



Analisis *User experience* Pada Website *BuildWithAngga* Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*

Afrian Piesca Firmanda¹, Ulya Anisatur Rosyidah², Ari Eko Wardoyo³

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember¹³

Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember²

Email: frianpiesca@gmail.com^{1*}, ulyaanisatur@unmuhjember.ac.id², arieko@unmuhjember.ac.id³

ABSTRAK

Saat ini *User experience* (UX) dianggap sebagai faktor kunci keberhasilan hampir semua produk. Untuk itu diperlukannya penilaian atau evaluasi pada *usability* pada Website yang akan diteliti yaitu *BuildWithAngga*, salah satunya dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. *Cognitive Walkthrough* merupakan metode evaluasi yang berbasis teori tentang kegunaan dalam antarmuka. Metode ini berkonsentrasi pada kemudahan belajar dengan eksplorasi, dimana pengguna atau responden mencoba melakukan skenario tugas dengan teknik coba - coba. Responden pada analisis *usability website BuildWithAngga* sejumlah 10 responden yang dibagi menjadi 2 jenis, yaitu yang pernah membeli kelas premium *BuildWithAngga* dan yang belum pernah membeli dan mencoba *website BuildWithAngga*. Hasil Pengujian ini menunjukkan bahwa tingkat efektivitas memiliki nilai rata - rata 98,09% dan efisiensi memiliki nilai rata - rata 64,45%. Rekomendasi perbaikan pada situs web *BuildWithAngga* yaitu perbaikan pada pengoptimalan kecepatan saat membuka laman *website* <https://buildwithangga.com/> di halaman *dashboard*, Penggunaan bahasa ada laman web memakai 1 bahasa agar lebih konsisten, dan tombol *all roadmap* yaitu pewarnaan pada *shape* lebih kontras serta posisinya diubah secara presisi.

Kata Kunci: *BuildWithAngga, User experience, Usability, Cognitive Walkthrough*

ABSTRACT

Today *User experience* (UX) is considered a key success factor for almost all products. For this reason, an assessment or evaluation of *usability* on the Website to be researched is *BuildWithAngga*, one of which is using the *Cognitive Walkthrough* method. *Cognitive Walkthrough* is a theory-based evaluation method of *usability* in interfaces. This method concentrates on ease of learning by exploration, where users or respondents try to perform task scenarios with trial and error techniques. Respondents on the *usability* analysis of the *BuildWithAngga* website were 10 respondents divided into 2 types, namely those who had purchased the premium class of *BuildWithAngga* and who have never bought and tried the *BuildWithAngga* website. The results of this test show that the effectiveness rate has an average value of 98.09% and the efficiency has an average value of 64.45%. Recommended improvements on the *BuildWithAngga* website are improvements to speed optimization when opening <https://buildwithangga.com/> website pages on the *dashboard* page, The use of language on web pages uses 1 language to be more consistent and the *all roadmap* button is that the coloring on the *shape* is more contrasting and the position is changed precisely.

Keywords: *BuildWithAngga, User experience, Usability, Cognitive Walkthrough*

1. PENDAHULUAN

Saat ini *User Experience* (UX) dianggap sebagai faktor kunci keberhasilan hampir semua produk. Pengembang dan desainer yang ingin menciptakan pengalaman positif dan menghindari kesan negatif bergantung pada berbagai data yang mewakili perspektif pengguna pada produk mereka (Minge dkk., 2016). Pada dasarnya, *user experience* merupakan pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna dalam aspek-aspek pengalaman, tingkat kemudahan, kegunaan, serta efisiensi dan efektivitas dari sebuah sistem itu merupakan termasuk kedalam *user experience* (Kurniawan dkk., 2018).

