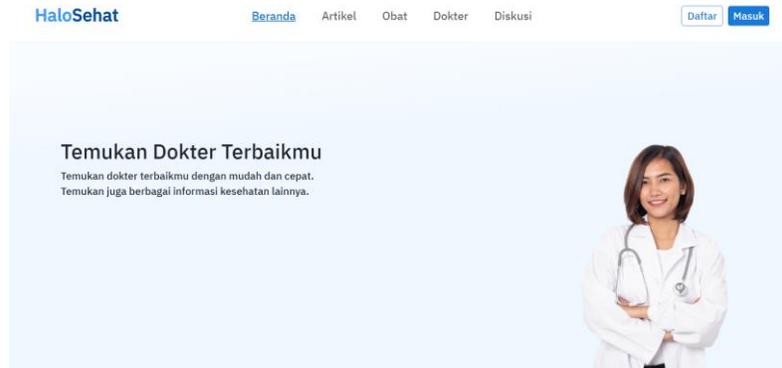
2.6 Development Support

Tahap *support* merupakan tahap evaluasi terhadap desain *prototipe* yang telah dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan *usability testing* di mana metode yang digunakan adalah SUS (*system usability scale*). Namun pada penelitian ini, peneliti melakukan evaluasi dengan disain situs yang sudah dikembangkan menjadi sebuah situs yang sudah bisa menggunakan beberapa fitur seperti fitur pencarian artikel dan pencarian obat [10].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

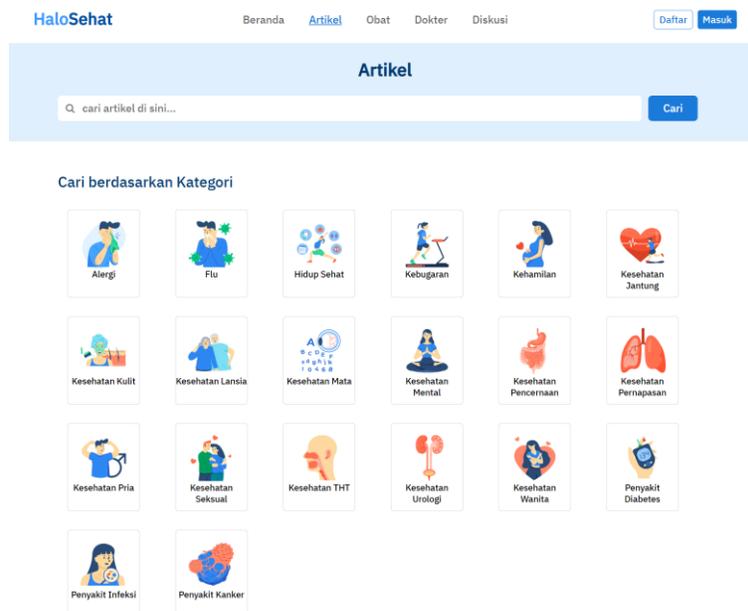
3.1 Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan tahapan penyempurnaan dari tahap sebelumnya yaitu *wireframe*. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dan pemberian warna pada ikon dan elemen yang terdapat pada *wireframe* sebelumnya. Disain juga akan dibuat berdasarkan *behavior* yang telah dibuat sebelumnya.



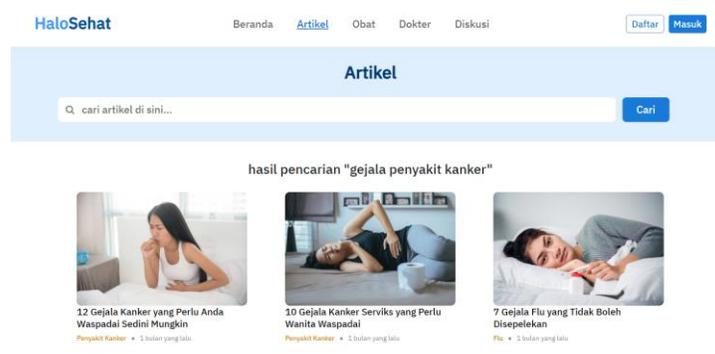
Gambar 4. Halaman Beranda HaloSehat

Seperti yang terlihat pada gambar 4 halaman beranda merupakan halaman awal yang akan ditemui oleh pengguna saat mengakses sebuah situs. Pada halaman beranda HaloSehat terdapat beberapa hal penting yang bisa langsung diakses oleh pengguna. Diantaranya pengguna dapat melihat langsung berita terbaru pada situs. Pada halaman beranda tidak terdapat *search bar*. Hal ini dikarenakan pada pengujian sebelum pengembangan responden cenderung mencari atau mengerjakan tugas menggunakan *search bar*. Sehingga beberapa hasil tidak didapatkan secara maksimal atau tidak ditemukan hasil.



