

**PENERAPAN METODE GOAL QUESTION METRICS
DALAM MEMBANGUN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI
JAMU TRADISIONAL INDONESIA**

Skripsi



oleh
MERLA NINDYA PUTRI
71150030

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020

**PENERAPAN METODE GOAL QUESTION METRICS
DALAM MEMBANGUN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI
JAMU TRADISIONAL INDONESIA**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**MERLA NINDYA PUTRI
71150030**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Merla Nindya Putri
NIM : 71150030
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENERAPAN METODE GOAL QUESTION METRICS DALAM
MEMBANGUN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI JAMU
TRADISIONAL INDONESIA”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 14 April 2020

Yang menyatakan



(Merla Nindya Putri)
71150030

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN METODE GOAL QUESTION METRICS DALAM MEMBANGUN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI JAMU TRADISIONAL INDONESIA

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 11 April 2020



MERLA NINDYA PUTRI
71150030

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE GOAL QUESTION METRICS
DALAM MEMBANGUN ANTARMUKA SISTEM
INFORMASI JAMU TRADISIONAL INDONESIA

Nama Mahasiswa : MERLA NINDYA PUTRI

NIM : 71150030

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TIW276

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui di

Yogyakarta,

Pada tanggal 13 Maret 2020

Dosen Pembimbing I



Dr. Phil. Lucia Dwi Krisnawati, S.S., M.A

Dosen Pembimbing II



Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE GOAL QUESTION METRICS DALAM MEMBANGUN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI JAMU TRADISIONAL INDONESIA

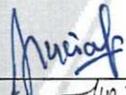
Oleh: MERLA NINDYA PUTRI / 71150030

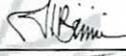
Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 27 Maret 2020

Yogyakarta, 11 April 2020
Mengesahkan,

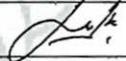
Dewan Penguji:

1. Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.
2. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
3. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
4. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.











Dekan


(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi


(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus atas kasih, berkat dan pertolonganNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Metode *Goal Question Metrics* Dalam Membangun Antarmuka Sistem Informasi Jamu Tradisional Indonesia” dengan baik. Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada :

1. Keluarga yang selalu setia mendukung, menyayangi, dan mendoakan penulis Bapak Jamaah, Ibu Agnes Sri Yuniati, dan adek Noel Rio Yogantoro. Terima kasih selalu mengasihi dan menjadi *support system* melalui masa-masa suka maupun duka dengan penulis.
2. Ibu Dr. Phil. Lucia Dwi Krisnawati, S.S., M.A dan Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D selaku dosen pembimbing yang bersedia memberikan waktu, pikiran dan tenaga untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Bapak Danny Sebastian, S. Kom, M.M, M.T. yang telah membantu penulis dalam memperbaiki *bug* dan menuntun ketika membuat program ini.
5. Para sahabat terkasih dari penulis, Fidea Nugrahani, Samuel Indra , Setyawan Adi, Lia Puspitasari, David Ezra, Stella Karin, Kak Frizya Yulyanti, Nathanael Orvin, Debora Syebat, Ci Kezia Dewi, Maria Yolanda yang selalu mendukung, memberikan waktu, semangat, yang selalu siap sedia menemani mengerjakan skripsi dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama proses mengerjakan skripsi ini.
6. Para sahabat CTTI15 terkasih, Niluh Muryanti, Maria Theresa, Vievin Effendy, Angela Chandra, Patricia Sherly yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi dan perkuliahan.

7. Keluarga Komisi Pemuda Timotius dan GKMI Yogyakarta atas dukungan, doa, dan perhatiannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dan perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi keluarga dan orangtua selama penulis studi di Yogyakarta.
8. Serta masih banyak pihak-pihak lain yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu.

