

Analisis Tingkat Penerapan Prinsip Interaksi Manusia dan Komputer pada Website Satya Terra Bhinneka

Tar Muhammad Raja Gunung^{1*}, Siti Sahara Lubis², Riris Agustin³, Alifia Restu Selvanda⁴, Diana Kemala Odang⁵

¹Informatika, Fakultas Teknologi dan Ilmu komputer, Satya Terra Bhinneka

^{2,3,4}Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Institut Teknologi Rokan Hilir

⁵Informatika, Ilmu Kesehatan dan Teknologi Informasi, Universitas Alifah Padang

^{1*}tarmhdrajagunung@satyaterabhinneka.ac.id, ²saharalubis448@gmail.com, ³ririsagustin014@gmail.com,

⁴alifiarestu1@gmail.com, ⁵odkemala@gmail.com

Abstract

The Satya Terra Bhinneka Campus website is a platform that provides access to lecture information for Satya Terra Bhinneka students. The analysis of this website aims to examine the relationship between system functions and the principles and paradigms of Human and Computer Interaction (IMK). In analyzing interface design, the author applies the heuristic evaluation method, with aspects evaluated including human, technology, usability, and ergonomics aspects. The results of the analysis show that the Satya Terra Bhinneka Campus Website has fulfilled the principles of Human and Computer Interaction, where the main goal of IMK is to make it easier for users to interact with the system and provide feedback according to user needs.

Keyword: HCI, Heuristics, Information, Websit.

Abstrak

Website Kampus Satya Terra Bhinneka merupakan platform yang menyediakan akses informasi perkuliahan bagi mahasiswa Satya Terra Bhinneka. Analisis terhadap website ini bertujuan untuk mengkaji keterkaitan antara fungsi sistem dengan prinsip serta paradigma Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Dalam proses analisis desain antarmuka, penulis menerapkan metode evaluasi heuristik, dengan aspek yang dievaluasi meliputi aspek human, technology, usability, dan ergonomics. Hasil analisis menunjukkan bahwa Website Kampus Satya Terra Bhinneka telah memenuhi prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer, di mana tujuan utama IMK adalah memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem serta menyediakan umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: HCI, Heuristik, Informasi, Website

© 2025 Author

Creative Commons Attribution 4.0 International License



1. Pendahuluan

Kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi telah mendorong perguruan tinggi untuk menyediakan layanan informasi dan administrasi

secara daring melalui platform resmi mereka, yaitu website institusi. Website kampus saat ini berfungsi tidak hanya sebagai media penyebaran informasi, tetapi juga sebagai antarmuka utama yang menghubungkan institusi dengan mahasiswa, dosen,

calon mahasiswa, serta masyarakat umum [1][2]. Oleh karena itu, aspek tampilan visual, kemudahan navigasi, serta tingkat interaktivitas *website* menjadi elemen penting yang harus mendapat perhatian serius.

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) merupakan disiplin ilmu yang mengkaji interaksi antara manusia dan sistem komputer, termasuk di dalamnya *website*, serta mengarahkan pada prinsip-prinsip perancangan antarmuka yang efektif, efisien, dan memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang menyenangkan [3][4][5]. Dalam konteks pengembangan *website* perguruan tinggi, penerapan prinsip-prinsip IMK seperti konsistensi dalam desain, pemberian umpan balik yang jelas, navigasi yang mudah, dan kontrol pengguna yang optimal menjadi faktor utama dalam mendukung kualitas layanan digital yang diberikan.

Meskipun demikian, implementasi prinsip-prinsip berbasis pengguna belum sepenuhnya diterapkan di semua *website* kampus. Tidak jarang ditemukan permasalahan seperti tampilan yang kurang intuitif, penyajian informasi yang tidak terstruktur dengan baik, hingga ketidakefektifan responsifitas pada berbagai perangkat, yang pada akhirnya dapat menurunkan efektivitas komunikasi dan pelayanan daring [6][7].

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *website* Satya Terra Bhinneka berdasarkan prinsip dan paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. Penelitian ini diharapkan dapat mengevaluasi tingkat penerapan prinsip-prinsip IMK, mengidentifikasi berbagai potensi permasalahan dari sudut pandang pengguna, serta menyusun rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kualitas *website* sehingga mampu memberikan layanan yang lebih efektif, efisien, dan ramah pengguna.

