



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
ECOTOURISM BIDANG KONSERVASI LAUT
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: GILI ECO TRUST)**

DIANDRA DIVA ARINI

NPM 22082010052

DOSEN PEMBIMBING

Anindo Saka Fitri, S. Kom., M. Kom.

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SURABAYA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ECOTOURISM BIDANG KONSERVASI LAUT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: GILI ECO TRUST)

Oleh :

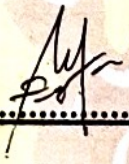
DIANDRA DIVA ARINI

NPM. 22082010052

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal
26 Juni 2026

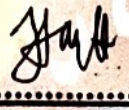
Menyetujui

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930325 202406 2 001

.....


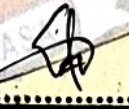
(Pembimbing I)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199005162024061003

.....


(Pembimbing II)

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 202203 1008

.....


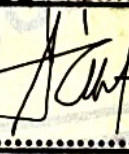
(Ketua Penguji)

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 202203 2007

.....


(Penguji II)

Iqbal Ramadhani Mukhlis., S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303052024061002

.....


(Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


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

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ECOTOURISM BIDANG
KONSERVASI LAUT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: GILI ECO TRUST)**

Oleh :

DIANDRA DIVA ARINI

NPM. 22082010052

Menyetujui,

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



Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Diandra Diva Arini
NPM : 22082010065
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 16 Juli 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Diandra Diva Arini
NPM. 22082010052

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Diandra Diva Arini / 22082010052

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Ecotourism bidang Konservasi Laut Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Gili Eco Trust)

Dosen Pembimbing : 1. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
2. Nambi Sembilu, S.Kom, M.Kom.

Gili Eco Trust menghadapi tantangan keterlibatan digital akibat alur informasi yang terpecah pada media sosial, Google Form, dan situs web, sehingga manajemen reservasi dan donasi masih dikelola secara konvensional. Penelitian ini bertujuan menerapkan metode Design Thinking untuk merancang antarmuka UI/UX aplikasi mobile ecotourism Gili Eco Trust yang fungsional bagi Wisatawan dan Staf. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap 10 responden yang dipetakan menggunakan *empathy map* dan *user persona*. Hasil pengujian awal kelompok Wisatawan menunjukkan performa optimal dengan Success Rate 100% dan skor System Usability Scale (SUS) sebesar 92,5 (Excellent). Sebaliknya, kelompok Staf internal mendapatkan Success Rate 96% dan skor SUS 77,5 (Good). Berdasarkan *Heuristic Evaluation* oleh 3 pakar, ditemukan masalah kegunaan utama pada level mikro dengan indeks keparahan tertinggi pada aspek ketiadaan fitur alih bahasa (3,67) dan inkonsistensi teks (3,00). Tindakan *redesign* dilakukan melalui rekonstruksi arsitektur informasi, penyusunan design system, integrasi menu *Language*. Pengujian akhir membuktikan peningkatan signifikan pada kelompok staf dengan pencapaian Success Rate sempurna 100% dan lonjakan rata-rata skor SUS menjadi 88,0 (Excellent). Dengan demikian, prototype ini dinyatakan valid dan siap diimplementasikan ke tahap pengembangan selanjutnya.

Kata kunci : *Ecotourism, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale, Heuristic Evaluation.*

ABSTRACT

Student Name / NPM : Diandra Diva Arini / 22082010052

Thesis Title : UI/UX Design of an Ecotourism Application in Marine Conservation Using the Design Thinking Method (Case Study Gili Eco Trust)

Advisor : 1. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
2. Nambi Sembilu, S.Kom, M.Kom.

Gili Eco Trust faced digital engagement challenges due to fragmented information flows across social media, Google Forms, and websites, leaving reservation and donation management handled conventionally. This study aimed to apply the Design Thinking method to design a functional UI/UX interface for the Gili Eco Trust mobile ecotourism application for Tourists and Staff. Data collection was conducted through in-depth interviews with 10 respondents, mapped into empathy maps and user personas. Initial testing on the Tourist group demonstrated optimal performance with a 100% Success Rate and a System Usability Scale (SUS) score of 92.5 (Excellent). Conversely, the internal Staff group scored a 96% Success Rate and an SUS score of 77.5 (Good). Based on Heuristic Evaluation by 3 experts, major usability problems were identified at the micro-level, with the highest severity ratings found in the absence of a translation feature (3.67) and text inconsistency (3.00). Redesign actions were executed through information architecture reconstruction, design system implementation, and language menu integration. Final testing proved a significant increase in the staff group, achieving a perfect 100% Success Rate and an SUS score of 88.0 (Excellent). Consequently, this prototype was declared valid and ready for the next development phase.