Kiranya Tuhan Yesus selalu melimpahkan kasih dan berkatNya kepada rekan-rekan sekalian. Semoga penelitian ini dapat menjadi manfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, Maret 2020

Penulis

©UKDWN

INTISARI

Penelitian ini menjelaskan tentang pembangunan antarmuka yang baru untuk Sistem Informasi Jamu Tradisional Indonesia. Bagi masyarakat di Indonesia, jamu merupakan salah satu pengobatan alternatif yang dikenal ekonomis. Pemanfaatan jamu ini dimungkinkan terjadi perbedaan dalam peracikannya pada tiap orang. Sehingga diperlukan sistem yang dapat menyatukan konsep dan konteks dari masalah ini. Sistem ini memiliki kemampuan untuk memahami informasi-informasi yang akan diolah menjadi pengetahuan kemudian dapat diakses oleh masyarakat luas. Masalah yang dihadapi saat ini, antarmuka sistem ini dinilai kurang *attractive*. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan antarmuka agar mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Pembangunan sistem ini menggunakan metode *goal question metrics* dimana GQM ini berfokus pada pengembangan perangkat lunak dan pengukuran produk. Pada penelitian ini dilakukan pengujian dengan efisiensi yang didapatkan dari angka *task on time* dan *task success*, selain efisiensi itu dilakukan evaluasi sistem menggunakan SUS kuesioner. Hal ini menjadi dasar perbaikan antarmuka untuk kemudian dikembangkan dan diuji kembali. Perhitungan *time on task* mendapatkan angka 62,89 % untuk desain lama dan peningkatan angka menjadi 73 % untuk desain baru. Kemudian untuk *task success* pada desain lama mendapatkan nilai 68 % dan pada desain baru mendapatkan nilai 83 %. Hasil akhir dari SUS adalah 58 % kemudian mengalami peningkatan untuk desain baru menjadi 71,25 %. Maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Jamu Tradisional Indonesia ini sudah dapat diterima.

Kata Kunci : *Usability, Goal Question Metrics (GQM)*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Tahap Awal.....	3
1.5.2 Tahap Analisis.....	3
1.5.3 Tahap Evaluasi.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 GQM (Goal Question Metric).....	6
2.2.2 Usability Testing.....	7
2.2.3 Jamu Tradisional.....	8
2.2.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	9
2.2.5 Task Scenario.....	11

2.2.6	Gestalt Theory	11
2.2.7	Sematic Web	13
2.2.8	Resource Description Framework Schema.....	13
BAB 3	14
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		14
3.1	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	14
3.1.1	Perangkat Keras.....	14
3.1.2	Perangkat Lunak.....	14
3.2	Use Case.....	14
3.3	Metodologi Penelitian.....	15
3.3.1	Alur Metode Penelitian.....	15
3.3.2	Tahap Awal	16
3.3.3	Tahap Analisis.....	17
3.3.4	Tahap Evaluasi	18
3.3.5	Persiapan Uji Usability	19
BAB IV	23
HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Analisis Uji Usabilitas Pada Design Lama	23
4.1.1	Efficiency	23
4.1.2	SUS Kuesioner	27
4.1.3	Kuesioner Terbuka	29
4.2	Implementasi Produk.....	30
4.2.1	Halaman Beranda Sistem.....	31
4.2.2	Halaman Hasil Pencarian.....	35
4.3	Uji Usability Design Baru.....	38
4.3.1	Efficiency	39
4.3.2	SUS Kuesioner	42
4.4	Evaluasi Hasil.....	44
4.4.1	Evaluasi Desain Lama	44
4.4.2	Evaluasi Desain Baru.....	44
BAB V	45
KESIMPULAN DAN SARAN		45

