



SKRIPSI

**EVALUASI USABILITAS DAN
PERANCANGAN ULANG DESAIN PADA
APLIKASI LETTERBOXD VERSI ANDROID
MELALUI PENDEKATAN *USER CENTERED DESIGN*
(UCD)**

AMELIA RIZKI ANDINI
NPM 22082010086

DOSEN PEMBIMBING
Reisa Permatasari, S.T, M.Kom
Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST, M.IM.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

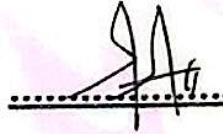
EVALUASI USABILITAS DAN PERANCANGAN ULANG DESAIN PADA APLIKASI LETTERBOXD VERSI ANDROIS MELALUI PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN (UCD)

Oleh :

Amelia Rizki Andini
NPM. 22082010086

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur pada tanggal 8 Mei 2026

Reisa Permatasari, ST, M.Kom
NIP. 19920514 202203 2 007



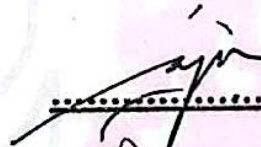
(Pembimbing I)

Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST, M.IM.
NIP. 19920616 202406 2 001



(Pembimbing II)

Amalia Anjani Arifyanti S.Kom, M.Kom
NIP. 19920812 201803 2 001



(Ketua Penguji)

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom, MBA
NIP. 19860727 201803 2 001



(Anggota Penguji I)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom
NIP. 19900516 202406 1 003



(Anggota Penguji II)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**EVALUASI USABILITAS DAN PERANCANGAN ULANG DESAIN PADA
APLIKASI LETTERBOXD VERSI ANDROIS MELALUI PENDEKATAN USER
CENTERED DESIGN (UCD)**

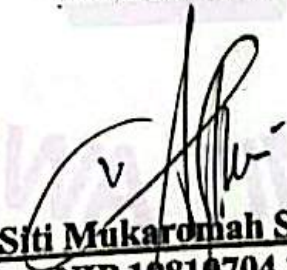
Oleh:

AMELIA RIZKI ANDINI

NPM 22082010086

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

**Menyetujui,
Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**


Siti Mukaromah S.Kom, M.Kom.
NIP 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Amelia Rizki Andini
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari S.T, M.Kom
2. Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM.

dengan ini menyatakan bahwa isi Sebagian maupun keseluruhan disertasi dengan judul:

Evaluasi Usabilitas Dan Perancangan Ulang Desain Pada Aplikasi Letterboxd Versi Android Melalui Pendekatan User Centered Design (UCD)

adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur



Surabaya, 25 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan,



AMELIA RIZKI ANDINI

22082010086

ABSTRAK

Nama Mahasiswa/NPM : Amelia Rizki Andini/22082010086
Judul Skripsi : Evaluasi Usabilitas Dan Perancangan Ulang Desain Pada Aplikasi Letterboxd Versi Android Melalui Pendekatan *User Centered Design* (UCD)
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari S.T, M.Kom
2. Tri Luhur Indayanti Sugata S.ST, M.IM

Studi ini merancang ulang dan mengevaluasi usability aplikasi Letterboxd versi Android dengan menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD). Usability awal dilakukan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* (CW), *System Usability Scale* (SUS), dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil awal menunjukkan bahwa Skor Success Rate berada pada rata-rata 78.9%, Skor SUS berada pada kategori *poor* hingga *awful*, sementara Skor UEQ berada pada kategori *average*. Hal ini menunjukkan bahwa sistem masih memerlukan perbaikan dari sisi *usability*. Setelah itu dilakukan tahap wawancara kontekstual, yang menghasilkan 50 insight yang dipetakan ke 27 *pain points* pengguna. Kemudian dilakukan perancangan ulang desain yang mengacu pada prinsip *Shneiderman eight's Golden Rules*. Evaluasi terhadap desain baru menunjukkan peningkatan di mana bahwa Skor Success Rate berada pada rata-rata 90.23%, Skor SUS juga meningkat hingga mencapai kategori *good* dan *excellent*, serta skor UEQ menunjukkan peningkatan dengan seluruh aspek berada pada kategori *good* dan *excellent*. Selain itu, dilakukan Heuristic Evaluation yang mengidentifikasi 17 permasalahan usability. Permasalahan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar tambahan dalam proses perbaikan desain. Secara keseluruhan, studi ini menunjukkan bahwa pendekatan UCD efektif dalam mengidentifikasi serta memperbaiki permasalahan usability, sehingga mampu meningkatkan nilai *usability* dari aplikasi Letterboxd.