Keywords : Ecotourism, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale, Heuristic Evaluation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga laporan skripsi dengan judul "Perancangan UI/UX Aplikasi Ecotourism Bidang Konservasi Laut Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Gili Eco Trust)" ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Anindo Saka Fitri S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah berkenan memberikan bimbingan tiada henti kepada penulis.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
3. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, atas seluruh ilmu berharga yang telah diberikan selama penulis menempuh masa perkuliahan.
5. Mama dan Papa, yang selalu memegang peran paling penting dalam setiap perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas segala bentuk dukungan materi maupun moral dan doa-doa terbaik yang selalu dipanjatkan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Surabaya, 11 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
DAFTAR SINGKATAN, ISTILAH, DAN SIMBOL	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Akademis	8
1.5.2. Manfaat Praktis	9
1.6 Sistematika Laporan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Dasar Teori.....	11
2.1.1 <i>Ecotourism</i>	11
2.1.2 Non-profit Government Organization (NGO).....	12
2.1.3 Gili Eco Trust.....	12
2.1.4 <i>Design Thinking</i>	14
2.1.5 Wawancara	15
2.1.6 <i>Empathy Map</i>	16
2.1.7 <i>User Persona</i>	16
2.1.8 Problem Statement	17
2.1.9 <i>User Journey Map</i>	17
2.1.10 Information Architecture.....	18
2.1.11 User Flow	19

2.1.12 <i>Wireframe</i>	19
2.1.13 Moodboard	20
2.1.13 Figma.....	20
2.1.14 Design System.....	21
2.1.15 <i>High Fidelity Prototype</i>	21
2.1.16 <i>Usability Testing</i>	22
2.1.17 <i>Maze</i>	22
2.1.18 <i>Systematic Usability Scale (SUS)</i>	23
2.1.19 <i>Heuristic Evaluation</i>	24
2.2 Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODOLOGI.....	29
3.1 Alur Penelitian	29
3.2 Identifikasi Masalah	29
3.3 Studi Literatur	30
3.4 Metode <i>Design Thinking</i>	30
3.4.1 <i>Empathize</i>	31
3.4.2 <i>Define</i>	35
3.4.3 <i>Ideate</i>	37
3.4.4 <i>Prototype</i>	38
3.4.5 <i>Test</i>	39
3.5 <i>Generate Design</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Design Thinking 1.....	47
4.1.1 <i>Empathize</i>	47
4.1.2 <i>Define</i>	62
4.1.3 <i>Ideate</i>	67
4.1.4 <i>Prototype</i>	85
4.1.5 <i>Test</i>	109
4.2 Design Thinking 2.....	114
4.2.1 <i>Define (2)</i>	114
4.2.2 <i>Ideate (2)</i>	116
4.2.3 <i>Prototype (2)</i>	122
4.2.4 <i>Test (2)</i>	127
4.3 Design Thinking 3.....	133

4.3.1 Ideate (3)	133
4.3.2 Prototype (3).....	139
4.3.3 Test (3)	143
4.4 <i>Generate Design</i>	146
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik Riset Pasar NGO (M+R Benchmark, 2025).....	2
Gambar 1. 2 Keuntungan Daring NGO (M+R Benchmark, 2025)	3
Gambar 1. 3 E-mail Through Rate NGO (M+R Benchmark, 2025).....	4
Gambar 1. 4 Jumlah Kunjungan Website GET	4
Gambar 1. 5 Persentase Penggunaan Device (M+R Benchmark, 2025).....	5
Gambar 1. 6 Tampilan UI Aplikasi Gili Ocean	5
Gambar 1. 7 Rasio Kontras Aplikasi Gili Ocean	6
Gambar 1. 8 Kontribusi Sumber Pendanaan GET 2025	6
Gambar 2. 1 Bagan Struktur Organisasi Inti GET	13
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Kemitraan & Penasihat GET	14
Gambar 2. 3 Alur Design Thinking.....	15
Gambar 2. 4 Skor SUS	24
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 4. 1 Empathy Map Staff	48
Gambar 4. 2 Empathy Map Wisatawan	54
Gambar 4. 3 User Persona Staf	60
Gambar 4. 4 User persona Wisatawan	61
Gambar 4. 5 User Journey Map Staf.....	65
Gambar 4. 6 User Journey Map Wisatawan.....	66
Gambar 4. 7 Information Architecture Wisatawan	67
Gambar 4. 8 Information Architecture Staf	69
Gambar 4. 9 User Flow Fitur Donasi	70
Gambar 4. 10 User Flow Fitur Booking Tour.....	71
Gambar 4. 11 User Flow Fitur Checkout Produk	71
Gambar 4. 12 User Flow Fitur Pendaftaran Team Member.....	72
Gambar 4. 13 User Flow Fitur Verifikasi Pembayaran.....	73
Gambar 4. 14 User Flow Fitur Mengelola Produk Eco Gift Shop.....	73
Gambar 4. 15 User Flow Manajemen Order Eco Gift Shop	74
Gambar 4. 16 User Flow Manajemen Campaign Donasi	75

