

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN RANCANGAN UI / UX
PADA WEBSITE CINÉPOLIS MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC
EVALUATION**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Cindy Aristawati

0000028897

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

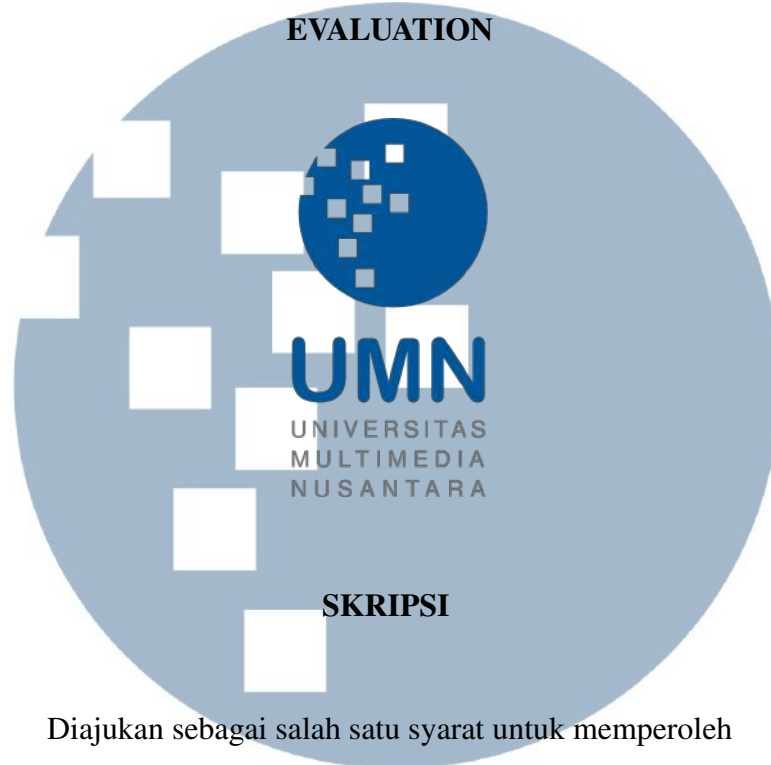
NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2022

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN RANCANGAN UI / UX
PADA WEBSITE CINÉPOLIS MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC
EVALUATION**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Cindy Aristawati

0000028897

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cindy Aristawati
Nomor Induk Mahasiswa : 00000028897
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Rancangan UI / UX Pada Website Cinépolis Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan Skripsi maupun dalam penulisan laporan Skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Juni 2022



(Cindy Aristawati)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN RANCANGAN UI / UX PADA WEBSITE CINÉPOLIS MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

oleh

Nama : Cindy Aristawati
NIM : 00000028897
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

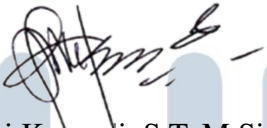
Telah diujikan pada hari Kamis, 23 Juni 2022

Pukul 13.00 s/s 15.00 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang


(Adhi Kusnadi, S.T, M.Si.)
NIDN: 0303037304

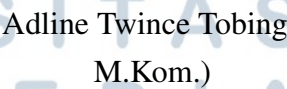
Penguji


(Dr. Ir. P. M. Winarno, M.Kom.)
NIDN: 330106002

Pembimbing I


(Eunike Endariahna Surbakti, M.T.I.)
NIDN: 0322099401

Pembimbing II


(Fenina Adline Twince Tobing, S.Kom.,
M.Kom.)
NIDN: 0406058802

Ketua Program Studi Informatika,

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cindy Aristawati
NIM : 00000028897
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN RANCANGAN UI / UX
PADA WEBSITE CINÉPOLIS MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC
EVALUATION**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Juni 2022
Yang menyatakan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Cindy Aristawati

Halaman Persembahan / Motto

"And Say: My lord, Increase me in knowledge."

Q.S Thaha: 114



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Rancangan UI / UX Pada Website Cinépolis Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana/Magister Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Eunike Endariahna Surbakti, M.T.I., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Ibu Fenina Adline Twince Tobing, S.Kom., M.Kom., sebagai Pembimbing kedua yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan atas terselesainya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara yang sudah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam mendidik saya.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan banyak bantuan dukungan material dan moral serta senantiasa menyemangati dikala lelah sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Evaluator-evaluator yang telah meluangkan waktu dan tenaganya dalam membantu mengumpulkan data untuk penelitian skripsi ini.

