



Analisis Eight Golden Rules pada Sistem Informasi LPPM Universitas XYZ

Rebecca La Volla Nyoto^{1*}, Mariza Devega², Yuhelmi³, Nyoto⁴

^{1,3}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning, Indonesia

²Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning, Indonesia

⁴Manajemen, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Indonesia

Email: rebecca@unilak.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the interface quality of the Research and Community Service Information System (SIPP) at Universitas XYZ using Ben Shneiderman's Eight Golden Rules. SIPP plays an essential role in managing research and community service activities carried out by university lecturers. However, no previous studies have specifically evaluated the system's interface design in accordance with recognized user interface principles. This research adopts a qualitative approach through two main methods: participatory observation and expert review. The researcher actively used the system as a user to identify real-world usability issues, while the expert review involved a practitioner with UI/UX expertise. The analysis revealed that several principles of the Eight Golden Rules have not yet been fully implemented, such as limited feedback on user actions, absence of shortcuts to facilitate navigation, and a lack of confirmation prompts during critical operations. Based on these findings, interface improvement recommendations were developed in the form of wireframes using Balsamiq Cloud to enhance usability, control, and efficiency for lecturers at Universitas XYZ as system's primary users.

Keywords: human computer interaction, system interface, user experience, research, community service

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas antarmuka Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIPP) Universitas XYZ dengan menggunakan prinsip Eight Golden Rules dari Ben Shneiderman. SIPP merupakan sistem yang berperan penting dalam pengelolaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dosen di lingkungan perguruan tinggi. Namun, belum ada kajian yang secara spesifik mengevaluasi kesesuaian antarmuka sistem ini terhadap prinsip desain antarmuka pengguna yang baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui dua metode utama, yaitu observasi partisipatif dan penilaian ahli. Peneliti terlibat langsung menggunakan sistem sebagai pengguna untuk mengidentifikasi kendala aktual, sementara penilaian ahli dilakukan oleh praktisi yang memiliki pengetahuan terkait UI/UX. Hasil analisis menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa prinsip antarmuka Eight Golden Rules yang belum diimplementasikan, seperti masih kurangnya feedback terhadap aksi pengguna, kurangnya shortcut yang mempermudah navigasi, serta tidak adanya konfirmasi saat melakukan aksi penting pada sistem. Berdasarkan temuan tersebut, disusun rekomendasi perbaikan antarmuka dalam bentuk wireframe dengan Balsamiq Cloud untuk meningkatkan kenyamanan, kontrol, dan efisiensi penggunaan sistem bagi dosen Universitas XYZ sebagai pengguna.

Kata kunci: human computer interaction, antarmuka sistem, pengalaman pengguna, penelitian, pengabdian kepada masyarakat

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, sistem informasi (SI) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks operasional bisnis, pendidikan, serta penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (PkM), yang merupakan bagian penting dari Tri Dharma Perguruan

Tinggi. Sistem informasi yang dirancang dengan baik memiliki potensi besar untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi antar pihak, serta penyebaran informasi yang lebih efektif dan efisien [1]. Sistem informasi yang terintegrasi juga terbukti meningkatkan efektivitas pengambilan keputusan dan efisiensi kerja institusi pendidikan tinggi [2]. Dalam ranah penelitian dan PkM, penggunaan sistem informasi dapat mempercepat proses pelaporan kegiatan, diseminasi hasil, monitoring perkembangan, hingga proses evaluasi.

Universitas XYZ, melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), telah mengimplementasikan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIPP) untuk mendukung pengelolaan kegiatan penelitian dan PkM dosen. Sistem ini berperan krusial sebagai penghubung utama dalam pengelolaan data, penyampaian laporan, serta proses *monitoring* dan evaluasi kegiatan dosen. Namun demikian, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengevaluasi kualitas antarmuka pengguna dari sistem tersebut. Ketiadaan evaluasi ini dapat menimbulkan hambatan dalam interaksi pengguna, terutama jika antarmuka sistem tidak intuitif, tidak konsisten, atau minim umpan balik. Hal tersebut dapat menurunkan efisiensi kerja para dosen dan pihak LPPM [3]. Lebih lanjut, kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang buruk juga dapat menurunkan kepuasan pengguna dan menyebabkan sistem tidak dimanfaatkan secara optimal [4].