Kata Kunci : *Cognitive Walkthrough, Heuristic Evaluation, Mobile Application, Letterboxd, Shneiderman Eight Golden Rules, System Usability Scale, User-Centered Design, User Experience Questionnaire*

ABSTRACT

Student Name/NPM : Amelia Rizki Andini/22082010086
Thesis Title : Usability Evaluation and Redesign of the Letterboxd Android Application Using the User-Centered Design (UCD) Approach
Advisor : 1. Reisa Permatasari S.T, M.Kom
2. Tri Luhur Indayanti Sugata S.ST, M.IM

This study redesigned and evaluated the usability of the Android version of the Letterboxd application using the User-Centered Design (UCD) approach. Initial usability testing was conducted using the Cognitive Walkthrough (CW), System Usability Scale (SUS), and User Experience Questionnaire (UEQ) methods. The initial results showed that the Success Rate score averaged 78.9%, the SUS score ranged from poor to awful categories, while the UEQ score was categorized as average. These findings indicate that the system still required improvements in terms of usability. Afterward, a contextual interview stage was conducted, resulting in 50 insights that were mapped into 27 user pain points. The redesign process was then carried out based on Shneiderman's Eight Golden Rules principles. Evaluation of the redesigned interface showed significant improvements, where the Success Rate score increased to an average of 90.23%, the SUS score improved to the good and excellent categories, and the UEQ score also increased, with all aspects reaching the good and excellent categories. In addition, a Heuristic Evaluation was conducted and identified 17 usability issues. These issues were then used as additional references in the design improvement process. Overall, this study demonstrates that the UCD approach is effective in identifying and resolving usability problems, thereby improving the usability of the Letterboxd application.

Keywords : *Cognitive Walkthrough, Heuristic Evaluation, Mobile Application, Letterboxd, Shneiderman Eight Golden Rules, System Usability Scale, User-Centered Design, User Experience Questionnaire*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul **“Evaluasi Usabilitas Dan Perancangan Ulang Desain Pada Aplikasi Letterboxd Versi Android Melalui Pendekatan *User Centered Design* (UCD)”** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran” Jawa Timur. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak dukungan dari berbagi pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih seacar khusus penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Terimakasih untuk ayah yang selalu memberikan dukungan secara materi untuk kebutuhan akademis penulis, dan Terimakasih ibu yang selalu memberikan dukungan secara emosional pada penulis selama menjadi masa perkuliahan yang penuh cerita ini.
2. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. dan Ibu Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM. selaku dosen pembimbing I dan II yang dengan sabar membimbing, serta memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
3. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang turut membimbing.
5. Seluruh dosen di Program Studi Sistem Informasi yang telah berperan dalam proses pembelajaran selama masa studi.
6. Amelia Rizki Andini, selaku diri penulis sendiri. Terimakasih telah mampu bertahan, terus berproses, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan selama masa studi ini.
7. Kedua adik penulis yang selalu memberikan dukungan, baik dalam membantu mencari responden maupun dukungan secara emosional.

8. Kakek dan nenek penulis yang selalu memberikan dukungan ketika penulis merasa lelah selama menjalani perkuliahan.
9. Teman-teman perkuliahan, Terimakasih untuk Yumna, Aisma, Ammor, Salsa, Diva, Grisska, Pita, Ela, Berlin, Nisa. Terimakasih untuk dukungan yang telah diberikan selama proses skripsi ini. Senang berkembang dan bertumbuh bersama kalian dalam 3.75 tahun menempuh pendidikan di UPN Veteran Jawa Timur.
10. Teman-teman SMA penulis, Terimakasih untuk Cindy, Ifa, Alinda, Diana, Hana, Jesslyn, Nabilah, Nadhira, yang turut memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dari tahun 2019 hingga detik ini.
11. Para responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Komunitas Movie Menfess yang telah menjadi wadah bagi penulis dalam mencari responden penelitian.
13. Bapak Andri selaku tenaga kependidikan prodi sistem informasi yang selalu ramah dan membantu penulis untuk melakukan administrasi dengan benar
14. Toko Print Dwi Jaya yang selalu menjadi tempat penulis melakukan segala macam percetakan dari proses sempro hingga proses administrasi yudisium.
15. Murphy selaku perwakilan dari Letterboxd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian pada aplikasi Letterboxd.
16. Fore Coffe, Kopi Kenangan, dan Rosella Café Sidoarjo yang menjadi tempat favorit untuk mengerjakan skripsi ini dengan selesai
17. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dan selama penulisan skripsi