9. Responden kuesioner yang telah berbaik hati meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner demi terkumpulnya data untuk penelitian skripsi ini.
10. Teman-teman Coding Philosophers; Alexander Moya Hin, Aloisius Gonzaga Ryan Fortunatus Dewa, Clara Margery Eustacia, Frans Imanuel, Gregorius Hariyanto Setiadi, Juan Daniel Richardo dan Stephen Tjoang yang telah memberikan banyak dukungan, waktu dan tenaga, serta menjadi teman-teman yang baik sejak masih menjadi mahasiswa baru hingga sekarang.
11. Nicholas Dwiarto Wirasbawa yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya untuk berdiskusi dan memberikan bantuan pada selama proses penelitian ini.
12. Teman-teman satu bimbingan dan seperjuangan lainnya yang telah memberikan saran dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini sehingga dapat memberikan hasil terbaik dan menyelesaikan tesis tepat waktu.
14. Argonavis yang selalu berhasil menginspirasi saya melalui lagu-lagunya, sekaligus menjadi *mood booster* terbesar saya selama jalannya penelitian ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah dengan tulus dan ikhlas membantu serta memberikan doa dan dukungannya hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 17 Juni 2022

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Cindy Aristawati

**EVALUASI DAN REKOMENDASI PERBAIKAN RANCANGAN UI / UX
PADA WEBSITE CINÉPOLIS MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC
EVALUATION**

Cindy Aristawati

ABSTRAK

UI/UX merupakan salah satu *element* penting penyusun website. Salah satu tugas UI/UX adalah untuk mempermudah tercapainya suatu *goal* yang diinginkan pengguna. Cinépolis merupakan sebuah bioskop yang sudah berdiri di Indonesia sejak tahun 2014. Cinépolis kemudian meluncurkan website miliknya sendiri guna mempermudah pengguna dalam melihat informasi film maupun pemesanan tiket. Berdasarkan kuesioner yang sudah disebar dan dihitung dengan metode *System Usability Scale* atau SUS, website Cinépolis mendapatkan skor 54.03 dan berada dibawah standar SUS yaitu 68. Predikat yang didapatkan dari website Cinépolis adalah *grade D* dengan predikat *Poor*. Heuristik adalah metode untuk mencari permasalahan antarmuka guna meningkatkan usability dan *experience* pengguna. Evaluasi bersama 2 evaluator menunjukkan bahwa terdapat 20 permasalahan pada website Cinépolis berdasarkan 10 prinsip heuristik, sedangkan evaluasi prototype perbaikan website Cinépolis bersama 1 evaluator lainnya ditemukan 5 temuan permasalahan berdasarkan 10 prinsip heuristik pada *prototype* Figma. *Prototype* yang telah diimplementasikan mendapatkan hasil akhir skor 88.01 dengan menggunakan perhitungan SUS berdasarkan data kuesioner yang sudah disebar. Predikat akhir yang didapatkan dari website perbaikan Cinépolis adalah *grade A* dengan predikat *Excellent*.

Kata kunci: *Evaluasi, Figma, Heuristik, SUS, UI/UX, Website*

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Evaluation and Recommendations for UI / UX Design Improvements on the Cinépolis Website Using the Heuristic Evaluation Method

Cindy Aristawati

ABSTRACT

Background research UI/UX is one of the most important elements of a website. One of the tasks of UI/UX is to make it easier to achieve a goal that the user wants. Cinépolis is a cinema that has been established in Indonesia since 2014. Cinépolis then launched its own website to make it easier for users to view movie information and order tickets. Based on the questionnaires that have been distributed and calculated using the *System Usability Scale* or SUS method, the Cinépolis website gets a score of 54.03 and is below the SUS standard of 68. The predicate obtained from the Cinépolis website is grade D with the predicate Poor. Heuristics are methods for finding interface problems to improve usability and user experience. The joint evaluation of 2 evaluators showed that there were 20 problems on the Cinépolis website based on 10 heuristic principles, while the evaluation of the Cinépolis website improvement prototype with 1 other evaluator found 5 problem findings based on 10 heuristic principles on the Figma prototype. The prototype that has been implemented gets a final score of 88.01 using the SUS calculation based on the questionnaire data that has been distributed. The final predicate obtained from the Cinépolis repair website is grade A with the predicate of Excellent.