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menilai kualitas antarmuka adalah dengan mengacu pada prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, seperti yang dikemukakan oleh Ben Shneiderman dalam *Eight Golden Rules* [5]. Prinsip-prinsip ini mencakup konsistensi, penyediaan umpan balik informatif, pencegahan kesalahan, pemberian kontrol kepada pengguna, dan lain sebagainya. Penggunaan *Eight Golden Rules* untuk menilai antarmuka sistem informasi, termasuk dalam konteks akademik, masih dianggap relevan hingga saat ini [6]. Melalui prinsip-prinsip ini, sebuah sistem dapat dirancang agar lebih ramah pengguna, efisien, dan mendukung keterlibatan pengguna aktif. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap antarmuka SIPP Universitas XYZ guna menilai sejauh mana prinsip-prinsip tersebut telah diterapkan.

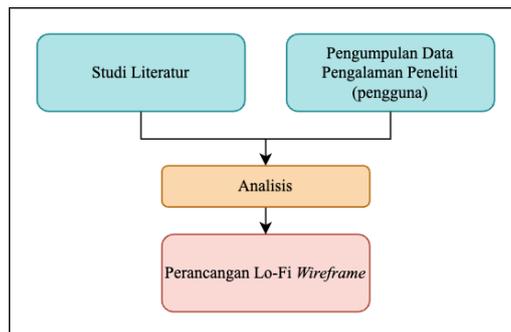
Meskipun telah banyak penelitian yang menggunakan prinsip desain antarmuka dalam evaluasi sistem informasi, penerapannya secara spesifik pada sistem penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di perguruan tinggi masih jarang dijumpai. Mayoritas studi sistem informasi di perguruan tinggi lebih menekankan pada sistem akademik [7], [8] atau sistem administrasi [9], [10] meskipun pada kenyataannya sistem informasi yang mendukung kegiatan penelitian dan PkM dosen juga memiliki peran strategis. *Gap* penelitian ini menunjukkan adanya ruang bagi penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi sistem informasi serupa di lingkungan pendidikan tinggi melalui analisis berkelanjutan pada antarmuka sistem informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesesuaian antarmuka pengguna dalam sistem SIPP Universitas XYZ terhadap prinsip *Eight Golden Rules* Shneiderman, serta mengidentifikasi potensi perbaikannya. Prinsip ini dipilih

karena menawarkan seperangkat aturan eksplisit yang dapat dijadikan dasar dalam menilai antarmuka sistem konsisten, informatif, dan ramah pengguna. Dengan mengkaji kesesuaian antarmuka SIPP terhadap prinsip-prinsip tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan yang relevan bagi pengembangan sistem informasi serupa di lingkungan akademik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pemanfaatan dua metode, yakni observasi partisipatif dan penilaian oleh ahli (*expert judgement*). Secara garis besar, kedua metode ini digunakan untuk secara mendalam melihat kesesuaian antarmuka pada SIPP Universitas XYZ dengan prinsip *Eight Golden Rules*. Dalam pemanfaatannya, peneliti menggunakan tahapan penelitian, seperti yang tertera pada Gambar 1. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan dokumen referensi dengan studi literatur, lalu melakukan pengumpulan data pengalaman pengguna berdasarkan observasi partisipatif yang dilakukan. Setelahnya, dilakukan penilaian oleh ahli, lalu keseluruhan temuan dianalisis lebih lanjut untuk pada akhirnya digunakan sebagai dasar perancangan *low fidelity (lo-fi) wireframe* rekomendasi, dengan memanfaatkan Balsamiq Cloud.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan cara peneliti terlibat langsung dalam penggunaan sistem sebagai pengguna aktif. Peneliti menempatkan diri sebagai dosen pengguna SIPP dan secara langsung mengeksplorasi fitur, navigasi, dan alur kerja sistem. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mencatat secara mendalam pengalaman nyata yang terjadi selama penggunaan sistem, termasuk kesulitan, kebingungan, hingga potensi pelanggaran terhadap prinsip desain antarmuka [11]. Observasi dilakukan secara sistematis terhadap halaman seluruh menu yang tersedia dalam sistem.