5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 GQM Model	7
Gambar 2. 2 Hierarkri Jamu Tradisional Indonesia	8
Gambar 2. 3 Daftar Kuesioner SUS	10
Gambar 2. 4 Prinsip – prinsip Gestalt.....	12
Gambar 2. 5 Contoh dari RDFS	13
Gambar 3. 1 Diagram use case Hake (2018)	15
Gambar 3. 2 Alur Metode Penelitian.....	15
Gambar 3. 3 Pemetan GQM	20
Gambar 4. 1 Tampilan Beranda pada Desain Lama.....	25
Gambar 4. 2 Tampilan Pencarian Resep dengan Kategori Preventif	27
Gambar 4. 3 Bar Chart Hasil Jawaban SUS Kuesioner Pada Desain Lama	28
Gambar 4. 4 Tampilan Header pada halaman Beranda	31
Gambar 4. 5 Tampilan Section Beranda.....	32
Gambar 4. 6 Tampilan Section Manfaat.....	32
Gambar 4. 7 Tampilan Section Kategori	33
Gambar 4. 8 Tampilan Section Tentang	34
Gambar 4. 9 Tampilan Footer	34
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Hasil Pencarian Dengan Kata Kunci.....	35
Gambar 4. 11 Tampilan Footer Halaman Hasil Pencarian	36
Gambar 4. 12 Halaman detail Resep pada Desain Lama.....	36
Gambar 4. 13 Tampilan Modal Detail Resep pada Desain Baru	37
Gambar 4. 14 Tampilan Hasil Download Resep.....	37
Gambar 4. 15 Bar Chart Hasil Jawaban SUS Kuesioner Pada Desain Baru	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Task Skenario.....	21
Tabel 3. 2 Kuesioner Terbuka.....	22
Tabel 4. 1 Hasil Task on Time.....	23
Tabel 4. 2 Hasil Task Success.....	26
Tabel 4. 3 Hasil SUS setelah diolah.....	29
Tabel 4. 4 Task Skenario untuk Design Baru.....	38
Tabel 4. 5 Hasil Time on Task Design Baru.....	40
Tabel 4. 6 Hasil Task Success pada Desain Baru.....	41
Tabel 4. 7 Hasil SUS Setelah Diolah.....	43

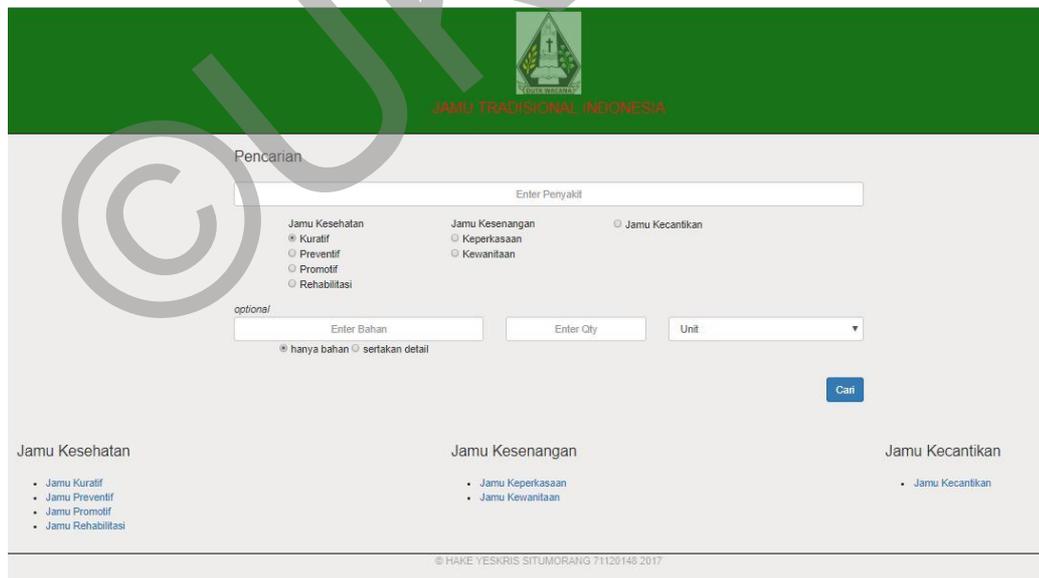
©UKDW

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jamu merupakan salah satu pengobatan alternatif yang masih banyak digunakan masyarakat di Indonesia karena dikenal lebih ekonomis. Pada pemanfaatan jamu, masyarakat perlu mendapatkan informasi jamu apa yang harus dikonsumsi dan bagaimana cara meraciknya kepada orang yang dianggap mengerti tentang jamu akan tetapi dapat terjadi perbedaan pendapat tiap orang dikarenakan adanya perbedaan konsep dan kemampuan mengenal konteks dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Sehingga diperlukan sebuah sistem yang memiliki kemampuan untuk memahami informasi-informasi yang akan diolah menjadi pengetahuan, kemudian pengetahuan tersebut dapat diakses oleh masyarakat luas. Inilah yang menjadi latar belakang dari penelitian tugas akhir Hake Yeskris Situmorang dengan judul Representasi Informasi Jamu Tradisional Indonesia berbasis RDFS.