Gambar 5. Halaman pencarian artikel HaloSehat

Halaman artikel merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pencarian artikel. Pada halaman ini juga terdapat pilihan kategori yang dapat dipilih oleh pengguna pada saat melakukan pencarian sebuah artikel. Penyusunan kategori-kategori ini didasarkan pada prinsip *gestalt proximity* dan *similarity*, di mana setiap kategori memiliki ukuran dan jarak yang sama seperti pada Gambar 5.



Gambar 6. Halaman hasil pencarian artikel HaloSehat

Setelah melakukan pencarian di halaman artikel, maka akan muncul hasil pencarian artikel yang dicari seperti pada Gambar 6. Hasil pencarian artikel ini setiap baris berisi tiga artikel dengan rincian judul artikel, kategori artikel, dan waktu artikel dibuat.



Gambar 7. Halaman Pencarian Obat HaloSehat

Halaman ini berguna untuk melakukan pencarian obat. Pada halaman ini terdapat juga pencarian berdasarkan abjad seperti pada gambar 7 yang dapat mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian obat. Nama-nama obat akan tertulis dibagian bawah, sehingga ketika pengguna melakukan pencarian maka akan muncul hasil pencarian obat di bagian bawah.



Gambar 8. Halaman Dokter HaloSehat

Pengguna dapat melakukan pencarian dokter melalui menu dokter. Pada menu dokter terdapat dua *sub menu* yang berisi daftar dokter dan tanya dokter. Menu daftar dokter akan diarahkan ke halaman daftar dokter seperti Gambar 8.



Gambar 9. Halaman diskusi

Gambar 9 merupakan halaman diskusi terdapat fitur pencarian yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencari forum atau diskusi. Pada kartu diskusi terdapat informasi awal berupa jumlah postingan, topik, dan anggota. Terdapat juga tombol gabung dan lihat, yang mana untuk membuka atau melihat sebuah halaman diskusi pengguna dapat mengklik tombol lihat.



Gambar 10. Halaman Obat Panadol

Gambar 10 merupakan halaman artikel yang menjelaskan tentang obat panadol. Pada halaman ini terdapat menu di bagian kiri yang mempermudah pengguna untuk menavigasikan halaman sesuai dengan topik yang ingin dicari oleh pengguna. Selain itu juga terdapat breadcrumb untuk memudahkan pengguna apabila ingin kembali ke halaman beranda atau halaman obat.

3.2 Hasil Pengujian Sebelum Pengembangan

3.2.1 Effectiveness

Tabel 1. Hasil *Effectiveness* Sebelum Pengembangan

Task	Jumlah responden sukses	Effectiveness (%)
Tugas 1	25	83
Tugas 2	4	13
Tugas 3	21	70
Tugas 4	23	76
Tugas 5	11	36
Tugas 6	28	93
Rata-rata		62

Berdasarkan hasil tugas pada tabel 1 tugas yang paling tinggi tingkat keberhasilannya adalah tugas 6 dengan tingkat keberhasilan mencapai 93% dan tugas dengan tingkat keberhasilan paling rendah adalah tugas 2 yaitu 13%. Jika keberhasilan sebuah tugas hanya 20%, berarti tugas tersebut memiliki masalah usability.

3.2.1 Efficiency

Tabel 2. Uii Hasil *Efficiency* Sebelum Pengembangan

Tugas	Waktu Total (detik)	Waktu Berhasil (detik)	Overall Relative Efficiency (%)
1	1208	900	74
2	2602	143	5
3	1501	791	52
4	1410	812	57
5	2425	646	26
6	1552	1278	82
Rata-rata			49

Pada Tabel 2, efisiensi pengerjaan tugas yang paling rendah adalah pada pengerjaan tugas 2. Sedangkan pengerjaan tugas dengan efisiensi paling tinggi yaitu pada tugas 6. Dari perhitungan *overall relative efficiency* didapatkan nilai sebesar 49%.

3.2.2 Satisfaction

Tabel 3. Hasil *Satisfaction* Sebelum Pengembangan

Responden	Nilai (%)	Responden	Nilai (%)
1	77.5	16	75
2	62.5	17	77.5
3	52.5	18	32.5
4	55	19	45
5	52.5	20	90
6	55	21	62.5
7	55	22	67.5
8	77.5	23	62.5
9	57.5	24	92.5
10	52.5	25	75
11	60	26	90
12	77.5	27	57.5
13	70	28	40
14	52.5	29	62.5
15	65	30	100

Berdasarkan Tabel 3, hasil pengukuran SUS yang telah dilakukan, didapatkan nilai total dari 30 responden adalah 65,083 yang mana termasuk kategori marginal.