2.2. Penilaian Ahli

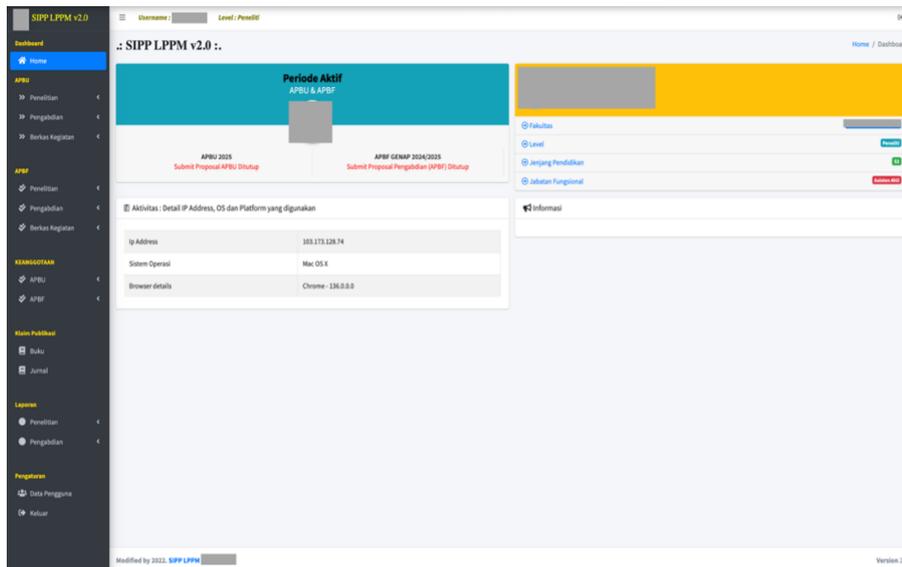
Untuk mendukung temuan yang telah dilakukan melalui observasi partisipatif, dilakukan pula penilaian oleh satu orang ahli yang memiliki pemahaman terhadap konsep UI/UX. Penilaian ini menggunakan pendekatan *Eight Golden Rules* yang dikemukakan oleh Ben Shneiderman sebagai poin evaluasi.

Penilaian dilakukan berdasarkan dokumentasi lengkap berupa tangkapan layar (*screenshot*) dan percobaan sederhana pada halaman-halaman (*accessible*) sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis (Temuan)

Analisis sistem yang dilakukan terhadap SIPP Universitas XYZ, sebagaimana cuplikannya terlihat pada Gambar 2, dilaksanakan dengan metode observasi partisipatif dan penilaian ahli. Hal ini kemudian menghasilkan beberapa temuan. Temuan-temuan observasi partisipatif dimuat pada Tabel 1.

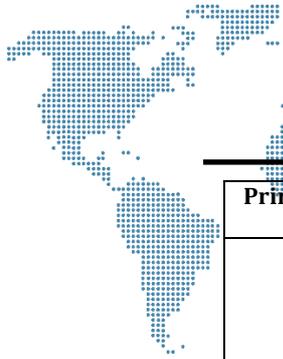


Gambar 2. Cuplikan Tampilan Halaman Utama SIPP Universitas XYZ

Pada Tabel 1, diketahui bahwa peneliti menemukan hal-hal yang masih bertentangan dengan prinsip-prinsip *Eight Golden Rules*. Ditemukan bahwa beberapa prinsip belum diterapkan secara optimal pada SIPP Universitas XYZ.

