
Analisis Usability Aplikasi Cizgi Rent A Car Berbasis Mobile Menggunakan Metode WEBUSE

Usability Analysis of The Mobile-Based Cizgi Rent A Car Application Using The WEBUSE Method

Jamilah Karaman¹

¹Universitas Muhammadiyah Ponorogo

¹Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: 1jamilah@umpo.ac.id

Abstrak - Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menawarkan kemudahan bagi penggunanya. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pun turut memberikan dampak positif bagi dunia bisnis. Contohnya pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada bidang transportasi. Cizgi Rent A Car adalah salah satu perusahaan asal Turki yang meluncurkan aplikasi mobile penyedia jasa penyewaan mobil online yang diharapkan mampu memudahkan para turis atau warga lokal yang ingin menyewa mobil untuk melakukan perjalanan di Turki. Dengan melakukan analisis usability dengan metode WEBUSE penelitian ini bertujuan untuk mengetahui level usability dari aplikasi Cizgi Rent A Car ini. Dari hasil analisa data diketahui bahwa Aplikasi ini cukup terkenal karena telah diunduh lebih dari 10.000 pengunduh dari beberapa negara termasuk Indonesia. Aplikasi ini digunakan oleh orang Indonesia yang melakukan kunjungan kerja dan berwisata ke Turki. Level usability pada variabel Content, Organization & Readability dan variabel Navigation and Links dapat dikatakan Good. Level usability untuk variabel Desain User Interface dapat dikatakan cukup Bad. Level usability untuk variabel Performance and Effectiveness dapat dikatakan Moderate.

Kata kunci – Aplikasi Mobile; Cizgi Rent A Car; Usability; WEBUSE

Abstract - The development of information and communication technology offers convenience for its users. The use of information and communication technology also has a positive impact on the business world. For example, the use of advances in information and communication technology in the transportation sector. Cizgi Rent A Car is a Turkish company that launched a mobile application for online car rental service providers which is expected to make it easier for tourists or local residents who want to rent a car to travel in Turkey. By conducting usability analysis with the WEBUSE method, this study aims to determine the usability level of the Cizgi Rent A Car application. From the results of data analysis it is known that this application is quite famous because it has been downloaded by more than 10,000 downloaders from several countries including Indonesia. This application is used by Indonesians who make work visits and travel to Turkey. The usability level in the Content, Organization & Readability variables and the Navigation and Links variables can be said to be Good. The usability level for the User Interface Design variable can be said to be quite bad. The usability level for the Performance and Effectiveness variables can be said to be moderate.

Keywords – Cizgi Rent A Car, Mobile Application, Usability, WEBUSE

I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia di era modern dan digitalisasi seperti sekarang ini memaksa manusia untuk terus berinovasi. Inovasi yang dilakukan pun merambah ke seluruh aspek kehidupan. Seperti maraknya pasar online atau layanan publik yang mulai beralih menjadi layanan berbasis IT. Tujuannya adalah untuk memudahkan aksesibilitas dan efektivitas masyarakat saat menggunakan layanan publik berbasis IT.

Hal ini tentu harus dimanfaatkan dengan baik, mengingat dewasa ini hampir seluruh manusia memiliki gadget, baik digunakan untuk hiburan, bisnis, pendidikan, dan lain sebagainya. Salah satu pemanfaatan IT adalah banyaknya perusahaan yang mengembangkan aplikasi berbasis IT untuk kepentingan komersil atau untuk mendapatkan perhatian publik. Dengan begitu, perusahaan akan semakin dikenal dan pendapatan perusahaan akan ikut meningkat serta mitra perusahaan juga akan semakin banyak. Walaupun demikian peningkatan keamanan serta aspek lainnya juga perlu diperhatikan sebagai bukti kepercayaan publik terhadap aplikasi tersebut.

Salah satu sektor yang memanfaatkan IT adalah sektor transportasi. Dewasa ini sudah banyak perusahaan pada sektor transportasi yang berevolusi dengan melakukan pembaharuan. Salah satunya dengan membuat dan meluncurkan aplikasi yang targetnya adalah masyarakat yang bergantung pada transportasi. Sebagai contoh adanya aplikasi layanan rental mobil online, layanan taksi online, hingga layanan pengantaran barang dengan sistem online. Layanan ini dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja.