Surabaya, 08 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
DAFTAR SINGKATAN, ISTILAH, DAN SIMBOL	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Dasar Teori	13
2.1.1 Aplikasi Jejaring Sosial.....	13
2.1.2 Letterboxd	13
2.1.3 User Interface (UI)	14
2.1.4 User Experience (UX).....	15
2.1.5 Usability	16
2.1.6 <i>User Centered Design</i>	16
2.1.7 Perbandingan Metode Lain	18

2.1.8	Teori Shneiderman’s Eight Golden Rules of Interface Design	20
2.1.9	<i>Cognitive Walkthrough</i>	23
2.1.10	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
2.1.11	User Experience Questionairre (UEQ).....	24
2.1.12	Heuristic Evaluation.....	25
2.2	Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1.	Studi Pendahuluan.....	31
3.1.1	Identifikasi Masalah	32
3.1.2	Studi Literatur	32
3.1.3	Perumusan Metodologi Penelitian	32
3.2	Usability Evaluation.....	33
3.2.1	Cognitive Walkthrough	33
3.2.2	System Usability Scale(SUS).....	38
3.2.3	User Experience Questionnaire(UEQ).....	39
3.3	User Centered Design (UCD)	41
3.3.1	Understand context of use.....	42
3.3.2	Specify user requirements	44
3.3.3	Design solution	45
3.3.4	Evaluate against requirements.....	47
3.4	Heuristic Evaluation.....	47
3.5	Implementasi Front-end	48
3.6	Penarikan Kesimpulan dan Saran.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Studi Pendahuluan.....	49
4.2	Usability Evaluation.....	51

4.2.1	Analisis Partisipan.....	51
4.2.2	<i>Cognitive Walkthrough (Desain as-is)</i>	52
4.2.3	<i>System Usability Scale (Desain as-is)</i>	53
4.2.4	<i>User Experience Questionnaire(Desain as-is)</i>	54
4.3	<i>User Centered Design</i>	56
4.3.1	<i>Understand context of use</i>	56
4.3.2	<i>Specify user requirements</i>	63
4.3.3	<i>Design solution</i>	73
4.3.4	<i>Evaluate against requirements</i>	123
4.4	Heuristic Evaluation.....	131
4.5	Implementasi Front-end	146
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		148
5.1	Kesimpulan	149
5.2	Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA.....		151
LAMPIRAN.....		156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tangkapan Layar Beberapa Ulasan Negatif Pada Aplikasi Letterboxd Di Playstore.....	3
Gambar 1.2 Data Kategori Review Buruk Pada Aplikasi Letterboxd di Google Play Store (Data Diolah dari App Follow).....	5
Gambar 2.1 Metode UCD [17]	17
Gambar 4.1 Gambar UEQ Benchmark Diagram	55
Gambar 4.2 Persona Putri Aisyah	68
Gambar 4.3 Persona Leo Gunawan.....	69
Gambar 4.4 Persona Christine Ginting	69
Gambar 4.5 Journey Map Putri Aisyah.....	70
Gambar 4.6 Journey Map Leo Gunawan	71
Gambar 4.7 Journey Map Christine Ginting.....	72
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i> Design As-Is	75
Gambar 4.9 <i>Information Architecture</i> Design To-Be.....	78
Gambar 4.10 User Flow Fitur Search (Design To-Be).....	79
Gambar 4.11 User Flow Fitur Detail Film (Design To-Be)	80
Gambar 4.12 User Flow Fitur Search	80
Gambar 4.12 User Flow Fitur Log, Rating, dan Review (User Flow As-Is)	82
Gambar 4.13 User Flow Fitur Log, Rating, dan Review (User Flow To-Be).....	82
Gambar 4.14 User Flow Fitur Activity Membuka Notifikasi (Design To-Be)	83
Gambar 4.15 User Flow Fitur Activity Menambahkan Komentar (User Flow As-Is)	84
Gambar 4.16 User Flow Fitur Activity Menambahkan Komentar (User Flow To-Be).....	84
Gambar 4.17 User Flow Fitur List Menambahkan Film Ke List (User Flow To-Be)	85