Tabel 1. Rangkuman Temuan Metode Observasi Partisipatif

Prinsip <i>Eight Golden Rules</i> (Poin Evaluasi)	Temuan Observasi Partisipatif
<i>Strive for Consistency</i>	Tidak terdapat temuan yang menentang prinsip
<i>Enable Frequent Users to Use Shortcuts</i>	Pengguna tidak dapat menggunakan <i>shortcut</i> ke <i>homepage</i> melalui logo pada kanan atas halaman.
<i>Offer Informative Feedback</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna tidak mengetahui alasan kegagalan masuk ke sistem. - Tidak ada indikator keberhasilan aksi setelah menerima usulan keanggotaan tim. - Informasi status akhir klaim jurnal tidak dilengkapi riwayat atau progres tahapan sebelumnya.
<i>Design Dialogs to Yield Closure</i>	Tidak ada indikator keberhasilan aksi setelah menerima usulan keanggotaan tim.
<i>Error Prevention</i>	Tidak terdapat temuan yang menentang prinsip
<i>Permit Easy Reversal of Actions</i>	Tidak terdapat temuan yang menentang prinsip
<i>Support Internal Locus of Control</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna baru kebingungan saat pertama kali masuk ke halaman <i>dashboard</i> peneliti. - Tidak ada indikator keberhasilan aksi setelah menerima usulan



Prinsip <i>Eight Golden Rules</i> (Poin Evaluasi)	Temuan Observasi Partisipatif
	keanggotaan tim. - Pengguna yang memegang peran “anggota” dalam tim penelitian/pengabdian tidak dapat melihat laporan beserta progresnya. - Status Pengajuan Buku Tidak Menggambarkan Proses Aktual.
<i>Reduce Short-Term Memory Load</i>	Pengguna baru kebingungan saat pertama kali masuk ke halaman <i>dashboard</i> peneliti

Selanjutnya, hasil penilaian ahli dimuat pada Tabel 2 berikut. Untuk menambah *insight* temuan, ahli diminta untuk menentukan skor keparahan (*severity score*) pada temuannya. Skor menggunakan skala 1-5, dimana semakin tinggi skor, semakin tinggi urgensi untuk perbaikan temuan. Sebaliknya, semakin rendah skor, maka semakin rendah tingkat keparahan dan urgensi perbaikannya.

Tabel 2. Rangkuman Penilaian Ahli

Prinsip <i>Eight Golden Rules</i> (Poin Evaluasi)	Temuan Ahli	<i>Severity Score</i>
<i>Strive for Consistency</i>	- Format penamaan halaman tidak umum. Penggunaan “.” pada semua penamaan halaman. Rekomendasi: Pemanfaatan ukuran/penggunaan <i>heading</i> - Inkonsistensi nama halaman, seperti menu Buku mengarahkan ke halaman Data Publikasi Buku, namun menu Jurnal mengarahkan ke halaman Data Publikasi Karya Ilmiah	1
<i>Enable Frequent Users to Use Shortcuts</i>	Tidak terdapat temuan yang menentang prinsip	-
<i>Offer Informative Feedback</i>	- Tidak ada notifikasi setelah aksi penting, seperti login berhasil, penggantian <i>password</i> berhasil pada halaman Login dan halaman Ubah Data Pengguna Rekomendasi: Menambah lonceng notifikasi atau <i>toast notification</i> - Tombol “lupa <i>password</i> ” pada halaman <i>Login</i> tidak berfungsi. Rekomendasi: Menambah halaman untuk perubahan <i>password</i> .	3
<i>Design Dialogs to Yield Closure</i>	Tidak ada pesan konfirmasi pada aksi penting, seperti konfirmasi perubahan <i>password</i> , <i>cancel</i> aksi, dan aksi penting lainnya. Rekomendasi: Menambah modal (modal <i>window/dialog</i>) sebagai pesan konfirmasi aksi.	3
<i>Error Prevention</i>	Tidak terdapat temuan yang menentang prinsip	-
<i>Permit Easy Reversal of Actions</i>	Tidak terdapat temuan yang menentang prinsip	-
<i>Support Internal Locus of Control</i>	- Posisi aktif tidak terlihat pada <i>tab</i> menu (kiri halaman), meskipun masih terlihat pada <i>breadcrumbs</i> (kanan atas halaman). Umumnya <i>breadcrumbs</i> terletak pada sebelah kiri. Rekomendasi: Menampilkan menu aktif dengan <i>highlight</i> dan memindahkan <i>breadcrumbs</i> ke sebelah kiri.	3
<i>Reduce Short-Term Memory Load</i>	Tidak terdapat <i>highlighted</i> menu pada <i>tab</i> menu (kiri halaman), dan menu <i>Home</i> selalu di- <i>highlight</i> meskipun pengguna tidak sedang mengakses menu tersebut. Rekomendasi: Menampilkan menu aktif/yang sedang diakses.	3