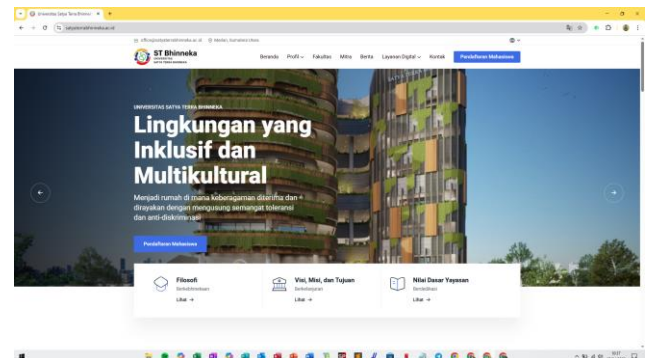
2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis terlebih dahulu melakukan pemahaman mendalam terhadap sistem untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Data yang diperoleh kemudian dievaluasi menggunakan metode evaluasi *heuristik*, hingga akhirnya menghasilkan kesimpulan yang dapat memberikan manfaat [8][9][10].

2.1 Objek Penelitian

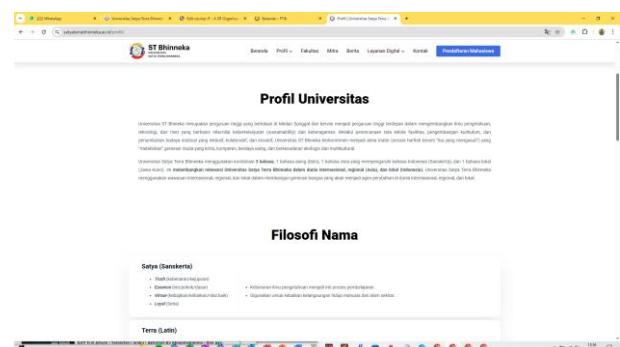
Penelitian ini menggunakan *website* Satya Terra Bhinneka sebagai objek evaluasi dalam analisis desain antarmuka guna mendukung pengembangan *website* tersebut. Penulis berharap, melalui proses evaluasi ini, pengembangan *website* Satya Terra Bhinneka dapat menjadi lebih optimal dan menarik bagi pengguna. *Website* Satya Terra Bhinneka menyediakan berbagai informasi terkini terkait

kegiatan dan perkembangan kampus, yang dapat diakses melalui alamat URL satyaterabhinneka.ac.id. Akses terhadap *website* ini dapat dilakukan menggunakan perangkat *smartphone* maupun komputer pribadi (PC), selama perangkat terhubung dengan jaringan internet.



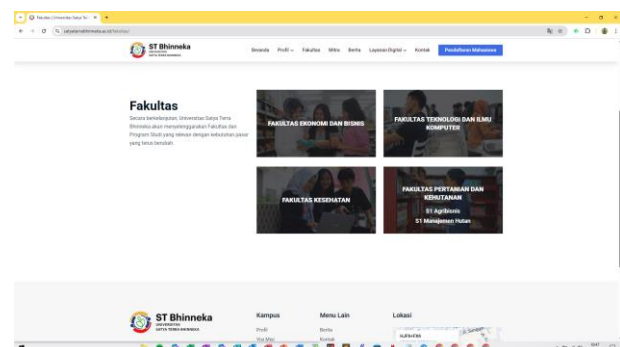
Gambar 1. Website Kampus

Pada gambar 1, menunjukkan laman *Website* kampus dengan pilihan menu yang dapat diakses oleh pengguna.



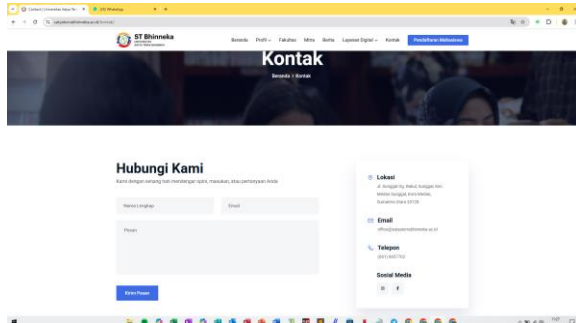
Gambar 2. Profil Kampus

Tampilan profil kampus sendiri sama seperti tampilan profil pada umumnya. Menampilkan Filosofi nama kampus, struktur pengurusan kampus dan lain-lainnya.