Gambar 1. 1 Tampilan awal website.

Gambar 1.1 menunjukkan tampilan awal sistem (Situmorang, 2018), warna tulisan dan *background header* masih perlu diperbaiki karena menurut Nielsen dan Loranger (2006) untuk keterbacaan optimal, diperlukan kombinasi warna yang memiliki kontras tinggi, seperti hitam dan putih. Adapun kekurangan lainnya adalah di bagian *field* pencarian, ada ketidak-konsistenan pada *placeholder* dalam segi bahasa yaitu “Enter Penyakit”. Kemudian tidak ada keterangan atau aturan bagian yang boleh dan tidak boleh dikosongi. Hal ini sering kali membuat *user* bingung ketika mengisi *form* pencarian padahal suatu aplikasi disebut *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan (Nielsen, 1993).

Oleh sebab itu, peneliti akan memperbaiki antarmuka sistem informasi jamu tradisional di Indonesia. Sistem ini akan didesain ulang menggunakan pendekatan *goal question metrics* dan tampilannya bersifat *responsive*. Peneliti akan menguji sistem ini ke beberapa responden, kemudian hasil yang telah diolah akan dihitung dan dijadikan acuan dan rekomendasi peneliti dalam mendesain ulang antarmuka sistem yang baru. Tujuan dari perbaikan sistem ini agar sistem menjadi lebih *user friendly* sehingga daya guna sistem ini lebih optimal dan bermanfaat untuk kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang telah dijelaskan di atas, berikut perumusan masalah yang telah ditetapkan pada penelitian ini :

1. Bagaimana GQM mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pengembangan antarmuka sistem informasi jamu tradisional Indonesia ?.
2. Berapa tingkat keberhasilan GQM dalam membangun antarmuka sistem informasi jamu tradisional Indonesia ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi web diperuntukan untuk sistem informasi Jamu Tradisional Indonesia.

2. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek *usability* yang akan diukur dengan uji *usability* dan merancang antarmuka yang baru berdasarkan hasil uji *usability*.
3. Penelitian ini hanya menguji dari sisi *user*, tidak pada admin.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun antarmuka website informasi Jamu Tradisional Indonesia yang *responsive* menggunakan pendekatan *Goal Question Metrics*.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Tahap Awal

Pada tahap awal terdapat tiga tahapan dalam pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian, yaitu studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan teori yang mendukung penelitian kemudian pengamatan alur kerja Sistem Informasi Jamu Tradisional Indonesia, dan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan dari hasil pengamatan sebelumnya.

1.5.2 Tahap Analisis

Tahapan selanjutnya yang dikerjakan adalah analisis sistem informasi jamu tradisional menggunakan metode GQM untuk mengetahui tingkat kualitas sistem tersebut. Pada tahapan ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu menentukan *measures/goals* yang ingin dicapai, menentukan *formulate questions* untuk memeriksa tiap *goal*, dan menyusun metrik sebagai instrumen pengukuran evaluasi sistem.

1.5.3 Tahap Evaluasi

Pada tahapan evaluasi ini peneliti mulai menguji lebih dalam antarmuka dari sistem. Tahapan evaluasi terdiri dari tiga alur, yaitu melakukan pengujian *usability* Sistem Informasi Jamu Tradisional, analisis hasil pengujian, dan

kesimpulan dari analisis evaluasi yang berupa acuan rekomendasi perbaikan antarmuka sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN, berisi penjelasan umum tentang penelitian yang akan dilakukan. Bab ini terdiri dari 6 bagian, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA, bab ini akan terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka digunakan sebagai teori yang didapatkan dari berbagai macam sumber pustaka untuk mendukung proses pemecahan masalah pada penelitian. Landasan teori berisi teori-teori yang relevan dan dapat digunakan untuk menjelaskan variable-variabel penelitian.