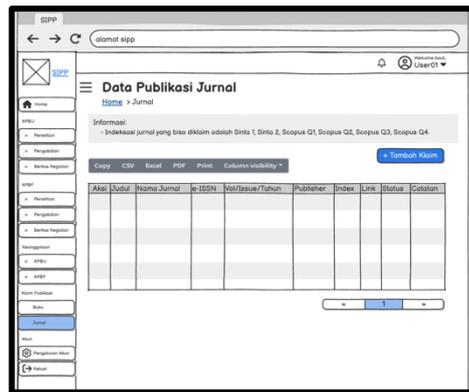
3.2. Perancangan *Lo-fi Wireframe*

Berdasarkan temuan dari hasil observasi partisipatif dan penilaian ahli terhadap antarmuka SIPP Universitas XYZ, disusun sejumlah rekomendasi desain dalam bentuk *low fidelity (lo-fi) wireframe* untuk memperbaiki aspek usability sistem. Rekomendasi ini mengacu pada prinsip *Eight Golden Rules* dari Ben Shneiderman dan difokuskan pada area yang dinilai belum memenuhi prinsip antarmuka pengguna. Setiap rekomendasi disertai dengan visualisasi rancangan antarmuka yang diusulkan. Gambar-gambar berikut menunjukkan desain alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta memudahkan adaptasi terhadap sistem, khususnya bagi pengguna baru.

Desain awal menggunakan format penamaan halaman yang tidak umum seperti simbol “.: Nama Halaman :.”. Rekomendasi desain selanjutnya dirancang untuk memperbaiki penamaan dengan memanfaatkan heading yang bersih dan deskriptif, sesuai dengan nama menu, sehingga lebih mudah dibaca dan konsisten. Rekomendasi ini digambarkan melalui *wireframe* yang tertera pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Judul Halaman Lama (kiri) dan Rekomendasi Desain Judul Halaman (kanan)



Gambar 4. Rekomendasi Judul Halaman (*Tab Menu Jurnal*)

Pada sistem sebelumnya, ditemukan bahwa logo di bagian kiri atas tidak dapat diklik, sehingga pengguna tidak memiliki cara cepat untuk kembali ke halaman utama. Umumnya, logo pada bagian atas dapat ditekan untuk masuk ke halaman utama [12]. Rekomendasi desain yang diajukan selanjutnya tertera pada Gambar 5, dimana dirambahkan fungsi *shortcut* melalui logo dan tombol “Home”. Peneliti juga mencoba menempatkan posisi breadcrumbs pada bagian bawah nama halaman seperti pada Gambar 6. Penempatan ulang ini bertujuan untuk memperkuat *Internal Locus of Control* dan memori jangka pendek pengguna [13].