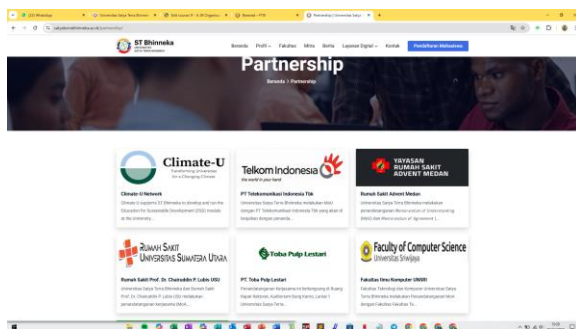
Gambar 3. Tentang Fakultas Kampus

Beralih ke fitur Fakultas, tampilannya memuat tentang profil setiap fakultas yaitu Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer, Fakultas Ekonomi dan bisnis, Fakultas Kesehatan dan Fakultas Pertanian dan Kehutanan.



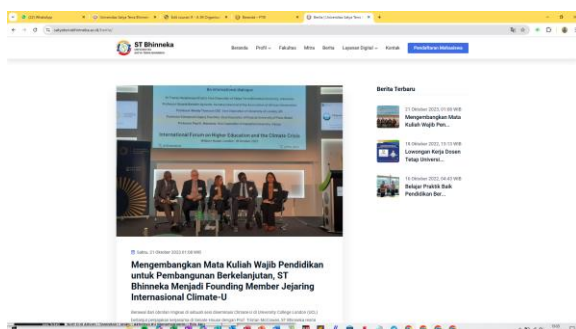
Gambar 4. Tentang Fitur Kontak

Fitur Kontak sendiri bisa kita lihat pada Gambar 4 yang memuat tampilan untuk menghubungi pihak kampus untuk informasi lebih lanjut. Cuman, untuk menghubungi via *email*. Seharusnya di tambahkan fitur *live chat* di *website*.



Gambar 5. Tampilan Mitra Kampus

Partnership atau mitra wajib ada didalam kampus, karena dengan adanya mitra kampus bisa mengembangkan ilmu dari mahasiswanya sendiri. Mungkin dengan cara memberikan magang kepada mahasiswa di mitra kampus.



Gambar 6. Tampilan Berita Kampus

Berita atau news didalam kampus sangat penting sekali di beritakan karna bisa juga sebagai media marketing untuk memperkenalkan kampus ke masyarakat luar.

2.2 Aspek dan Faktor IMK

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) merupakan bidang studi yang berfokus pada perancangan teknologi komputer, dengan penekanan khusus pada hubungan interaksi antara pengguna dan komputer. Suatu sistem dapat dinyatakan berhasil apabila perancangannya sesuai dengan prinsip dan paradigma yang dikembangkan dalam disiplin IMK.

2.2.1 Faktor Manusia

Manusia dapat dipandang sebagai sebuah sistem yang mampu mengolah data, melakukan input, menerima, menyimpan, serta mengendalikan data yang diperoleh. Arsitektur data yang terstruktur dengan baik memungkinkan individu untuk mengakses sumber daya di lokasi yang tepat. Namun demikian, perubahan situasi dapat memicu terjadinya kesalahan. Kondisi fisik dan mental manusia yang baik menjadi faktor pendukung utama dalam pengolahan informasi, meskipun tetap memiliki keterbatasan. Faktor manusia menjadi kajian penting dalam memahami bagaimana individu menggunakan mesin dan sistem teknologi untuk menyelesaikan berbagai tugas. Beragam faktor sosial, seperti motivasi, kenyamanan, kepuasan, dan tingkat pengalaman, berpengaruh terhadap interaksi manusia dengan komputer. Oleh karena itu, setiap pengembang sistem harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai potensi dan keterbatasan manusia, serta mampu merancang perangkat lunak yang aman dan mudah digunakan. Pemahaman ini juga penting dalam upaya mengeksplorasi aspek-aspek kecerdasan manusia. *Workstation* berbasis PC, misalnya, berperan dalam membantu individu menyelesaikan masalah secara lebih cepat dan efektif. Untuk meningkatkan produktivitas dan manfaat tenaga kerja bagi masyarakat, diperlukan kajian yang komprehensif mengenai Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).