Layanan taksi online dan layanan jasa pengantaran barang secara online sudah umum dijumpai, namun tidak halnya untuk layanan jasa penyedia mobil online atau jasa penyedia rental mobil online. Salah satu perusahaan yang menyediakan layanan ini adalah Cizgi Rent A Car. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1991 di Antalya, Turki. Perusahaan ini menawarkan jasa peminjaman mobil online yang ditujukan untuk para turis yang berkunjung ke Turki dan juga penduduk sekitar. Aplikasi ini sudah diunduh lebih dari 10.000 pengguna yang tersebar dari beberapa negara seperti Inggris, Ukraina, Perancis, Turki, Indonesia, dan beberapa negara lainnya. Pengunduh dari Indonesia sendiri sebanyak 21 orang. Ini berarti

aplikasi Cizgi Rent A Car cukup populer bagi orang Indonesia yang berkunjung ke Turki.

Saat ini di lebih 20 lokasi yang berbeda, Cizgi telah menjadi salah satu aplikasi layanan rental mobil dengan lebih dari 200 kantor cabang, layanan jaringan, infrastruktur personal yang memungkinkan untuk memperluas jaringan hingga ke luar negeri [16]. Aplikasi ini sangat diminati oleh para turis yang datang ke Turki. Meski telah menjadi salah satu aplikasi yang dipercaya sebagai penyedia jasa layanan rental mobil online, aplikasi ini belum diukur kegunaannya (*usability*) dengan kaidah keilmuan. Maka dari itu, perlu adanya evaluasi *usability* untuk mengetahui seberapa dibutuhkannya aplikasi ini oleh pengguna.

Usability menurut Jeff Axup merupakan sebuah ukuran suatu karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektifnya seorang pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah produk. *Usability* juga merupakan ukuran dari mudah tidaknya suatu produk bisa dipelajari dengan cepat dan seberapa produk tersebut dapat digunakan [1]. Sedangkan menurut Handiwidjojo dan Ernawati *usability* dapat diartikan sebagai suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan sangat efektif, efisien serta memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu [2].

Usability adalah sejauh mana sebuah produk digunakan oleh penggunanya untuk tujuan tertentu dengan berdasarkan keefektifan, efisiensi dan kepuasan yang didapat setelah menggunakan atau memakai produk tersebut (Chiew dan Salim, 2003) [3]. Untuk mengetahuinya maka perlu digunakan metode yang tepat yaitu metode pengukuran *WEBUSE*. Pengukuran yang dilakukan nantinya akan menghasilkan pertanyaan apakah aplikasi tersebut baik atau tidak, berguna atau tidak, dan dibutuhkan atau tidak.

WEBUSE atau *Web Usability Evaluation Toll* merupakan metode yang digunakan untuk mengukur penilaian pengguna terhadap suatu produk (Dewi, Mursityo & Putri, 2018) [4]. Pendapat lain mengatakan bahwa *WEBUSE* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah *website* dari aspek *usability* pada keseluruhan jenis web dan domain [5]. *WEBUSE* merupakan sebuah metode yang dikembangkan oleh Thiam Kian Chiew dan Siti Salwa Salim pada tahun 2003 [6].

Dalam penelitian ini aplikasi berbasis *web* yang akan dievaluasi adalah aplikasi Cizgi Rent A Car. Peneliti merasa tertarik menganalisis aplikasi karena terdapat beberapa pendownload yang berasal dari Indonesia. Beberapa dari mereka tertarik dengan aplikasi ini karena akan melakukan kunjungan kerja dan atau melakukan perjalanan pariwisata ke Turki sehingga memerlukan aplikasi ini untuk bepergian di wilayah Turki.

II. LANDASAN TEORI

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa *usability* merupakan unsur kegunaan. Artinya sejauh mana kebergunaan sebuah produk saat sudah disebarluaskan dan dipakai oleh public. *Usability* merupakan derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas yang dikerjakan dengan bantuan perangkat lunak tersebut [7]. *Usability* juga berarti sebagai tolak ukur kualitas dari sebuah produk yang telah digunakan, baik itu situs *web*, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, dan produk lain yang dioperasikan oleh pengguna (Sulistiyono, 2017) [8]. Menurut Lestari *usability* merupakan tingkatan kualitas dari sebuah sistem yang mudah dipelajari, sangat mudah untuk digunakan dan mendorong pengguna untuk terus menggunakan sistem tersebut sebagai alat bantu yang positif dalam menyelesaikan tugas [9].