Menurut Ardyani (2020), dalam penelitiannya mengevaluasi *user experience* pada *website My Permata Wisata* menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, hasil pengujian *usability* menunjukkan bahwa tidak ada responden yang dapat menyelesaikan dengan benar skenario tugas yang diberikan. 6 skenario tugas yang diberikan hanya 2 skenario tugas yang dapat diselesaikan dengan benar oleh semua responden. Sementara 4 skenario tugas lain tidak dapat diselesaikan dengan benar oleh seluruh responden. Jumlah kesalahan terbanyak yang dilakukan oleh responden yaitu ada pada skenario tugas

4, dimana terdapat 46 kali kesalahan selama pengujian. Menurut penelitian Ulwan (2017) tentang *Usability Evaluation* pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan *Cognitive Walkthrough* memberikan gambaran bahwa metode ini mampu memberikan diagnosis yang mendalam terhadap permasalahan yang muncul. Hasil evaluasi pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Hasil pengujian menunjukkan bahwa hanya ada 2 skenario tugas yaitu mencari judul buku (skenario tugas 2) dan mencari artikel (skenario tugas 3) yang berhasil diselesaikan oleh seluruh responden dengan benar. Skenario tugas 1 yaitu mencari judul skripsi merupakan skenario tugas yang paling rendah tingkat penyelesaiannya sebesar 75%, dan memiliki tingkat kesalahan tertinggi yaitu sebesar 58 kesalahan. Berdasarkan hasil analisis uji *usability* menemukan hal-hal yang menyebabkan rendahnya usability antarmuka situs web perpustakaan UNEJ yaitu penggunaan istilah yang mirip, penggunaan *font* yang kecil dan tidak sesuai sehingga perubahan warna pada fitur yang tidak jelas terlihat, serta kurangnya deskripsi pada setiap ikon dan menu (Ulwan, 2017).

Website BuildWithAngga merupakan *platform online* edukasi yang berdiri pada tahun 2019. *BuildWithAngga* menawarkan pembelajaran khususnya di bidang teknologi desain ilustrasi, pemrograman, hingga UI/UX dari Indonesia dengan mentor yang berpengalaman pada bidangnya masing - masing. Sejak tahun 2019, evaluasi yang dilakukan oleh tim *BuildWithAngga* hanya pada kinerja dari pelaksana *website BuildWithAngga* atau evaluasi internal yang dilakukan oleh *BuildWithAngga*. Sedangkan untuk pelaksanaan evaluasi terkait *usability user experience* secara eksternal belum pernah dilakukan oleh *BuildWithAngga*. Evaluasi pada penelitian ini tidak dilakukan karena terdapat masalah, akan tetapi evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat masalah terhadap pengguna *platform BuildWithAngga*. Untuk itu diperlukannya penilaian atau evaluasi pada *usability* pada *Website* yang akan diteliti yaitu *BuildWithAngga*, salah satunya dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. *Cognitive Walkthrough* merupakan metode evaluasi yang berbasis teori tentang kegunaan dalam antarmuka. Metode ini berkonsentrasi pada kemudahan belajar dengan eksplorasi, dimana pengguna atau responden mencoba melakukan skenario tugas dengan teknik coba-coba (Bligård & Osvalder, 2013). Metode ini banyak digunakan karena mudah untuk diimplementasikan serta tidak butuh banyak waktu dan berkonsentrasi pada kemudahan juga pemahaman pengguna eksplorasi atau *evaluator* (Putra dkk., 2019). Metode ini merupakan metode yang berfokus pada kemudahan pengguna dalam mempelajari suatu sistem atau aplikasi atau yang juga dikenal dengan aspek *learnability*, dalam hal ini adalah *Website BuildWithAngga*. Aspek *learnability* adalah seberapa mudahnya pengguna untuk mencapai tujuan saat menggunakan sistem untuk pertama kalinya. Evaluator akan melakukan tugas dengan teknik “*trial and error*”. Metode ini menstimulasi proses kognitif pengguna ketika dia melakukan tugas-tugas yang diberikan secara berurutan (Bligård & Osvalder, 2013).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *BuildWithAngga* dari sisi *User Experience* (UX) pada aspek *usability* menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Hasil penelitian dapat menjadi informasi kepada pengguna serta sebagai masukan untuk rekomendasi perbaikan bagi pengembang dalam mengembangkan *Website BuildWithAngga*.

2. KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan judul “Analisis *User Experience* pada *Website BuildWithAngga* Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*” antara lain “Analisis *User Experience* dan Redesain *Website My Permata Wisata* dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*” yang ditulis oleh Ardyani (2020). Hasil dari penelitian tersebut yaitu pengujian *usability* menunjukkan bahwa tidak ada responden yang dapat menyelesaikan dengan benar skenario tugas yang diberikan. 6 skenario tugas yang diberikan hanya 2 skenario tugas yang dapat diselesaikan dengan benar oleh semua responden. Sementara 4 skenario tugas lain tidak dapat diselesaikan dengan benar oleh seluruh responden. Jumlah kesalahan terbanyak yang dilakukan oleh responden yaitu ada pada skenario tugas 4, dimana terdapat 46 kali kesalahan selama pengujian (Ardyani, 2020).

Penelitian lain yang senada adalah “*Usability Evaluation* pada *Web* Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan *Cognitive Walkthrough*” yang ditulis oleh Ulwan (2017). kesalahan tertinggi yaitu sebesar 58 kesalahan. Berdasarkan hasil analisis uji *usability* menemukan hal-hal yang menyebabkan rendahnya usabilitas antarmuka situs web perpustakaan UNEJ yaitu penggunaan istilah yang mirip, penggunaan font yang kecil dan tidak sesuai sehingga perubahan warna pada fitur yang tidak jelas terlihat, serta kurangnya deskripsi pada setiap ikon dan menu. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi pengguna berbeda dengan persepsi sistem (Ulwan, 2017).

B. *BuildWithAngga*

Website BuildWithAngga merupakan *platform online* edukasi dari Indonesia yang berdiri pada tahun 2019. *BuildWithAngga* menawarkan pembelajaran khususnya di bidang teknologi desain ilustrasi, pemrograman, hingga UI/UX dengan mentor yang berpengalaman pada bidangnya masing-masing.

C. *User Experience*

User experience adalah ilmu yang mempelajari tentang kenyamanan sebuah produk di mata penggunanya. Beberapa diantaranya berkaitan dengan efisiensi proses yang dilalui pengguna untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan pengguna. Sebuah produk yang bagus akan membuat pengguna langsung paham dengan tampilan maupun prosesnya dengan petunjuk manual seminimal mungkin (Zidny, 2016).

D. *Usability Evaluation*

Usability Evaluation merupakan sebuah metode pengujian pada suatu sistem dengan menggunakan pengguna secara langsung untuk menilai kenyamanan, kemudahan dan kesalahan saat pengguna menggunakan sistem, sehingga dapat di analisa dan dilakukan perbaikan. *Usability* dapat diartikan sebagai cara pengguna memperoleh efektivitas, efisiensi, dan kepuasan saat menggunakan suatu produk (Albert & Tullis, 2022).

E. *Cognitive Walkthrough*

Metode uji *usability* yang digunakan salah satunya ialah *Cognitive Walkthrough*. *Cognitive Walkthrough* merupakan metode evaluasi *usability* dimana satu atau lebih penguji bekerja melalui serangkaian skenario tugas dan meminta sejumlah pertanyaan dari perspektif pengguna (Bligård & Osvalder, 2013).

F. Tingkat Keberhasilan (*User Success rate*)

Tingkat efektivitas dan efisiensi diukur dengan menggunakan tingkat keberhasilan pengguna (*user success rate*), yaitu persentase tugas yang diselesaikan dengan benar oleh pengguna. Efektivitas dihitung dengan persamaan sebagai berikut (Nielsen & Budiu, 2021):

$$\text{Efektivitas} = \frac{\text{Jumlah ST yang berhasil dikerjakan}}{\text{Jumlah Seluruh ST}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

ST = Skenario Tugas

Untuk mengukur tingkat efisiensi, digunakan perhitungan *Overall relative efficiency* sebagai berikut:

$$\text{ORE} = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N t_{ij}} \quad (2)$$

Keterangan:

ORE = *Overall Relative Efficiency*

N = Jumlah total tugas

- R = Jumlah *user*
 n_{ij} = Hasil tugas i oleh pengguna j
 t_{ij} = Waktu yang dihabiskan oleh pengguna j untuk menyelesaikan tugas i

3. METODE PENELITIAN

A. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mendukung teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas mempelajari proses pemahaman melalui kajian literasi mulai dari *user experience*, *usability*, *Cognitive Walkthrough*, dan mempelajari *website BuildWithAngga*. Studi literatur ini diperoleh melalui data yang berasal dari karya ilmiah, jurnal *online*, *website*, dan penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk menyelesaikan tujuan penelitian dan pengumpulan data yang dibutuhkan.