Gambar 4.18 User Flow Fitur List Menyimpan List (User Flow To-Be)	86
Gambar 4.19 User Flow Fitur Activity Membuat List Baru (User Flow To-Be)...	86
Gambar 4.20 Low-Fidelity Fitur Search Halaman Utama	89
Gambar 4.24 Low-Fidelity Fitur Search Halaman Hasil Pencarian Filter.....	90
Gambar 4.26 Low-Fidelity Fitur Halaman Detail Film	92
Gambar 4.28 Low-Fidelity Fitur Watchlist Halaman Watchlist.....	93
Gambar 4.30 Low-Fidelity Fitur Log, Rating, and Review Halaman Membuat Review.....	94
Gambar 4.31 Low-Fidelity Fitur Activity Halaman Notifikasi.....	95
Gambar 4.33 Low-Fidelity Fitur List Halaman Create New List	96
Gambar 4.36 Low-Fidelity Fitur List Halaman My List	97
Gambar 4.38 Low-Fidelity Fitur Profile Halaman Profile.....	98
Gambar 4.40 Style Guidelines Colors and Typography.....	100
Gambar 4.41 Style Guidelines Iconography	100
Gambar 4.42 Antarmuka Fitur Search Halaman Utama (Design As-Is).....	101
Gambar 4.43 Antarmuka Fitur Search Halaman Utama (Design To-Be)	101
Gambar 4.44 Antarmuka Fitur Search Halaman Pencarian Manual (Design As-Is)	102
Gambar 4.45 Antarmuka Fitur Search Halaman Pencarian Manual (Design To-Be)	102
Gambar 4.46 Antarmuka Fitur Search Halaman Hasil Pencarian Manual (Design As-Is).....	103
Gambar 4.47 Antarmuka Fitur Search Halaman Hasil Pencarian Manual (Design To-Be))	103
Gambar 4.48 Antarmuka Fitur Search Modal Advance Filters (Design To-Be)..	104
Gambar 4.49 Antarmuka Fitur Search Halaman Hasil Pencaraan Menggunakan Advance Search (Design To-Be).....	104

Gambar 4.50 Antarmuka Fitur Halaman Detail Film (Design As-Is)	105
Gambar 4.51 Antarmuka Fitur Halaman Detail Film (Design As-Is)	105
Gambar 4.52 Antarmuka Fitur Halaman Detail Film Sub Tab Detail (Design As-Is)	106
Gambar 4.53 Antarmuka Fitur Halaman Detail Film Sub Tab Detail (Design To-Be)	106
Gambar 4.54 Modal Aksi	107
Gambar 4.55 System feedback message	108
Gambar 4.56 Peletakan System Feedback Message	108
Gambar 4.59 Antarmuka Fitur Log, Rating, and Review Halaman Log (Design As- Is)	110
Gambar 4.60 Antarmuka Fitur Log, Rating, and Review Halaman Log (Design To- Be).....	110
Gambar 4.61 Antarmuka Fitur Log, Rating, and Review Halaman Membuat Review (Design As-Is)	111
Gambar 4.62 Antarmuka Fitur Log, Rating, and Review Halaman Membuat Review (Design To-Be).....	111
Gambar 4.67 Antarmuka Fitur List Halaman New List (Design As-Is)	114
Gambar 4.68 Antarmuka Fitur List Halaman New List (Design To-Be).....	114
Gambar 4.69 Antarmuka Fitur List Halaman Pengurutan Film (Design As-Is) ..	115
Gambar 4.70 Antarmuka Fitur List Halaman Pengurutan Film (Design To-Be).	115
Gambar 4.71 Antarmuka Fitur List Halaman Add Film Form Diary.....	116
(Design To-Be).....	116
Gambar 4.72 Antarmuka Fitur List Halaman My List (Design As-Is)	117
Gambar 4.73 Antarmuka Fitur List Halaman My List (Design To-Be).....	117
Gambar 4.74 Antarmuka Fitur List Halaman List Pengguna Lain (Design As-Is)	118