Usability sendiri memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu (Mazumder dan Das dalam Firmansyah, 2016) [10] :

1. *Learnability*: merupakan kemudahan pengguna dalam memahami fungsi utama sebuah produk dan terampil dalam melakukan pekerjaan dengan produk tersebut,
2. Efisiensi : setelah memahami produk tersebut, seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan produk tersebut,
3. *Memorability* : daya ingat pengguna dalam mengoperasikan produk tersebut tanpa harus belajar lagi,
4. *Error* : bagaimana pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang dialami pengguna,
5. *Satisfaction* : kepuasan pengguna terhadap produk tersebut, artinya apakah pengguna merasa senang dengan produk tersebut atau tidak.

Aspek-aspek di atas harus dapat dipenuhi, karena dengan begitu developer akan dengan

mudah memperbaiki kesalahan yang ada pada aplikasi yang telah di buat. Selain aspek-aspek di atas, *usability* juga dapat dipelajari dengan beberapa metode *usability* yang berfokus pada pengguna (Folmer dalam Dewi, Mursityo & Putri, 2018) [4] sebagai berikut :

1. *Usability Testing*, yaitu metode yang melibatkan perwakilan dari pengguna untuk mengerjakan pekerjaan khusus dengan menggunakan sistem prototype,
2. *Usability Inseption*, yaitu metode yang memerlukan pakar atau ahli seperti pengembang perangkat lunak yang profesional dalam menguji dan menilai kesesuaian setiap unsur dari website dengan prinsip atau aspek-aspek *usability*,
3. *Usability Inquiri*, yaitu metode *usability* yang penilaiannya didapat melalui pertanyaan tertulis dan non-tertulis bagi pengguna dan kemudian menjadi informasi bagi pengembang aplikasi tersebut.

Menurut Ichسانی ada tiga cara yang bisa digunakan untuk mengukur *usability* pada suatu produk sebagai berikut [11] :

1. Menganalisis sebuah produk dalam konteks penggunaan dengan mengukur fitur-fitur produk yang dibutuhkan,
2. Menganalisis proses interaksi dengan mengukur interaksi antara pengguna yang mengerjakan sesuatu dengan produk tersebut, dan
3. Dengan menganalisis efektivitas serta efisiensi yang dapat dihasilkan dari penggunaan produk tersebut serta kepuasan yang didapat dari penggunaan produk tersebut.

WEBUSE yang merupakan singkatan dari *Web Usability Evaluation Toll* merupakan sebuah metode evaluasi *usability* yang menggunakan kuesioner penilaian berbasis *web* yang memungkinkan evaluator menilai kegunaan dari situs *web* yang akan dievaluasi (Dewi, Mursityo & Putri, 2018) [4]. *WEBUSE* digunakan untuk menguji *usability* situs *web* sehingga diketahui nilai serta tingkatan *usability* dari *website* yang akan dievaluasi [12]. *WEBUSE* dapat mengevaluasi *usability* pada *website* dengan cara meminta pendapat dari pengguna *website* tersebut [13]. *WEBUSE* merupakan salah satu indikator keberhasilan suatu *website* saat terjadi interaksi antara pengguna dalam mengerjakan sesuatu dengan *website* tersebut [14].

Sama halnya dengan *usability*, *WEBUSE* juga membagi beberapa kriteria untuk penilaian *usability* yaitu (Chiew dan Salim, 2003) [3] :

1. *Content, Organisation & Readability* :
2. *Navigation and Links*,
3. *Desain UserInterface*,
4. *Performance dan Effectiveness*

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *WEBUSE* adalah metode evaluasi yang menjadikan *web* sebagai basis utamanya dalam melakukan penilaian. Dengan melihat pada beberapa aspek tertentu, evaluator akan dengan mudah menemukan kekurangan maupun kelebihan yang terdapat pada aplikasi berbasis *web* tersebut. Sebagai contoh jika seorang evaluator ingin mengetahui seberapa diperlukannya aplikasi tersebut, maka dapat dilihat dari sebanyak apa pengunjung pada aplikasi tersebut atau seberapa banyak jumlah pemakai aplikasi tersebut.