Gambar 4. 17 User Flow Tambah Eco Program	75
Gambar 4. 18 User Flow Perbarui Eco Program.....	76
Gambar 4. 19 User Flow Verifikasi Team Member	76
Gambar 4. 20 Wireframe Halaman Log-In Wisatawan	77
Gambar 4. 21 Wireframe Homepage Wisatawan.....	77
Gambar 4. 22 Wireframe Fitur Donasi	78
Gambar 4. 23 Wireframe Fitur Booking Tour	79
Gambar 4. 24 Wireframe Fitur Checkout Produk.....	79
Gambar 4. 25 Fitur Pendaftaran Anggota Team	80
Gambar 4. 26 Homepage Staf	81
Gambar 4. 27 Wireframe Fitur Verifikasi Pembayaran	82
Gambar 4. 28 Wireframe Fitur Manajemen Produk	82
Gambar 4. 29 Wireframe Fitur Manajemen Order.....	83
Gambar 4. 30 Wireframe Fitur Manajemen Campaign Donasi	83
Gambar 4. 31 Wireframe Fitur Manajemen Eco Program	84
Gambar 4. 32 Wireframe Fitur Verifikasi Team Member	85
Gambar 4. 33 Moodboard	85
Gambar 4. 34 Main Color Palette	86
Gambar 4. 35 Rasio Kontras GET Mobile.....	87
Gambar 4. 36 Neutral Color Palette	87
Gambar 4. 37 Text Style	88
Gambar 4. 38 Button Variant	88
Gambar 4. 39 Navigation Bar	89
Gambar 4. 40 Brand Logo.....	90
Gambar 4. 41 Icons	90
Gambar 4. 42 Prototype Halaman Sign Up & Log In.....	91
Gambar 4. 43 Prototype Homepage	92
Gambar 4. 44 Prototype Campaign Details.....	93
Gambar 4. 45 Prototype Donation Report.....	94
Gambar 4. 46 Prototype Donation Input	94
Gambar 4. 47 Prototype Complete Donation	95
Gambar 4. 48 Prototype Fitur Booking Eco Tour.....	96

Gambar 4. 49 Prototype Fitur Katalog Produk	97
Gambar 4. 50 Prototype Fitur Checkout Produk.....	97
Gambar 4. 51 Prototype Pendaftaran Team Member.....	98
Gambar 4. 52 Prototype All Trasaction Activities	99
Gambar 4. 53 Prototype Halaman Track Orders.....	100
Gambar 4. 54 Prototype Booking Activities	100
Gambar 4. 55 Prototype Halaman My Activities.....	101
Gambar 4. 56 Prototype Halaman Homepage Staf	102
Gambar 4. 57 Prototype Fitur Manajemen Program	103
Gambar 4. 58 Prototype Fitur Manajemen Donasi	104
Gambar 4. 59 Prototype Fitur Manajemen Donasi	105
Gambar 4. 60 Prototype Fitur Manajemen Order	106
Gambar 4. 61 Prototype Verifikasi Transaksi.....	107
Gambar 4. 62 Prototype Fitur Verifikasi Team Member	108
Gambar 4. 63 User Flow Perbarui Agenda Eco Program	116
Gambar 4. 64 User Flow Perbarui Deskripsi Eco Program	117
Gambar 4. 65 User Flow Tambah Paket Eco Program	117
Gambar 4. 66 Redesign Wireframe Perbarui Eco Program	118
Gambar 4. 67 User Flow Fitur Tooltip Guide.....	119
Gambar 4. 68 Wireframe Fitur Tooltip Guide	119
Gambar 4. 69 User Flow Halaman Frequently Asked Question.....	120
Gambar 4. 70 Wireframe Halaman FAQ	120
Gambar 4. 71 User Flow Fitur Floating Help Button	121
Gambar 4. 72 Wireframe Floating Help Button.....	121
Gambar 4. 73 Redesign Wireframe Card Transaksi	122
Gambar 4. 74 Sebelum Redesign fitur update program	123
Gambar 4. 75 Sesudah Redesign fitur update program.....	123
Gambar 4. 76 Prototype Fitur Tooltip Guide	124
Gambar 4. 77 Fitur FAQ	125
Gambar 4. 78 Contextual Floating Help Button	126
Gambar 4. 79 Visual Indikator Card Transaksi.....	127
Gambar 4. 80 User Flow Fitur Pilihan Bahasa	133