3.3 Hasil Pengujian Sesudah Pengembangan

3.3.1 Effectiveness

Tabel 4. Hasil *Effectiveness* Sesudah Pengembangan

<i>Task</i>	Jumlah responden sukses	<i>Effectiveness (%)</i>
Tugas 1	29	96,67
Tugas 2	28	93,33
Tugas 3	30	100
Tugas 4	29	96,67
Tugas 5	30	100
Tugas 6	30	100
Rata-rata		97,78

Berdasarkan hasil pengujian evaluasi situs pada yang kedua, didapatkan hasil efektivitas sebesar 97,78%. Hasil ini tentu mendapat peningkatan sebesar 35%. Pada Tabel 4 menunjukkan bahwa ada tiga tugas yang mendapat *effectiveness* sebesar 100%, yaitu tugas 3, tugas 5, dan tugas 6.

Pada tugas 1 terdapat peningkatan sebesar 13% yang mana pada pengujian sebelumnya mendapat 83,33% menjadi 96,67%. Pada tugas 2 terdapat peningkatan sebesar 80%. Pada tugas 3 terdapat peningkatan sebesar 30%. Pada tugas 4 terdapat peningkatan sebesar 20%.

Pada tugas 5 terdapat peningkatan sebesar 63%. Pada tugas ini terjadi peningkatan signifikan dikarenakan adanya penambahan menu dokter di bagian menu bar. Pada situs sebelum pengembangan untuk mencari daftar dokter harus melakukan *scroll* ke bagian bawah halaman beranda situs. Pada pengerjaan tugas sebelum pengembangan, responden sering melakukan kesalahan pengerjaan tugas yang mana responden menganggap *menu* rumah sakit merupakan *menu* untuk melihat daftar dokter yang ada di situs.

Pada tugas 6 yaitu mencari informasi obat panadol terdapat peningkatan sebesar 6%. Pada situs sebelum pengembangan, pengguna dapat melakukan pencarian langsung di bagian *search bar*. Namun pada situs setelah pengembangan tidak terdapat *search bar* di bagian menu bar. Hal ini dikarenakan pada pengujian sebelum pengembangan beberapa responden menggunakan fitur pencarian untuk mencari semua tugas yang diberikan, sementara tidak semua tugas dapat dikerjakan melalui fitur pencarian.

3.3.2 Efficiency

Tabel 5. Hasil *Efficiency* Sesudah Pengembangan

Tugas	Waktu Total (detik)	Waktu Berhasil (detik)	<i>Overall Relative Efficiency (%)</i>
1	488	456	93,44
2	455	376	82,64
3	520	520	100
4	481	445	92,52
5	332	332	100
6	368	368	100
Rata-rata			94,77

Berdasarkan Tabel 5 didapatkan rata-rata sebesar 94,77%, yang mana sebelum dilakukan pengembangan situs nilai rata-rata yang didapat sebesar 49,88%. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 44%.

3.3.3 Satisfaction

Tabel 6. Hasil *Satisfaction* Sesudah Pengembangan

Responden	Nilai (%)	Responden	Nilai (%)
1	92.5	16	100
2	52.5	17	90
3	97.5	18	95

Responden	Nilai (%)	Responden	Nilai (%)
4	100	19	92.5
5	100	20	92.5
6	82.5	21	80
7	95	22	90
8	85	23	90
9	97.5	24	100
10	87.5	25	97.5
11	97.5	26	95
12	85	27	85
13	100	28	90
14	97.5	29	85
15	92.5	30	92.5

Pada Tabel 6 hasil SUS yang telah diisi responden menghasilkan nilai sebesar 91,25%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori dapat diterima dan berada pada *rating excellent*. Hasil pengujian ini mendapat peningkatan sebesar 26% dari pengujian SUS pada situs hellosehat.com sebelumnya yang mendapat nilai 65,08%.

3.4 Perbandingan Pengujian Awal dan Akhir

3.4.1 Effectiveness

Tabel 7. Perbandingan Nilai *Effectiveness*

Hasil efektivitas	Task					
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6
Hasil efektivitas pengujian awal	83,33	13,33	70	76,67	36,67	93,33
Hasil efektivitas pegujian akhir	96,67	93,33	100	96,67	100	100
Peningkatan	13,33	80	30	20	63,33	6,67

Tabel 7 menampilkan perbedaan hasil perhitungan *effectiveness* sebelum dan sesudah pengembangan.

3.4.2 Efficiency

Tabel 8. Perbandingan Nilai *Efficiency*

Hasil Efisiensi	Task					
	Task 1	Task 2	Task 1	Task 4	Task 1	Task 6
Hasil efisiensi pengujian awal	74,50	5,49	52,69	57,59	26,64	82,35
Hasil efisiensi pegujian akhir	93,44	82,64	100	92,52	100	100
Peningkatan	18,94	77,14	47,30	34,93	73,36	17,65

Pada Tabel 8 menampilkan hasil efisiensi sebelum dan sesudah pengembangan situs. Pada tugas 1 terdapat peningkatan sebesar 18%. Pada tugas 2 terdapat peningkatan sebesar 77%. Pada tugas 3 terdapat peningkatan sebesar 47%. Pada tugas 4 terdapat peningkatan sebesar 34%. Pada tugas 5 terdapat peningkatan sebesar 73%. Pada tugas 6 terdapat peningkatan sebesar 17%.