2.2.2 Faktor Ergonomis

Dalam bidang Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), ergonomi merupakan salah satu faktor penting dalam penerapannya. Ergonomi mempelajari pola komunikasi antara manusia dan sistem, dengan tujuan untuk meningkatkan metode perancangan sistem. Studi ergonomi mencakup kajian terhadap aspek manusia dalam hubungannya dengan lingkungan kerjanya. Penerapan prinsip ergonomi dapat dilakukan dengan memperhatikan beberapa faktor, seperti konsistensi, keterbatasan memori manusia, kejelasan kognitif, kesederhanaan, asumsi

pengguna, pesan sistem, umpan balik, serta desain tampilan.

2.2.3 Faktor *Usability*

Daya guna atau kualitas pengalaman pengguna ketika menggunakan sistem disebut sebagai *usability*. Menurut ISO 9241 - 11 (1998) *Usability* adalah tentang gabungan antara sistem dan pengguna, pekerjaan, dan hasil dalam suatu penggunaan suatu aplikasi. Kriteria dalam *usability* harus dipenuhi, beberapa kriteria menurut Preece (2002) diantaranya:

1. *Effectiveness* (Efektif)
Sistem atau produk yang diciptakan mampu mengerjakan suatu tugas.
2. *Efficiency* (Efisiensi)
Bagaimana ketangkasan pengguna mendapatkan apa yang ia cari dalam sistem atau produk.
3. *Safety* (Aman)
Keamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem atau produk.
4. *Utility* (Kegunaan yang baik)
Bagaimana sebuah produk atau sistem mampu memberikan yang baik terhadap pengguna sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya.
5. *Learnability* (Mudah dipelajari)
Pengguna mampu menggunakan sistem atau produk untuk mencapai tujuan pertamanya.

2.3 Evaluasi *Heuristic*

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode evaluasi *heuristic* untuk menganalisis *website* Kampus Satya Terra Bhinneka berdasarkan prinsip dan aspek yang terdapat dalam Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Pemilihan metode evaluasi *heuristic* didasarkan pada pertimbangan bahwa pendekatan ini mampu merepresentasikan seluruh prinsip dan aspek yang relevan dalam IMK [11], [12], [13].

Evaluasi *heuristic* merupakan proses penilaian terhadap keseluruhan tampilan antarmuka suatu produk dengan tujuan mengidentifikasi potensi permasalahan yang mungkin dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan sistem, sekaligus menemukan solusi untuk mengatasinya [14], [15], [16]. Salah satu metode evaluasi yang banyak digunakan adalah metode yang dikembangkan oleh Nielsen dan Molich, yang mencakup sejumlah aspek penting dalam penilaian antarmuka.

2.3.1 *Visibility of System Status*

Sistem harus selalu memberi informasi yang jelas dan terus-menerus kepada pengguna mengenai apa yang sedang terjadi dalam sistem. Misalnya, memberikan umpan balik setelah pengguna mengklik tombol atau melakukan tindakan lainnya, seperti indikator *loading* atau notifikasi bahwa proses

sedang berlangsung. Hal ini membantu pengguna merasa lebih yakin dan memahami situasi yang sedang dihadapi.

2.3.2 *Match between System and the Real World*

Sistem harus berbicara dalam bahasa yang familiar bagi pengguna, menggunakan simbol, istilah, dan konsep yang mudah dipahami dan yang sesuai dengan pengalaman dunia nyata mereka. Desain yang baik akan menghindari penggunaan jargon teknis yang membingungkan, dan lebih memilih penggunaan representasi yang sesuai dengan konteks yang dikenali pengguna.

2.3.3 *User Control and Freedom*

Pengguna harus diberi kebebasan untuk mengeksplorasi sistem tanpa rasa takut akan kesalahan yang tidak dapat diperbaiki. Mereka harus dapat dengan mudah membatalkan atau mengulang tindakan yang tidak diinginkan, misalnya, dengan menyediakan tombol *undo* atau *redo*. Ini memberi pengguna rasa kontrol penuh atas interaksi mereka dengan sistem.