Gambar 4. 81 Wireframe Fitur Pilihan Bahasa	134
Gambar 4. 82 Wireframe Tambahan Navigasi Back	134
Gambar 4. 83 User Flow Fitur FAQ Bahasa Inggris	135
Gambar 4. 84 Redesign Wireframe Tambahan Button “Disabled”	136
Gambar 4. 85 User Flow Fitur Menambahkan Product	136
Gambar 4. 86 User Flow Fitur Mengelola Order	137
Gambar 4. 87 Redesign Wireframe Halaman Eco Gift Shop	137
Gambar 4. 88 Redesign Wireframe Pop Up Notification	138
Gambar 4. 89 Redesign Wireframe Update Shipment	138
Gambar 4. 90 Fitur Pilih Bahasa	139
Gambar 4. 91 Redesign Navigasi Back.....	140
Gambar 4. 92 Redesign Konsistensi Bahasa	140
Gambar 4. 93 Redesign Halaman Manajemen Transaksi	141
Gambar 4. 94 Redesign Pop-Up Notification	142
Gambar 4. 95 Redesign Halaman Eco Gift Shop.....	142
Gambar 4. 96 Redesign Halaman Update Shipment.....	143
Gambar 4. 97 Implementasi Halaman Campaign Details	146
Gambar 4. 98 Implementasi Halaman Payment Method	147
Gambar 4. 99 Implementasi Halaman Donation Payment.....	147
Gambar 4. 100 Implementasi Halaman Upload Payment	148
Gambar 4. 101 Implementasi Halaman Donation Success	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Likert system Usability Scale (SUS).....	23
Tabel 2. 2 Prinsip Heuristik	24
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wisatawan Gili Eco Trust	31
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Staf Eco Gili Trust	33
Tabel 3. 3 Problem Statement Framework.....	36
Tabel 3. 4 Task Scenario Wisatawan	40
Tabel 3. 5 Task Scenario Staf.....	40
Tabel 3. 6 Daftar pertanyaan SUS.....	41
Tabel 3. 7 Pernyataan Heuristic Evaluation	43
Tabel 3. 8 Severity Rating.....	46
Tabel 4. 1 Uraian Empathy Map Staf.....	49
Tabel 4. 2 Pain & Gain Staff	52
Tabel 4. 3 Uraian Empathy Map Wisatawan	55
Tabel 4. 4 Pain & Gain Wisatawan.	59
Tabel 4. 5 Problem Statement	62
Tabel 4. 6 HMW Wisatawan.....	63
Tabel 4. 7 HMW & Solusi Fitur Staf	64
Tabel 4. 8 Success Rate Wisatawan	109
Tabel 4. 9 Success Rate Staf	110
Tabel 4. 10 Data Mentah SUS Wisatawan.....	111
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Skor SUS Wisatawan	112
Tabel 4. 12 Data Mentah SUS Staf	113
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Skor SUS Staf	113
Tabel 4. 14 Problem Statement (5W).....	115
Tabel 4. 15 Problem Statement HMW	115
Tabel 4. 16 Profil Evaluator	128
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi Penilaian Heuristic Evaluation	128
Tabel 4. 18 Ringkasan Nilai Rata-rata Per Aspek Heuristic	130
Tabel 4. 19 Rekomendasi Peningkatan Aspek Heuristic	131

Tabel 4. 20 Success Rate Staf	144
Tabel 4. 21 Data Mentah SUS Staf	145
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Skor SUS Staf Iterasi Tahap 2	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Izin Penelitian	157
Lampiran 2. Surat Persetujuan Mitra	158
Lampiran 3. User Persona Admin	159
Lampiran 4. User Persona Wisatawan	161
Lampiran 5. Rangkuman Wawancara User Admin	164
Lampiran 6. Rangkuman Wawancara User Wisatawan	170
Lampiran 7. Kuisisioner Testong Wisatawan Iterasi 1	176
Lampiran 8. Kuisisioner Testing Staf Iterasi 1	176
Lampiran 9. Kuisisioner Testing Iterasi 2	176
Lampiran 10. Kuisisioner Testing Iterasi 3	177
Lampiran 11. Prototype Wisatawan	177
Lampiran 12. Prototype Staf	178

DAFTAR SINGKATAN, ISTILAH, DAN SIMBOL

SINGKATAN/ISTILAH/ SIMBOL	ARTI DAN KETERANGAN
UI	: User Interface
UX	: User Experience
NGO	: Non-Governmental Organization
GET	: Gili Eco Trust
CTR	: Click-Through Rate
PCR	: Page Completion Rate
UJM	: User Journey Map
HMW	: How Might We
IA	: Information Architecture
SUS	: System Usability Scale
HE(x)	: <i>Heuristic Evaluation</i> ; aspek <i>heuristic</i> ke-x
UT-(x)	: <i>Usability Testing</i> ; tugas uji coba usability ke-x
EV-(x)	: Evaluator; pakar penguji heuristic evaluation ke -x