Keywords: Kata kunci: *Evaluation, Figma, Heuristic, SUS, UI/UX, Website*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Permasalahan	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Website	5
2.2 User Interface	5
2.3 User Experience	5
2.4 Usability	5
2.5 Usability Testing	6
2.6 System Usability Scale (SUS)	6
2.7 Heuristic Evaluation	8
2.8 Prinsip-Prinsip Heuristik	8
2.9 <i>Severity Ratings</i>	10
2.10 Prototype	11
2.11 Penelitian Terdahulu	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Metodologi Penelitian	13
3.2 Website Cinépolis	16
3.2.1 Website Original Cinépolis Halaman Home	17
3.2.2 Website Original Cinépolis Halaman Ticket	18
3.2.3 Website Original Cinépolis Halaman Schedule	19
3.2.4 Website Original Cinépolis Halaman Schedule Dengan Waktu Tayang	19
3.2.5 Website Original Cinépolis Halaman Movies	20
3.2.6 Website Original Cinépolis Halaman Detail Movie	21
3.2.7 Website Original Cinépolis Halaman Cinemas	22
3.2.8 Website Original Cinépolis Halaman Cinemas Dengan Filter Kota	23
3.2.9 Website Original Cinépolis Halaman Cinemas Saat Hasil Tidak Ditemukan	23
3.2.10 Website Original Cinépolis Halaman Detail Cinema	24
3.2.11 Website Original Cinépolis Halaman F&B	25

3.2.12	Website Original Cinépolis Halaman News & Promotions . . .	26
3.2.13	Website Original Cinépolis Halaman Detail News	27
3.2.14	Website Original Cinépolis Halaman Detail Promotions . . .	28
3.3	Evaluator	29
3.3.1	Evaluasi Tahap 1	30
3.3.2	Analisis Temuan Permasalahan pada Evaluasi Tahap 1 . . .	33
3.3.3	Rekomendasi Perbaikan Evaluasi Tahap 1	35
3.3.4	Evaluasi Tahap 2	39
3.3.5	Analisis Temuan Permasalahan pada Evaluasi Tahap 2 . . .	40
3.3.6	Rekomendasi Perbaikan Evaluasi Tahap 2	42
3.3.7	Rangkuman Hasil Evaluasi Tahap 1 dan 2 Dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	43
3.4	Perancangan Aplikasi	44
3.4.1	Main Flowchart	44
3.4.2	Flowchart Home	44
3.4.3	Flowchart Schedule	45
3.4.4	Flowchart Movies	46
3.4.5	Flowchart Cinemas	46
3.4.6	Flowchart News Promotions	47
3.4.7	Main Flowchart Admin Page	48
3.4.8	CRUD Now Showing Movies Flowchart	48
3.4.9	CRUD Coming Soon Flowchart	49
3.4.10	Database Schema	50
3.5	Prototype Aplikasi	50
3.5.1	Home	51
3.5.2	Schedule	52
3.5.3	Schedule List	53
3.5.4	Select Seat	54
3.5.5	Payment Page	55
3.5.6	Order Success	55
3.5.7	Movies	56
3.5.8	Movies Detail	57
3.5.9	Cinemas	58
3.5.10	Cinemas Detail	59
3.5.11	News & Promotions	60
3.5.12	Event & Promotions Detail	61
3.5.13	News Detail	62
BAB 4	HASIL DAN DISKUSI	63
4.1	Hasil Akhir Website Revamping Cinépolis	63
4.1.1	Home	63
4.1.2	Schedule	64
4.1.3	Schedule Time	65
4.1.4	Select Seat	65
4.1.5	Payment Page	67
4.1.6	Order Success	68
4.1.7	Movies	69
4.1.8	Movies Detail	70
4.1.9	Schedule From Buy Ticket Button	71
4.1.10	Schedule From Buy Ticket Button Time	72
4.1.11	Cinemas	73
4.1.12	Cinemas Detail	74