2.3.4 *Consistency and Standards*

Sistem harus konsisten dalam desain dan penggunaan elemen antarmuka, seperti ikon, tombol, dan tata letak. Pengguna akan merasa lebih nyaman jika elemen yang serupa di berbagai bagian sistem memiliki fungsi yang sama. Selain itu, desain juga harus mengikuti standar yang diterima secara umum untuk meminimalkan kurva belajar bagi pengguna baru.

2.3.5 *Error Prevention*

Sistem harus dirancang untuk menghindari kesalahan pengguna sebelum terjadi, dengan memberikan konfirmasi atau pencegahan saat melakukan tindakan yang bisa berisiko. Misalnya, sistem dapat menampilkan peringatan saat pengguna mencoba menghapus data penting atau mengisi formulir dengan informasi yang tidak lengkap.

2.3.6 *Recognition Rather than Recall*

Sebisa mungkin, sistem harus meminimalkan beban ingatan pengguna dengan menyediakan informasi yang sudah dikenal dan mudah dikenali, seperti menampilkan opsi yang jelas, ikon, dan menu. Pengguna tidak perlu mengingat langkah-langkah atau informasi yang telah dimasukkan sebelumnya, cukup mengenali apa yang dibutuhkan di layar.

2.3.7 *Flexibility and Efficiency of Use*

Sistem harus cukup fleksibel untuk digunakan oleh berbagai tingkat pengguna, dari pemula hingga yang lebih berpengalaman. Fitur-fitur lanjutan atau pintasan (*shortcuts*) dapat disediakan untuk pengguna berpengalaman, sementara pengguna baru tetap dapat

menikmati antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami.

2.3.8 *Aesthetic and Minimalist Design*

Desain harus sederhana dan terorganisir dengan baik, menghindari elemen yang tidak perlu yang hanya akan mengganggu perhatian pengguna. Penggunaan ruang yang efisien dan elemen desain yang bersih akan meningkatkan pengalaman pengguna dengan mengurangi kebingungan visual dan memastikan fokus tetap pada informasi yang relevan.

2.3.9 *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*

Ketika terjadi kesalahan, sistem harus menyediakan pesan yang jelas dan informatif yang membantu pengguna memahami masalah dan langkah-langkah untuk memperbaikinya. Misalnya, jika ada kesalahan pengisian formulir, sistem harus menunjukkan dengan tepat dimana kesalahan tersebut terjadi dan bagaimana cara memperbaikinya.

2.3.10 *Help and Documentation*

Setiap sistem harus menyediakan bantuan atau dokumentasi yang mudah diakses ketika pengguna mengalami kesulitan. Ini bisa berupa panduan penggunaan, FAQ, atau tutorial interaktif. Sistem harus memungkinkan pengguna untuk menemukan solusi dengan cepat tanpa harus mencari informasi eksternal.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis berdasarkan faktor-faktor yang dikaji dalam bidang Interaksi Manusia dan Komputer. Faktor-faktor yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup aspek manusia, teknologi, *ergonomi*, serta *usability*.

3.1 Faktor Manusia pada Website Satya Terra Bhinneka

Pada *website* ini, aspek antarmuka pengguna telah dirancang dengan baik dan menarik, dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses situs serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam pencarian informasi tertentu. Ikon-ikon yang digunakan juga disertai dengan keterangan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh pengguna. Namun demikian, fitur komunikasi melalui *live chat* masih belum tersedia pada tampilan *website*. Penambahan fitur tersebut disarankan agar kualitas layanan dan interaksi pengguna dapat ditingkatkan.

3.2 Faktor Teknologi pada Website Prodi Sistem Informasi Unsika

1. Input

Dalam hal ini, Website Satya Terra Bhinneka menyediakan fitur cari dengan melakukan input informasi yang ingin dicari oleh pengguna. Website

juga menyesuaikan dengan *device* pengguna yang terpasang seperti keyboard.

2. Output

Output dari Website berupa teks atau video yang dapat diakses oleh pengguna. Pengguna juga dapat mengunduh berkas yang dibutuhkan dan akan tersimpan otomatis pada *local* pengguna selama *device* terhubung dengan jaringan internet.

3.3 Faktor Usability pada Website Satya Terra Bhinneka

1. Effectiveness (Efektif)

Website sangat efektif bagi pengguna karena mampu diakses lewat *smartphone* maupun PC. Website juga memiliki menu yang jelas pada awal halaman sehingga pengguna mampu menemukan informasi yang diinginkan dengan cepat.