B. Penentuan Responden

Pengambilan Responden dalam penelitian ini yaitu responden yang belum pernah membeli kelas di *BuildWithAngga*. Jumlah responden yang akan dilakukan pada penelitian ini berjumlah 10 responden berdasarkan panduan dari Rauteberg (2006) yang bertujuan mengevaluasi tingkat masalah *usability website BuildWithAngga*.

C. Pembuatan Skenario Tugas *Cognitive Walkthrough* (CW)

Skenario tugas yaitu kumpulan tugas - tugas yang harus dikerjakan oleh responden pada saat menggunakan alamat situs *website* <https://buildwithangga.com/>. Skenario tugas ini ditentukan berdasarkan fitur pada alamat situs *website* <https://buildwithangga.com/>. Pada Tabel 1 merupakan rangkaian skenario tugas yang yang digunakan untuk peneliti dalam memberikan skenario tugas kepada responden.

Tabel 1. Skenario Tugas

No	Tujuan	Tahapan	Kode
1	Mencari Alur Kelas	6	ST1
2	Mencari jenis kelas	6	ST2
3	Mencari <i>Bootcamp Design</i>	4	ST3
4	Melihat riwayat pembelian kelas	5	ST4

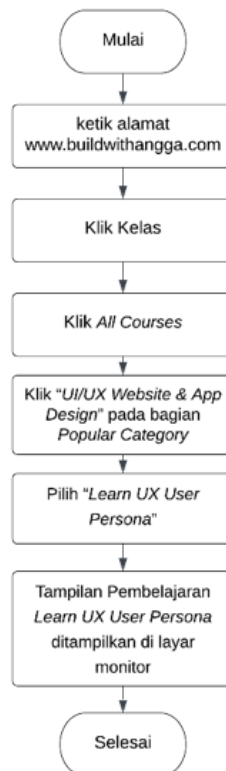
D. Transformasi Skenario Tugas

Setiap tugas skenario dibuatkan sebuah tugas skenario analisis. Analisis skenario penyelesaian yaitu tahapan-tahapan baku yang harus dilakukan oleh responden pada saat melaksanakan skenario tugas yang diberikan. Gambar 1 merupakan contoh pada skenario tugas 1. Skenario tugas 1 adalah mencari alur kelas yaitu alur kelas "UI/UX Designer". Pada skenario penyelesaian 1 ini memiliki 9 tahapan skenario.



Gambar 1. Alur Pengerjaan Skenario Tugas 1

Skenario tugas 2 yaitu mencari jenis kelas “Learn UX User Persona”. Pada skenario penyelesaian ini memiliki 6 tahapan skenario dengan urutan pengerjaan seperti gambar dibawah ini:



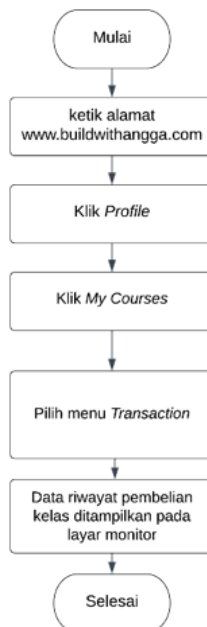
Gambar 2. Alur Pengerjaan Skenario Tugas 2

Skenario tugas 3 yaitu mencari Bootcamp Design “UI/UX Designer Food Delivery App”. Pada skenario penyelesaian ini memiliki 4 tahapan skenario dengan urutan pengerjaan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Alur Pengerjaan Skenario Tugas 3