Gambar 4.75 Antarmuka Fitur List Halaman List Pengguna Lain (Design To-Be)	118
Gambar 4.76 Antarmuka Fitur Profile Halaman Profile (Design As-Is)	119
Gambar 4.77 Antarmuka Fitur Profile Halaman Profile (Design To-Be)	119
Gambar 4.81 Antarmuka Fitur Profile Halaman Profile Settings (Design To-Be)	121
Gambar 4.82 Perbandingan Cognitive Walkthrough Design As-Is dan Design To-Be	126
Gambar 4.83 Perbandingan Skor SUS Design As-Is dan Design To-Be	128
Gambar 4.84 Gambar UEQ Benchmark Diagram	130
Gambar 4.85 Perbaikan Visibility of System Status	135
Gambar 4.86 Perbaikan Visibility of System Status	136
Gambar 4.87 Sebelum Perbaikan Consistency and Standard Fitur Search	137
Gambar 4.88 Setelah Perbaikan Consistency and Standard Fitur Search	137
Gambar 4.89 Sebelum Perbaikan Consistency and Standard Fitur Search	138
Gambar 4.90 Setelah Perbaikan Consistency and Standard Fitur Search	138
Gambar 4.91 Sebelum Perbaikan Consistency and Standard Fitur Hasil Search	139
Gambar 4.92 Setelah Perbaikan Consistency and Standard Fitur Hasil Search	139
Gambar 4.93 Sebelum Perbaikan Consistency and Standard Fitur Advance Search	140
Gambar 4.94 Setelah Perbaikan Consistency and Standard Fitur Advance Search	140
Gambar 4.97 Perbaikan Error Prevention Pada Text Box	140
Gambar 4.98 Perbaikan Error Prevention Button Active Inactive	141
Gambar 4.99 Perbaikan Error Prevention Button Active Inactive	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Rangkuman Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Metode Evaluasi Usability	33
Tabel 3.2 Skenario Tugas	34
Tabel 3.3 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	38
Tabel 3.4 Interpretasi SUS [41].....	39
Tabel 3.5 Kuisisioner <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	40
Tabel 3.6 Pertanyaan Wawancara Kontekstual	42
Tabel 3.7 Severy Rating Heuristic Evaluation	48
Table 4.1 Analisis Partisipan	51
Tabel 4.2 Hasil <i>Cognitive Walkthrough</i> As-Is Task T1-F1 hingga T2-F4.....	52
Tabel 4.3 Hasil <i>Cognitive Walkthrough</i> As-Is Task T3-F4 hingga T3-F7	53
Tabel 4.5 Hasil Skor SUS Design As-Is.....	54
Tabel 4.5 Hasil Skor UEQ Desain As-Is.	54
Tabel 4.6 Hasil Analisis Wawancara Kontekstual.....	56
Tabel 4.7 Pemetaan Pain Points dan Usulan Perbaikan	63
Tabel 4.8 Tabel Pemetaan Prinsip <i>Shneiderman Eight Golden Rules</i>	122
Tabel 4.9 Skenario <i>Cognitive Walkthrough</i> Design To-Be.....	123
Tabel 4.11 Hasil Skor SUS Design To-Be	127
Tabel 4.12 Hasil Skor UEQ Desain To-Be.....	129
Tabel 4.13 Profil Evaluator Heuristic Evaluation	132
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Heuristic Evaluation.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	Bukti Persetujuan Pihak Letterboxd	157
Lampiran 1.2	Pencarian Partisipan Kuisisioner Pada Komunitas Film Di Platform X	158
Lampiran 1.3	Form Survei Design As-Is.....	159
Lampiran 1.4	Form Survei Design To-Be	159
Lampiran 1.5	Tabel Rangkuman Wawancara Kontekstual.....	160

DAFTAR SINGKATAN, ISTILAH, DAN SIMBOL

SINGKATAN/ISTILAH/SIMBOL	ARTI DAN KETERANGAN
CW	<i>Cognitive Walkthrough</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
UEQ	User Experience Questionnaire
T(x)-F(x)	Kode skenario tugas, di mana T menunjukkan tugas ke-x dan F menunjukkan kode fitur terkait.
W(x)	Kode untuk pertanyaan wawancara ke-x.
P-(x)	Kode untuk partisipan ke-x.
IW-(x)	Kode untuk insight hasil wawancara ke-x.
W-(x).P-(x)	Kode insight dari pertanyaan ke-x yang berasal dari partisipan ke-x.
PP-(x)	Kode untuk pain points ke-x.
EV-(x)	Kode untuk evaluator ke-x.
HE	Kode untuk Permasalahan Heuristic ke-x
IA	<i>Information Architecture</i>