2. Efficiency (Efisiensi)

Pengguna cukup mengakses url satyaterrabhinneka.ac.id untuk menuju halaman Website dan halaman langsung menampilkan informasi dan menu-menu yang dibutuhkan.

3. Safety (Aman)

Website dapat dikatakan aman karena Website tidak perlu meminta akses apapun dari *device* pengguna.

4. Utility (Kegunaan yang baik)

Kegunaan Website jelas karena Website digunakan untuk mendapatkan informasi seputar Kampus Satya Terra Bhinneka.

5. Learnability (Mudah dipelajari)

Penggunaan Website mudah karena sudah terdapat fitur dengan ikon yang jelas. Menu dalam Website juga dapat digunakan dengan mudah cukup memilih menu tersebut dan informasi akan muncul.

3.4 Faktor Ergonomis pada Aplikasi Website Satya Terra Bhinneka

Aspek *ergonomis* yang terdapat pada *website*:

1. Konsisten: fitur, ikon, huruf, dan warna yang digunakan pada Website sesuai dan konsisten.
2. Kesederhanaan: Website menggunakan fitur dan tampilan yang sederhana yang pengguna mampu mengoperasikannya.
3. Batasan memori manusia: Website memberikan informasi jika informasi yang kita cari tidak tersedia.
4. Kejelasan *kognitif*: informasi menampilkan sesuai yang dipilih pengguna.
5. Umpan Balik: Website melakukan pengunduhan otomatis ketika kita meminta sebuah informasi untuk disimpan dalam perangkat kita.
6. Pesan Sistem: Website menampilkan kalimat yang mudah dipahami pengguna.
7. Masalah Tampilan: tata letak fitur dan menu mudah dipahami pengguna dengan informasi yang jelas.

Berdasarkan pembahasan diatas, hasil yang didapat adalah *Website* Satya Terra Bhinneka telah memenuhi faktor manusia, teknologi, *ergonomis* dan *usability* yang terdapat pada Interaksi Manusia dan Komputer yang dapat kita lihat rinciannya pada tabel 1.

Tabel 1. Rincian Hasil Penelitian

Aspek	Keterangan Hasil
Aspek Manusia	<i>Website</i> ini memiliki antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, dengan ikon yang jelas dan informatif. Namun, belum tersedia fitur <i>live chat</i> , sehingga disarankan untuk menambahkannya guna meningkatkan layanan dan interaksi pengguna. <i>Website</i> Satya Terra Bhinneka menyediakan fitur pencarian informasi (<i>input</i>) yang responsif terhadap perangkat pengguna, seperti keyboard. Hasil pencarian (<i>output</i>) berupa teks, video, atau berkas yang dapat diakses dan diunduh selama terhubung dengan internet.
Aspek Teknologi	<i>Website</i> Satya Terra Bhinneka dinilai efektif karena dapat diakses melalui berbagai perangkat dan memiliki menu yang jelas. Efisien karena cukup mengakses <i>URL</i> untuk mendapatkan informasi. Aman karena tidak meminta akses perangkat pengguna. Berguna untuk memperoleh informasi seputar kampus, serta mudah dipelajari berkat ikon dan menu yang intuitif.
Aspek Usability	<i>Website</i> memiliki desain yang konsisten dalam fitur, ikon, huruf, dan warna. Tampilannya sederhana dan mudah digunakan. Informasi disajikan sesuai kebutuhan pengguna, termasuk notifikasi jika data tidak tersedia. Sistem memberikan umpan balik seperti unduhan otomatis, pesan yang mudah dipahami, serta tata letak yang jelas dan mudah dipahami.
Aspek Ergonomi	

4. Kesimpulan

Website Website Satya Terra Bhinneka memiliki faktor dan aspek dalam Prinsip Interaksi Manusia dan Komputer. *Website* mampu menjadi solusi untuk pengguna khususnya mahasiswa *Website* Satya Terra Bhinneka untuk menemukan informasi yang dibutuhkan. Posisi fitur, ikon, dan menu sudah tepat karena pengguna mampu melakukan pengoperasian dengan mudah. Tampilan *Website* telah didesain dengan sesederhana dan semenarik mungkin.