Skenario tugas 4 yaitu melihat riwayat pembelian kelas. Pada skenario penyelesaian ini memiliki 5 tahapan skenario dengan urutan pengerjaan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. Alur Pengerjaan Skenario Tugas 4

E. Perekaman Uji Skenario Tugas

Perekaman dilakukan menggunakan perangkat lunak/*software* penangkapan aktivitas layar komputer. Software ini digunakan untuk merekam segala interaksi responden terhadap antarmuka alamat situs web <https://buildwithangga.com/>. Hasil dari perekaman data ini adalah video yang menggambarkan aktivitas responden pada saat menyelesaikan skenario tugas. Parameter yang akan digunakan dari hasil rekaman adalah:

1. Tingkat penyelesaian skenario penyelesaian
2. Jumlah kesalahan yang dilakukan
3. Jumlah waktu yang diperlukan

F. Analisis Data Hasil Penyelesaian Skenario

Pada tahapan ini dilakukan analisis data terhadap skenario tugas yang telah dijalankan oleh responden. Adapun tahapan dalam proses analisis data antara lain:

1. Mengumpulkan data yang sudah didapat berdasarkan skenario tugas.
2. Mengukur tingkat efektivitas dan efisiensi peneliti menggunakan persamaan (1) dan (2).

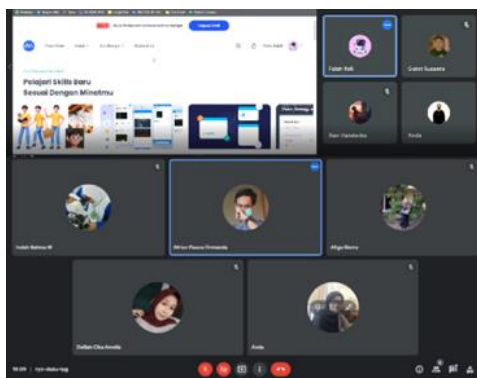
G. Menyusun Rekomendasi Perbaikan

Masalah - masalah yang muncul pada setiap skenario tugas akan diberikan rekomendasi perbaikan yang menjadi acuan untuk melakukan perbaikan terhadap situs *website* [www.https://buildwithangga.com/](https://buildwithangga.com/).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perekaman Uji Skenario Tugas

Pelaksanaan pengujian dengan metode *Cognitive Walkthrough* dilakukan dengan mengerjakan skenario tugas. Selama proses pengerjaan, mencatat keberhasilan, jumlah kesalahan, dan penyelesaian waktu. Setiap skenario dikerjakan maksimal 1 menit. Setiap selesai mengerjakan satu skenario, peserta akan menilai *website* melalui form yang diberikan. Berikut gambaran saat pengambilan data menggunakan *platform Google Meet* dengan partisipan.



Gambar 5. Pengambilan Data Responden

Berikut data hasil perekaman uji skenario tugas usability pada masing-masing partisipan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

Tabel 2. Hasil Pengujian Penyelesaian Skenario Tugas

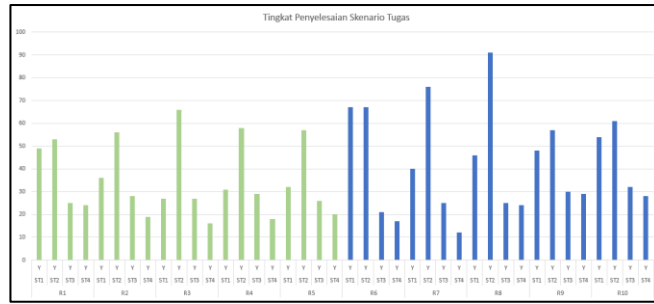
Kode Responden	Skenario Tugas	Indikator		
		Keberhasilan	Jumlah Kesalahan	Waktu
R1	ST1	Y	0	49
	ST2	Y	0	53
	ST3	Y	0	25
	ST4	Y	0	24
R2	ST1	Y	0	36
	ST2	Y	0	56
	ST3	Y	0	28