3.4.3 Satisfaction

Tabel 9. Perbandingan Nilai *Satisfaction*

Hasil SUS	Nilai (%)
Hasil SUS sebelum Pengembangan	65,08
Hasil SUS sesudah Pengembangan	91,25
Peningkatan	26,17

Pada Tabel 9 hasil SUS yang telah diisi responden menghasilkan nilai sebesar 91,25%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori dapat diterima dan berada pada *rating excellent*. Hasil pengujian ini mendapat peningkatan sebesar 26% dari pengujian SUS pada situs hellosehat.com sebelumnya yang mendapat nilai 65,08%.

4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini, goals dan user behavior sangat penting untuk mengevaluasi sebuah situs yang baik. Perbaikan antarmuka situs pada penelitian ini menggunakan metode *goal directed design*, di mana goals dari pengguna situs sangat diperlukan untuk pengujian tugas dan perbaikan situs. Penelitian ini didasarkan pada goals pengguna mengunjungi situs kesehatan. Dalam mengevaluasi maupun merancang sebuah situs, perlu untuk melibatkan pengguna. Pada penelitian ini pengguna yang ditargetkan oleh peneliti adalah yang berusia 18-40 tahun. Selain itu, diperlukan juga referensi-referensi dan prinsip-prinsip disain yang bisa dijadikan sebagai panduan untuk merancang antarmuka yang baik. Pada penelitian ini, penggunaan metode *goal directed design* untuk pengembangan situs dinilai dapat meningkatkan usability situs. Hal ini dapat dilihat dari tiga faktor pengujian usability yang telah dilakukan, yaitu dari *effectiveness* yang meningkat dari 62,22% menjadi 97,78%, yang mana terjadi peningkatan sebesar 35%. Pada faktor *efficiency*, terjadi peningkatan sebesar 44%, yang mana di pengujian awal mendapat nilai sebesar 49,88% meningkat menjadi 94,77%. Pada faktor *satisfaction* terjadi peningkatan sebesar 26%, dari 65% meningkat menjadi 91,25%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Septiadi and L. Alfarizi, "Pemanfaatan E-KTP Sebagai Alat Bantu Sistem Kehadiran Pegawai dalam Penanggulangan Penyebaran Covid-19," *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 20, no. 1, Sep. 2020, doi: <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.875>.
- [2] T. Wahyuningrum, N. A. Prasetyo, A. R. Bahtiar, L. Latifah, I. D. Ramadhani, and D. Yunitawati, "Google Trends Data About Mental Health During COVID-19 Pandemic Using Time Series Regression," in *2022 5th International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent Systems (ISRITI)*, 2022, pp. 125–129. doi: 10.1109/ISRITI56927.2022.10052965.
- [3] D. F. H. Permadi` *et al.*, "Pemberdayaan Masyarakat Desa Sidorejo dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 di Era New Normal," *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 121–124, Dec. 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/2060>
- [4] A. R. Bahtiar and M. A. Gustalika, "Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 1, p. 491, Jan. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3510.
- [5] Z. F. I. Gorby, C. Ramdani, and K. N. Meiah, "WEBSITE-BASED COMPETENCE CERTIFICATION INFORMATION SYSTEM USING RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) METHOD," *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 2, pp. 219–226, Apr. 2022, doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.2.173.
- [6] F. Sembodo, G. Fitriana, and N. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, Nov. 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [7] Evan Dwi Wahyu Anggoro, N. A. Prasetyo, and Shintia Dwi Alikea, "ANALISIS USABILITY TESTING WEBSITE DESA WISATA ADILUHUR KEBUMEN MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 221–230, Sep. 2022, [Online]. Available: <https://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/view/301>
- [8] A. Amrulloh and Y. Saintika, "Web-Based General Affair Information System Using Prototyping Method," *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 1, Jun. 2022, doi: 10.24014/coreit.v8i1.17029.
- [9] D. A. Afriansyah, D. Setiawati, and A. Rais Bahtiar, "Rancang Bangun Website E-commerce di Toko Sean Shoes Menggunakan Metode Rapid Application Development," *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.36596/jitu.v6i1.634.
- [10] M. A. Yahya, T. Wahyuningrum, and N. A. Prasetyo, "Usability Testing pada Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan USE Questionnaire," *Journal of Applied Computer Science and Technology*, vol. 3, no. 1, Jun. 2022, doi: 10.52158/jacost.v3i1.160.