5. Daftar Pustaka

- [1] “10-1480-Implementasi+Metode+Case-Based+Reasoning+(Cbr)+Dalam+Sistem+Pakar+Untuk+Mendapatkan+Diagnosis+Anxiety+Disorders (5)”.
- [2] T. Muhammad Raja Gunung And S. Sarah Harahap, “Identifikasi Dalam Sistem Keputusan Terhadap Tingkat Kecanduan Pemain Game Mobile Legends Menggunakan Metode Simple Additive Weighting,” *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 5, No. 3, 2024, Doi: 10.46576/Djtechno.
- [3] T. N. Lina And S. Pormes, “Rancang Bangun Website Kampung Batu Lubang Pantai Sebagai Destinasi Wisata Dan Sarana Promosi Pariwisata,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, Vol. 10, No. 2, Pp. 92–97, 2024, [Online]. Available: <https://Journal.Nurulfikri.Ac.Id/Index.Php/Jtt>

- [4] R. Supardi And D. Lianda, “Sistem Pendukung Keputusan Kepuasan Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Di Smks 2 Semarak Dengan Metode (Saw),” 2025. [Online]. Available: <http://Jurnal.Goretanpena.Com/Index.Php/Jssr>
- [5] I. Zufria, B. Kumiawan Herman, And B. A. Alfahri, “Modelling Sistem Informasi Evaluasi Dan Ketercapaian Renstra Fst Uinsu Medan Dengan Pendekatan Extreme Programming,” 2025. [Online]. Available: <http://Jurnal.Goretanpena.Com/Index.Php/Jssr>
- [6] Y. Supriadi, H. G. Ardiansyah, D. Nur, And C. Hadi, “Analisa Aplikasi Lingodeer Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Imk Menggunakan Evaluasi Heuristic.”
- [7] P. S. Rosiana, A. R. Nurhidayat, A. A. Mohsa, And A. A. Ridha, “Analisis Aplikasi Tiktok Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic,” *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 11, No. 3, Aug. 2023, Doi: 10.23960/Jitet.V11i3.3271.
- [8] S. Febriani, T. Sutabri, M. Megawaty, And L. A. Abdillah, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi Dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, Vol. 9, No. 2, Pp. 1088–1103, Sep. 2023, Doi: 10.37012/Jtik.V9i2.1714.
- [9] L. Putu Ary Sri Tjahyanti And M. Santo Gitakarma, “Penerapan Konsep Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Aplikasi E-Learning Unipas Singaraja The Role Of The Internet Of Things And Artificial Intelligence In Today’s Technology,” *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (Komteks)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 1–7, 2023.
- [10] “[Sam]+Pengukuran+Kualitas+Antarmuka+Aplikasi+Web”.
- [11] A. Nabbilah Tuzzahrah Et Al., “Analisa Website Prodi Sistem Informasi Unsika Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer,” *Jurnal Ilmiah Matrik*, Vol. 25, No. 2, 2023.
- [12] D. Risaldi Et Al., “Sentimas: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat User Interface Analysis On Irase Website Uin Suska Riau Using Heuristic Evaluation Method Analisis User Interface Pada Website Irase Uin Suska Riau Dengan Metode Evaluasi Heuristik”, [Online]. Available: <https://Journal.Irpi.Or.Id/Index.Php/Sentimas>
- [13] A. Nabbilah Tuzzahrah Et Al., “Analisa Website Prodi Sistem Informasi Unsika Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer,” *Jurnal Ilmiah Matrik*, Vol. 25, No. 2, 2023.
- [14] D. Anggelia And Y. F. Riti, “Snestik Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, Dan Teknik Informatika Mendalami Desain Ui Aplikasi Blu: Studi Kasus Tentang Penerapan Prinsip Interaksi Manusia Dan Komputer”, Doi: 10.31284/P.Snestik.2024.5872.
- [15] R. Candra, P. Putra, A. Z. Sholikhin, I. N. Bhakti, A. T. Syafa’, And M. A. Lukman, “Prosiding Semnas Inotek (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 464 Analisis Antarmuka Pengguna Pada Website Umkm (Sareng X Zodain),” Online, 2024.
- [16] T. A. Krisna, M. S. Shelin, And A. G. Candra Andy, “Analisis Paradigma Interaksi Manusia-Komputer Di Situs Universitas Nusantara PGRI Kediri 1*,” Online, 2024.