Kode Responden	Skenario Tugas	Indikator		
		Keberhasilan	Jumlah Kesalahan	Waktu
R3	ST4	Y	0	19
	ST1	Y	0	27
	ST2	Y	0	66
	ST3	Y	0	27
R4	ST4	Y	0	16
	ST1	Y	0	31
	ST2	Y	0	58
	ST3	Y	0	29
R5	ST4	Y	0	18
	ST1	Y	0	32
	ST2	Y	0	57
	ST3	Y	0	26
R6	ST4	Y	0	20
	ST1	Y	0	67
	ST2	Y	1	67
	ST3	Y	0	21
R7	ST4	Y	0	17
	ST1	Y	0	40
	ST2	Y	1	76
	ST3	Y	0	25
R8	ST4	Y	0	12
	ST1	Y	0	46
	ST2	Y	0	91
	ST3	Y	0	25
R9	ST4	Y	0	24
	ST1	Y	0	48
	ST2	Y	0	57
	ST3	Y	1	30
R10	ST4	Y	0	29
	ST1	Y	0	54
	ST2	Y	1	61
	ST3	Y	0	32
	ST4	Y	0	28

Keterangan:

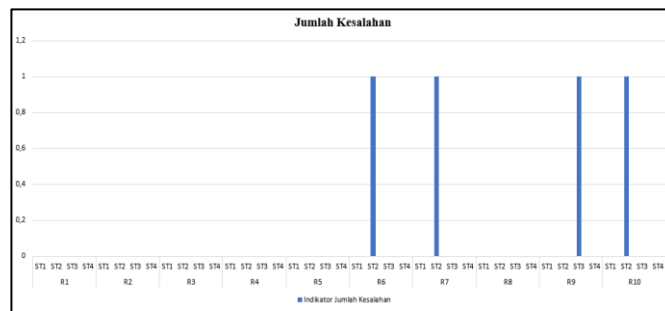
- 1) ST1 – ST4 adalah kode skenario tugas. Selengkapnya di Tabel 1.
- 2) Satuan waktu yang digunakan adalah detik, dengan maksimal pengerjaan 1 menit atau 60 detik.
- 3) Keberhasilan; Y: ya; T: tidak

Kemudian hasil tabel pengujian skenario tugas divisualisasikan seperti Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Data Hasil Tingkat Penyelesaian ST

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa waktu yang paling tinggi saat menyelesaikan skenario tugas yaitu partisipan/responden 8 pada skenario tugas 2 dengan waktu 91 detik. Sedangkan waktu yang paling rendah saat menyelesaikan skenario tugas yaitu partisipan/responden 7 pada skenario tugas 4 dengan waktu 12 detik. Berikut merupakan tingkat jumlah kesalahan responden saat melakukan pengerjaan skenario tugas yang ditunjukkan dengan grafik dibawah ini:



Gambar 7. Jumlah Kesalahan yang Dilakukan oleh Responden

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa responden saat mengerjakan skenario tugas terdapat kesalahan pada partisipan 6, 7, 9, dan 10 pada masing Masing Skenario Tugas (ST) 2 dan 3 dengan nilai masing-masing 1 kesalahan.

B. Analisis Data

Setelah data dikumpulkan dari semua responden kemudian diukur tingkat efektifitas dan efisiensi menggunakan persamaan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Tingkat Efektifitas

Kode Responden	Efektifitas
R1	Efektifitas (%) $\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
R2	Efektifitas (%) $\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
R3	Efektifitas (%) $\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
R4	Efektifitas (%) $\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
R5	Efektifitas (%) $\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
R6	Efektifitas (%) $\frac{20}{21} \times 100\% = 95,23\%$
R7	Efektifitas (%) $\frac{20}{21} \times 100\% = 95,23\%$
R8	Efektifitas (%) $\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
R9	Efektifitas (%) $\frac{20}{21} \times 100\% = 95,23\%$
R10	Efektifitas (%) $\frac{20}{21} \times 100\% = 95,23\%$