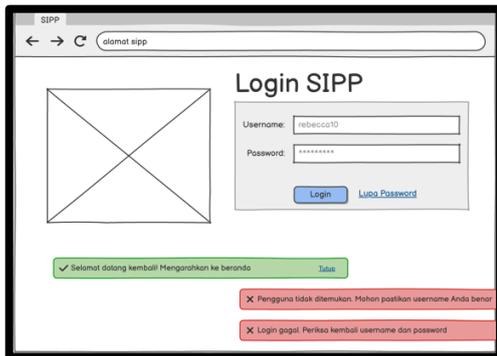


Gambar 5. *Shortcut* Menuju Homepage

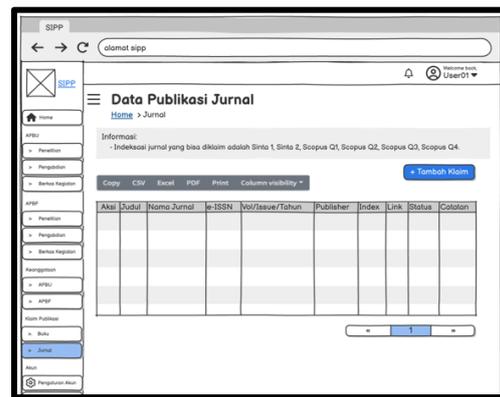


Gambar 6. Rekomendasi Desain *Breadcrumbs*

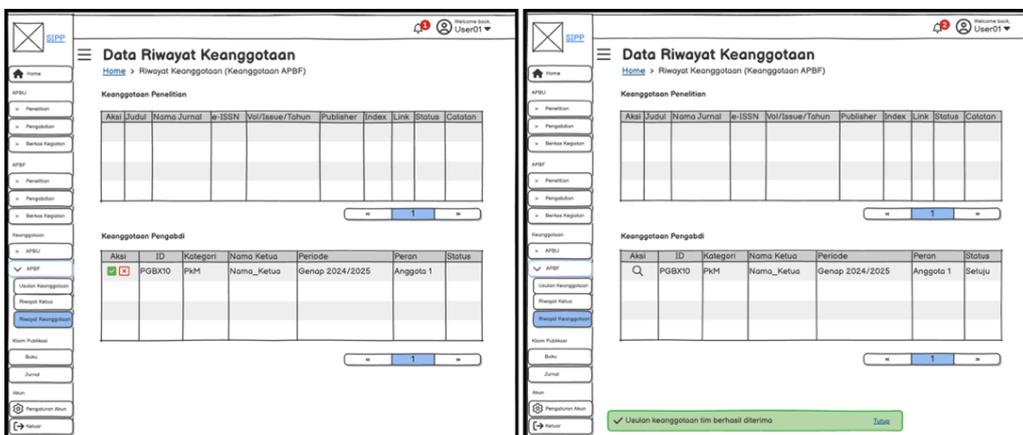
Penggunaan ikon lonceng notifikasi dan *toast notification* juga menjadi rekomendasi perbaikan antarmuka dari temuan sebelumnya. Keduanya digunakan sebagai elemen visual yang menunjukkan adanya informasi atau update penting, dengan tujuan mendukung prinsip *Offer Informative Feedback* secara tidak mengganggu. Beberapa contoh rekomendasi tertera pada Gambar 7, Gambar 8, dan Gambar 9. Fungsi notifikasi pada Gambar 8 didasari proses *benchmarking* kepada Aplikasi Basis Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (BIMA) Kemdiktisaintek.