WEBUSE memiliki beberapa tahapan pengujian dengan menggunakan kuesioner *WEBUSE* adalah sebagai berikut (Dewi, Mursityo, Putri, 2018) [4] :

- a. Menentukan sistem *web* yang akan dievaluasi,
- b. Responden mengisi semua pertanyaan yang ada pada kuesioner,

- c. Merit digunakan berdasarkan jawaban dari user untuk setiap pertanyaan, kemudian diakumulasi untuk setiap kategori *usability*,
- d. Poin kategori *usability* adalah *mean value* dari masing-masing kategori,
- e. Poin *usability* dari *website* adalah *mean value* dari masing-masing kategori,
- f. Level *usability* ditentukan berdasarkan poin *usability*.

Untuk setiap pertanyaan yang termuat dalam kuesioner *WEBUSE* terdapat lima pilihan kategori. Begitu pula dengan tingkat *usability* yang dipengaruhi oleh poin yang didapat dari pengguna (Chiew dan Salim, 2003) [3]. Untuk dapat memahaminya dapat dilihat pada rumus berikut :

$$x = \frac{(\sum (\text{Merit untuk setiap pertanyaan pada kategori}))}{(\text{jumlah pertanyaan})}$$

Poin *Usability* yang telah didapat kemudian di sesuaikan dengan level *usability*. Hubungan keduanya dapat dilihat dari [Tabel 1](#) berikut :

Tabel 1. Hubungan Poin *Usability* Dengan Level *Usability*

X (Poin <i>Usability</i>)	0<=x<=0,2	0,2<x<=0,4	0,4<x<=0,6	0,6<x<=0,8	0,8<x<=1,0
Level <i>Usability</i>	Bad	Poor	Moderate	Good	Excellent

Keterangan :

- a. jika diketahui poin x ternyata lebih besar atau sama dengan 0, dan nilai x lebih kecil atau sama dengan 0.2 maka *usability* levelnya adalah Bad,
- b. jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.2, dan x lebih kecil atau sama dengan 0.4 maka *usability* levelnya adalah Poor,
- c. jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.4, dan x lebih kecil atau sama dengan 0.6 maka *usability* levelnya adalah Moderate,
- d. jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.6, dan x lebih kecil atau sama dengan 0.8 maka *usability* levelnya adalah Good,

- e. jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.8, dan x lebih kecil atau sama dengan 1.0 maka *usability* levelnya adalah Excellent .

Selanjutnya hasil dari analisis evaluasi *usability* tersebut merupakan kesimpulan *usability* dari 4 kategori *usability*.

III. METODE

Pada setiap penelitian diperlukan beberapa data yang akan diteliti atau diamati. Dalam penelitian ini data yang digunakan berupa data statistik pengunduh dari Indonesia yang menggunakan aplikasi Cizgi Rent A Car ini. Peneliti bekerjasama dengan pihak pengembang aplikasi ini untuk mengumpulkan data. Berdasarkan pengakuan pihak pengembang mereka terlebih dulu melakukan survei terkait aplikasi yang mereka buat. Mereka memberikan beberapa pertanyaan sebelum pelanggan

melakukan pemesanan sewa mobil. Beberapa pertanyaan yang diajukan seperti kewarganegaraan dan tujuan berkunjung ke Turki.

Selain data statistik yang telah didapat sebelumnya peneliti juga memberikan kuesioner kepada pihak pengembang aplikasi untuk kemudian disebarakan kepada pengguna dari Indonesia. Selanjutnya jawaban dari pengguna dihimpun dan dianalisis oleh peneliti. Maka dari itu peneliti tertarik menganalisis aplikasi ini seperti yang telah disebutkan pada

bab sebelumnya. Instrumen penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang berjudul Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo pada tahun 2018 [15] dengan beberapa penyesuaian dengan penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang disebutkan bahwa sebanyak 21 pengunduh dari Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari [Gambar 1](#) berikut :



Gambar 1. Statistik Pengunduh Aplikasi Cizgi Rent A Car

Gambar di atas merupakan data statistik jumlah pengunduh dan pengguna aplikasi Cizgi Rent A Car dari berbagai negara termasuk Indonesia. Penelitian ini terfokus pada pengguna yang berasal dari Indonesia saja. Penelitian ini memilih 50% responden yang berasal dari Indonesia. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *WEBUSE* dimana hasil kuesioner tadi akan diubah ke dalam bentuk merit (Dewi, Mursityo & Putri, 2018) [4]. Selanjutnya hasil tersebut diakumulasikan dan menjadi poin 4 kategori dalam *usability*. Untuk menyatakan apakah aplikasi tersebut berguna atau tidak dapat diketahui melalui kecocokan poin pada setiap kategori dengan standar poin level *usability* dan

dengan kriteria tertentu (Dewi, Mursityo & Putri, 2018) [4].