Tabel 4. Hasil Tingkat Efisiensi

Kode Responden	Efisiensi
R1	$ORE = \frac{151}{240} \times 100 = 62,91\%$
R2	$ORE = \frac{139}{240} \times 100 = 57,91\%$
R3	$ORE = \frac{136}{240} \times 100 = 56,66\%$
R4	$ORE = \frac{136}{240} \times 100 = 56,66\%$
R5	$ORE = \frac{135}{240} \times 100 = 56,25\%$
R6	$ORE = \frac{172}{240} \times 100 = 71,66\%$
R7	$ORE = \frac{153}{240} \times 100 = 63,75\%$
R8	$ORE = \frac{186}{240} \times 100 = 77,5$
R9	$ORE = \frac{164}{240} \times 100 = 68,33\%$
R10	$ORE = \frac{175}{240} \times 100 = 72,91\%$

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh 10 responden, tingkat keberhasilan atau *success rate* paling tinggi untuk aspek efektivitas dari *website BuildWithAngga* mencapai angka 100%. Sedangkan tingkat keberhasilan atau *success rate* paling rendah untuk aspek efektivitas dari *website BuildWithAngga* mencapai angka 95,23% dan hasil rata-rata keseluruhan persentasenya memiliki angka 98,09%. Berikut ini hasil data nilai efisiensi menggunakan persamaan (2).

Total waktu pengerjaan seluruh tugas untuk semua responden berjumlah 2400 (detik) dan total waktu yang dibutuhkan oleh semua responden untuk dapat mengerjakan seluruh tugas dengan berhasil adalah 1547 (detik). Sehingga perhitungan aspek efisiensi dengan menggunakan rumus *Overall Relative Efficiency* menghasilkan angka 64,45%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* diperoleh tingkat efektifitas sebesar 98,09% dan tingkat efisiensi sebesar 64,45%. Hal tersebut menunjukkan bahwa situs *website BuildWithAngga* sudah cukup baik namun tetap membutuhkan perbaikan agar dapat lebih maksimal dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil pengujian diberikan rekomendasi perbaikan berupa pengoptimalan pada kecepatan saat membuka laman *website* <https://buildwithangga.com/> di halaman dashboard dan penggunaan bahasa ada laman web memakai 1 bahasa agar lebih konsisten pada skenario tugas 1 serta tombol *all roadmap* pewarnaan pada *shape* lebih kontras dan posisinya diubah secara presisi pada skenario tugas 1 dan skenario tugas nomor 2.

Rekomendasi saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan dengan tema yang sama terkait dengan *BuildWithAngga* dengan menggunakan metode pengukuran yang berbeda atau menggabungkan metode *Cognitive Walkthrough* dengan metode lainnya sehingga dapat dijadikan sebagai perbandingan hasil penelitian dan memperkaya literatur terkait dengan studi kasus tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Albert, B., & Tullis, T. (2022). *Measuring the User experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics*. Morgan Kaufmann.
- Ardyani, S. A. (2020). Analisis *User experience* dan Redesain *Website My Permata Wisata* dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 1(1), 478–490.

- Bligård, L.-O., & Osvalder, A.-L. (2013). Enhanced *Cognitive Walkthrough*: Development of the *Cognitive Walkthrough* method to better predict, identify, and present *usability* problems. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013, 9.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi *User experience* dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918–2926.
- Minge, M., Thüring, M., & Wagner, I. (2016). Developing and validating an English version of the meCUE questionnaire for measuring *user experience*. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 60(1), 2063–2067.
- Nielsen, J. & Budiu, R. (2021). *Success rate: The Simplest Usability Metric*. Engineering. <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>, diakses 05 Maret 2023.
- Putra, T.A.M., Wijoyo, S.H., & Rokhmawati, R.I. (2019). Evaluasi *User experience* Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced *Cognitive Walkthrough*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6721–673.
- Rauterberg M. 2006. *Usability Engineering Evaluation Methods*. <https://rauterberg.employee.id.tue.nl/lecturenotes/JFS-lecture/JFS-USI-primer-8.pdf>
- Ulwan, M. (2017). *Usability Evaluation Pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan Cognitive Walkthrough* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Komputer).
- Zidny, I. (2016). *User experience dan User Interface*. <http://uxindo.com/user-experience-dan-user-interface/> [Diakses 08 Maret 2023]