Gambar 7. Rekomendasi Desain *Toast Notification* dan Pesan Alternatifnya

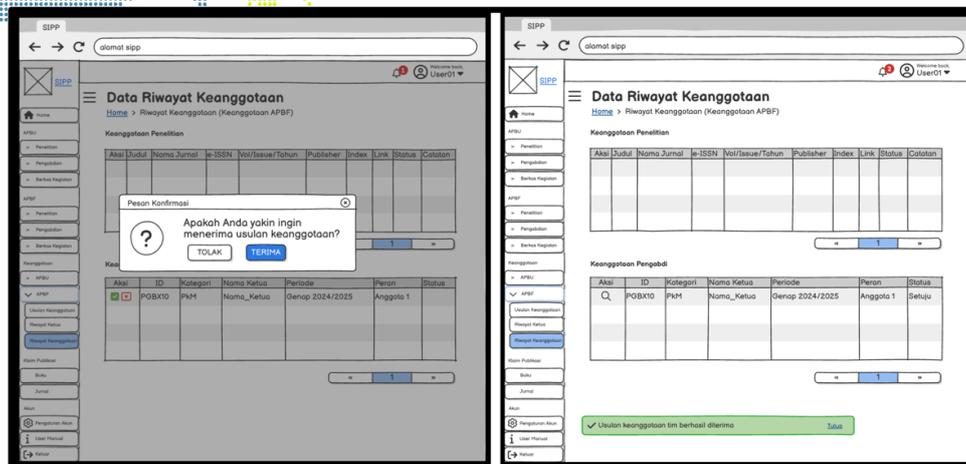


Gambar 8. Rekomendasi Lonceng Notifikasi (Hasil *Benchmarking* BIMA)

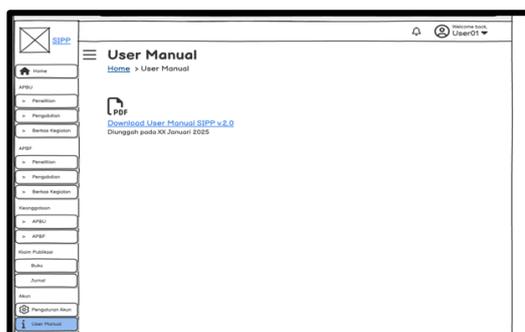


Gambar 9. Rekomendasi Lonceng Notifikasi dan *Toast Notification*

Rekomendasi desain pada Gambar 10 berupa penambahan modal konfirmasi sebelum aksi penting dilakukan, serta umpan balik visual setelah aksi berhasil. Hal ini mencegah kesalahan dan memberikan *closure* terhadap aksi, sehingga alur aksi dapat lebih jelas bagi pengguna. Di sisi lain, untuk memberikan kejelasan bagi pengguna baru, ataupun pengguna yang bingung dengan tata cara penggunaan sistem, maka direkomendasikan adanya penambahan menu *User Manual* pada tab menu, seperti yang tertera pada Gambar 11.



Gambar 10. Rekomendasi Desain Modal untuk Konfirmasi Aksi (kiri) dan Rekomendasi Desain Setelah Aksi Dikonfirmasi (kanan)