Poin yang didapat kemudian dirubah ke dalam bentuk merit dan dimasukkan ke dalam tabel kuesioner. Perlu diketahui bahwa penelitian ini tidak mengambil kesimpulan apapun. Penelitian ini hanya akan menjabarkan hasil yang telah diketahui.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menghimpun dan menganalisis data yang telah dikumpulkan sebelumnya, didapat hasil berupa Poin *Usability*, Level *Usability*, dan Presentase Level *Usability*. Ketiganya akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada [Tabel 2](#) :

Tabel 2. Poin Usability Per Responden Berdasarkan Metode WEBUSE

Variabel	Poin Usability Per Responden											Level Usability
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	x	
<i>Content, Organization & Readability</i>	0,67	0,67	0,58	0,33	0,67	0,83	0,67	0,67	0,83	0,25	0,62	Good
<i>Navigation and Links</i>	0,67	0,67	0,67	0,50	0,67	0,67	0,67	0,58	0,67	0,67	0,64	Good
<i>Desain User Interface</i>	0,08	0,75	0,83	0,08	0,17	0,25	0,33	0,67	0,67	0,83	0,47	Moderate
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,58	0,42	0,58	0,58	0,58	0,58	0,67	0,17	0,42	0,42	0,50	Moderate

Tabel 3. Level Usability Per Responden Berdasarkan Metode WEBUSE

Variabel	Level Usability Per Responden				
	R1	R2	R3	R4	R5
<i>Content, Organization & Readability</i>	Good	Good	Moderate	Poor	Good
<i>Navigation and Links</i>	Good	Good	Good	Moderate	Good
<i>Desain User Interface</i>	Bad	Good	Excellent	Bad	Bad
<i>Performance and Effectiveness</i>	Moderate	Moderate	Moderate	Moderate	Moderate

Variabel	Level Usability Per Responden				
	R6	R7	R8	R9	R10
<i>Content, Organization & Readability</i>	Excellent	Good	Good	Excellent	Poor
<i>Navigation and Links</i>	Good	Good	Moderate	Good	Good
<i>Desain User Interface</i>	Poor	Poor	Good	Good	Excellent
<i>Performance and Effectiveness</i>	Moderate	Good	Bad	Moderate	Moderate

Tabel 4. Presentase Level Usability Berdasarkan Metode WEBUSE

Variabel	Level Usability				
	Bad	Poor	Moderate	Good	Excellent
<i>Content, Organization & Readability</i>	0%	20%	10%	50%	20%
<i>Navigation and Links</i>	0%	0%	20%	80%	0%
<i>Desain User Interface</i>	30%	20%	0%	30%	20%
<i>Performance and Effectiveness</i>	10%	0%	80%	10%	0%

Berdasarkan tabel 2, tabel 3 dan tabel 4 R1 sampai R10 adalah responden yang menjadi sampel penelitian. Untuk poin usability variabel *Content, Organization & Readability* mendapatkan x sebesar 0,62 yang berarti level usability secara keseluruhan adalah "Good". Sedangkan untuk variabel *Navigation and Linksmendapat* x sebesar 0,64 yang berarti level usability secara keseluruhan adalah "Good". Untuk variabel *Desain User Interface* didapat x sebesar 0,42 yang berarti level usability secara keseluruhan adalah "Bad". Terakhir variabel *Performance and Effectiveness* didapat nilai x sebesar 0,50 yang berarti level usability secara keseluruhan adalah "Moderate".