BAB 3 ANALISI DAN PERANCANGAN, berisi tentang tahapan-tahapan rancangan desain yang akan dibuat, kebutuhan pendukungnya, dan langkah-langkah pembuatan desain.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM berisikan tentang hasil perancangan yang dilakukan, dan analisis dari perancangan antarmuka berdasarkan *usability testing* menggunakan *goal question metrics*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, berisi kesimpulan yang didapat dalam penelitian, serta berisi saran pengembangan sehingga menjadi bahan pemikiran bagi para pembaca yang ingin mengembangkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil analisis yang dilakukan oleh penulis menyatakan bahwa efisiensi sistem dengan antarmuka yang baru ini sudah memenuhi hasil yang diharapkan oleh penulis. Skor akhir dari efisiensi desain lama dengan menggunakan *task on time* menghasilkan angka 62,89% dengan perbaikan antarmuka kemudian meningkat menghasilkan angka 73%. Angka 73% itu didapatkan setelah dilakukan proses evaluasi dengan masukan pengguna dan mengidentifikasi kesalahan yang sering muncul ketika pengguna melakukan pengujian. Penulis juga mendapatkan nilai efisiensi dari *task success*, pada desain lama menghasilkan angka 68% dan semua task memiliki jumlah keberhasilan di bawah 78%. Kemudian pada pengujian menggunakan desain baru didapatkan peningkatan dengan angka 83% dan hanya 1 dari 6 task yang memiliki nilai di bawah 78%.

Kemudian secara kebergunaan sistem, pada antarmuka dengan desain lama mendapatkan skor SUS 58% yang kemudian pada desain baru mengalami peningkatan menjadi 71.25 %. Pada sisi penerimaan sistem, hanya 16 % dari 30 responden yang menilai bahwa sistem dengan desain lama ini dapat diterima, sedangkan pada sistem dengan desain baru ada 67% dari 30 responden yang menilai sistem ini sudah dapat diterima.

Metode GQM ini membantu penulis menemukan *metrics* yang cocok untuk *goal* yang dibuat penulis melalui *question* yang menjadi jembatan antara *goal* dan *metrics*. Tentunya ini mempermudah alur dasar penelitian dari penulis.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk proses pengembangan sistem ini kedepannya adalah Perlu ditambahkan pengujian *usability* dengan *mobile device*. Hal ini dapat meningkatkan kenyamanan pengguna yang juga mengakses melalui *mobile device*. Kemudian juga perlu ada perbaikan pada *logic* untuk pencarian, karena masih ditemukan *bug*.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, W., & Tullis, T. (2008). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Burlington: Denise E.M. Penrose.
- Aziz N., S., Kamaludin A., & Sulaiman N. . (2013). Assessing Web Site Usability Measurement. *In IJRET*, 2(9), 386-391.
- Gotz, V. (1998). *Color and Type for the Screen*. Berlin: RotoVision(in collaboration with Grey Press).
- Hitzler, P., Krotzsch, M., & Rudolph, S. (2009). *Foundations of Semantic Web Technologies*. Boca Raton, FL: Chapman & Hall/CRC .
- Hussain, A., Kutar, M., Mutalib, A. A., & Kamal, F. M. (2015). Modeling Subjective Metrics for Mobile Evaluation. *Journal of Research and Innovation in Information Systems*, 11-10.
- MacNamara, W. (2017). Evaluating the Effectiveness of the Gestalt Principles of Perceptual Observation for Virtual Reality User Interface Design . *Dublin Insitute of Technology*.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Boston: Academic Press.
- Nielsen, J., & Loranger, H. (2006). *Prioritizing Web Usability*. New Riders.
- Situmorang, H. Y. (2018). *Representasi Informasi Jamu Tradisional Indonesia berbasis RDFS*. (Undergraduate thesis, Duta Wacana Christian University, 2018) Retrieved from <http://sinta.ukdw.ac.id>
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Supriheryantono. (2014). *Representasi Struktur Organisasi Perusahaan Perbankan berbasis RDF menggunakan tool Protege*. Retrieved from <http://repository.gunadarma.ac.id/id/eprint/52>
- Tahir, R., & Arif, F. (2015). A Measurement Model Based on Usability Metrics for Mobile Learning User Interface for Children . *The Internasional*

Journal of E-Learning and Educational Technologies in the Digital Media, 16-31.

Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces : Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media.

Tilaar, M., & Widjaja, B. (2014). *THE POWER of JAMU : Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Wulandari, Z., Ugiarto, M., & Hairah, U. (2017). Sistem Informasi Obat-Obat Herbal. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2, 227-234.

©UKDW