Gambar 11. Rekomendasi Desain Halaman User Manual

4. SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap adanya sejumlah aspek dalam antarmuka pengguna Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIPP) Universitas XYZ yang masih dapat ditingkatkan untuk mendukung kenyamanan dan kemudahan pengguna, khususnya dosen. Melalui pendekatan observasi partisipatif dan penilaian ahli, ditemukan bahwa fitur-fitur seperti notifikasi sistem, umpan balik dari tombol aksi, serta elemen navigasi dapat disempurnakan agar lebih mendukung prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, seperti *Offer Informative Feedback*, *Support Internal Locus of Control*, dan *Design Dialogs to Yield Closure*. Penelitian ini menawarkan sejumlah saran perbaikan berbasis prinsip *Eight Golden Rules*, termasuk rancangan wireframe sebagai ilustrasi solusi desain. Rancangan secara garis besar merekomendasikan penambahan *shortcut*, penggunaan tampilan dan nama yang konsisten, penggunaan modal, dan notifikasi. Diharapkan hasil ini dapat menjadi masukan konstruktif bagi pengembangan sistem SIPP ke depan, agar semakin responsif terhadap kebutuhan pengguna dan mendukung pelaksanaan tugas akademik secara lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arjang, T. Prakoso, R. Apriliani, N. P. Mertua Agung Durya, and V. Pattiasina, "Analysis of The Influence of Information System Applications, Digital Trainings and Technology Adoption on Financial Information System Performance," *Jurnal Informasi dan Teknologi*, pp. 250–254, Mar. 2024, doi: 10.60083/jidt.v6i1.510.
- [2] C. Samuel and H. Inyama, "The Impact of Management Information System on Universities' Managerial Decision-Making," *Nnamdi Azikiwe University Journals*, vol. 61, no. 7, Nov. 2024.
- [3] I. Sulistiani, S. Syarif, Yusran, and Dewiani, "Quality Instrument is Focused Reusability For Academic Information Systems Software," *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 13, no. 1, 2023.
- [4] A. Cyntia Dewi Kurniawati, "Pengaruh Design User Interface Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Jaksehat di Puskesmas Kebon Jeruk," 2025. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [5] J. Ruiz, E. Serral, and M. Snoeck, "Unifying Functional User Interface Design Principles," *Int J Hum Comput Interact*, vol. 37, no. 1, pp. 47–67, Jan. 2021, doi: 10.1080/10447318.2020.1805876.
- [6] F. Mohd Sa, R. Isa, and T. Diyana Tengku Ibrahim, "Kajian Analisis Antara Muka Pengguna pada Sistem Prapendaftaran menggunakan Prinsip Eight Golden Rules," *Jurnal Pengajian Umum*, 2024.
- [7] W. E. Ariawan, I. M. A. O. Gunawan, and I. M. A. W. Putra, "Evaluasi Sistem Informasi Akademik (SIAK) Menggunakan Evaluasi Heuristik Dan Kuesioner Pengalaman Pengguna," *Jurnal Ilmiah Sains Sosial Kewirausahaan dan Kebudayaan*, vol. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.5887>.
- [8] F. N. Shinta, V. P. Putra, D. F. Rashidan, M. Z. Athallah, F. Q. Annisa, and I. F. Kurniawan, "Utilizing Usability Testing for User Interface Improvement: Case Study on Unesa's Academic Mobile Application," in *2024 Seventh International Conference on Vocational Education and Electrical Engineering (ICVEE)*, IEEE, Oct. 2024, pp. 126–132. doi: 10.1109/ICVEE63912.2024.10823907.
- [9] R. Novita, R. Nazli, Amrizal, and A. N. Khomarudin, "Analisis User Interface dan User Experience Design Pada Website <https://www.politanipyk.ac.id> Berdasarkan 8 Golden Rules of Interface Design," *Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 10, no. 1, 2024.
- [10] A. T. R. Nurrega and Ita Permatahati, "Evaluasi Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru di Universitas 'Aisyiyah Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Riset Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 95–105, Oct. 2024, doi: 10.30787/restia.v2i2.1642.
- [11] W. Meng, H. Wang, and S. Wang, "Who Owns the Rural Space? The Social Contradictions Between Immigrant Entrepreneurs and Native Individuals Under China's Rural Revitalization," *Land (Basel)*, vol. 14, no. 2, Feb. 2025, doi: 10.3390/land14020420.
- [12] E. Birrer, C. Nieke, and M. Biallas, "Workshop With Cognitively Impaired Persons Evaluating A Website Redesign Using A Clickable Mock-Up," in *International Conference on Human System Interaction, HSI*, IEEE Computer Society, 2024. doi: 10.1109/HSI61632.2024.10613575.
- [13] M. Kibble, "In The Realm Of The Databases: How Academic Users Navigate The E-Resourciverse," *Insights the UKSG journal*, vol. 37, Jul. 2024, doi: 10.1629/uksg.657.