Untuk setiap aspek penilaian (variabel) mendapat penilaian yang cenderung baik. Diketahui bahwa untuk variabel penilaian *Content, Organization & Readability* 50% responden menyatakan usability pada aspek ini "Good", sedangkan 20% adalah "Poor", 10% adalah "Moderate", dan 20% adalah "Excellent". Sedangkan untuk level usability "Bad" sebanyak 0% memilih. Untuk variabel *Navigation and Links* sebanyak 20% memilih "Moderate" dan 80% memilih "Good". Sedangkan untuk level "Bad", "Poor", dan "Excellent" sebanyak 0% memilih. Untuk variabel *Desain User Interface* diketahui sebanyak 30% memilih "Bad", 20% memilih "Poor", 30% memilih "Good", dan 20% memilih "Excellent". Untuk level "Moderate" sebanyak 0% memilih. Sedangkan untuk variabel *Performance and Effectiveness* sebanyak 10% memilih "Bad", 80% memilih "Moderate", dan 10% memilih "Good". Sedangkan untuk level usability "Poor" dan "Excellent" terdapat 0% memilih.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas dapat kita simpulkan bahwa aplikasi ini cukup terkenal karena telah diunduh lebih dari 10.000 pengunduh dari beberapa negara termasuk Indonesia. Aplikasi ini digunakan oleh orang Indonesia yang melakukan kunjungan kerja dan berwisata ke Turki. Level usability pada variabel *Content, Organization & Readability* dapat dikatakan Good. Level usability untuk variabel *Navigation and Links* dapat dikatakan Good. Level usability untuk variabel *Desain User Interface* dapat dikatakan cukup Bad. Level usability untuk variabel *Performance and Effectiveness* dapat dikatakan Moderate.

DAFTAR PUSTAKA

- [1], [2], [11]–[15], [3]–[10][1] L. D. Setia, "Evaluasi Usability Untuk Mengetahui Akseptabilitas Aplikasi Berbasis Web," *Multitek Indones.*, vol. 6, no. 1, p. 41, 2016, doi: 10.24269/mtkind.v6i1.1195.
- [2] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," *Juisi J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [3] T. K. Chiew and S. S. Salim, "Webuse: website usability evaluation tool," vol. 16, no. 1, pp. 47–57, 2003.
- [4] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, R. Regasari, and M. Putri, "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation," vol. 2, no. 8, pp. 2909–2918, 2018.
- [5] D. Pratiwi, M. C. Saputra, and N. H. Wardani, "Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2448–2458, 2017, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1609>.
- [6] D. Pangastuti, M. I. Haviz, and M. M. Son, "Analisis Usability Website Universitas Tridinanti Palembang Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. Raden Fatah*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [7] J. I. Comtech, A. Ali, E. Pramana, and S. Tjandra, "Evaluasi Heuristik Pada Web Based Learning," vol. 1, no. 1, pp. 17–25, 2016.
- [8] M. Sulistiyono, "EVALUASI HEURISTIC SISTEM INFORMASI PELAPORAN KERUSAKAN LABORATORIUM UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA," *J. Ilm. DASIJurnal Ilm. DASIJ*, vol. 18, no. 1, pp. 37–43, 2017.
- [9] S. Lestari, "Analisis Usability Web (Studi Kasus Website Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung)," *J. Ilm.*

-
- Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 1, p. (halaman 46), 2014.
- [10] R. Firmansyah, "Evaluasi Heuristik Pada Desain Interface Aplikasi My Indihome," *Semin. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komput.*, pp. 69-INF.76, 2016, [Online]. Available: <https://konferensi.nusamandiri.ac.id/prosiding/index.php/snipstek/article/view/19>.
- [11] Y. Ichسانی, "EVALUASI PERFORMA USABILITY SITUS-SITUS WEB PERGURUAN TINGGI NEGERI DI INDONESIA YANG TERAKREDITASI ' A ' TAHUN 2013 SERTA PERBANDINGAN KONDISI SITUS WEB TAHUN 2014 DAN 2017," vol. 10, no. 2, 2017, doi: 10.15408/jti.v10i2.6824.
- [12] B. Fajrianti, A. Rachmadi, and F. A. Bachtar, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMK Negeri 1 Bangsri dengan Menggunakan WEBUSE dan Human Centered Design," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 9, pp. 3168–3177, 2018.
- [13] S. Nasional, I. Teknologi, N. Oktaviani, S. Informasi, F. I. Komputer, and U. B. Darma, "Analysis of Electronic Media Websites in South Sumatra Through the Application of Usability in the Evaluation of the Webuse Method," *Anal. Website Media Elektron. Di Sumsel Melalui Penerapan Usability Pada Eval. Metod. Webuse*, pp. 217–224, 2017.
- [14] N. Aini, R. Ibnu Zainal, and A. Afriyudi, "Evaluasi Website Pemerintah Kota Prabumulih Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (Webuse)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 10, no. 01, pp. 1–6, 2019, doi: 10.36050/betrik.v10i01.20.
- [15] S. P. Village, J. Karaman, M. T. Informatika, and U. A. Yogyakarta, "Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo," vol. 2, no. 2, pp. 98–106, 2018.
- [16] <https://www.cizgirentacar.com/en/>
Accessed 23 Sep, 2020.
-