4.1.13	News & Promotion	75
4.1.14	Event & Promotion Detail	76
4.1.15	News Detail	77
4.2	Hasil Uji Tingkat Kepuasan Pengguna	78
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	84
5.1	Simpulan	84
5.2	Saran	85
	DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kategori Skor SUS	8
Gambar 3.1	Alur Penelitian	13
Gambar 3.2	Website Original Cinépolis Halaman Home	17
Gambar 3.3	Website Original Cinépolis Halaman Ticket	18
Gambar 3.4	Website Original Cinépolis Halaman Schedule	19
Gambar 3.5	Website Original Cinépolis Halaman Schedule Dengan Waktu Tayang	19
Gambar 3.6	Website Original Cinépolis Halaman Movies	20
Gambar 3.7	Website Original Cinépolis Halaman Detail Movie	21
Gambar 3.8	Website Original Cinépolis Halaman Cinemas	22
Gambar 3.9	Website Original Cinépolis Halaman Cinemas Dengan Filter Kota	23
Gambar 3.10	Website Original Cinépolis Halaman Cinemas Saat Hasil Tidak Ditemukan	23
Gambar 3.11	Website Original Cinépolis Halaman Detail Cinema	24
Gambar 3.12	Website Original Cinépolis Halaman F&B	25
Gambar 3.13	Website Original Cinépolis Halaman News & Promotions	26
Gambar 3.14	Website Original Cinépolis Halaman Detail News	27
Gambar 3.15	Website Original Cinépolis Halaman Detail Promotions	28
Gambar 3.16	Main Flowchart	44
Gambar 3.17	Home pengguna	44
Gambar 3.18	Schedule Flowchart	45
Gambar 3.19	Movies Flowchart	46
Gambar 3.20	Cinemas Flowchart	46
Gambar 3.21	News Promotions Flowchart	47
Gambar 3.22	Main Flowchart Admin Page	48
Gambar 3.23	CRUD Now Showing Movies Flowchart	48
Gambar 3.24	CRUD Coming Soon Flowchart	49
Gambar 3.25	Database crud_movie	50
Gambar 3.26	Home (Landing Page)	51
Gambar 3.27	Schedule	52
Gambar 3.28	Schedule List	53
Gambar 3.29	Select Seat	54
Gambar 3.30	Payment Page	55
Gambar 3.31	Order Success	55
Gambar 3.32	Movies	56
Gambar 3.33	Movies Detail	57
Gambar 3.34	Cinemas	58
Gambar 3.35	Cinemas Detail	59
Gambar 3.36	News Promotions	60
Gambar 3.37	Event Promotions Detail	61
Gambar 3.38	News Detail	62
Gambar 4.1	Final Home UI	63
Gambar 4.2	Footer Figma Version	64
Gambar 4.3	Footer Final Version	64
Gambar 4.4	Final Schedule UI	64
Gambar 4.5	Final Schedule Time UI	65
Gambar 4.6	Final Select Seat UI	66

Gambar 4.7	Final Selected Seat UI	66
Gambar 4.8	Final Payment Page UI	67
Gambar 4.9	Perbandingan tampilan Figma Dengan Website Pada Halaman Payment Page	68
Gambar 4.10	Final Order Success UI	68
Gambar 4.11	Final Movies UI	69
Gambar 4.12	Final Movies Detail UI	70
Gambar 4.13	Perbandingan tampilan Figma Dengan Website Pada Halaman Movies Detail	71
Gambar 4.14	Final Schedule From Buy Ticket Button UI	71
Gambar 4.15	Final Schedule From Buy Ticket Button Time UI	72
Gambar 4.16	Final Cinemas UI	73
Gambar 4.17	Final Filtered Cinemas UI	74
Gambar 4.18	Final Cinemas Detail UI	74
Gambar 4.19	Final News & Promotion UI	75
Gambar 4.20	Final Event & Promotion Detail UI	76
Gambar 4.21	Perbandingan Tampilan Figma Dengan Website Pada Halaman Event & Promotions Detail	77
Gambar 4.22	Final News Detail UI	77
Gambar 4.23	Perbandingan Tampilan Figma Dengan Website Pada Halaman News Detail	78
Gambar 4.24	Apakah anda berpikir akan menggunakan website Cinépolis yang sudah diperbaiki lagi?	79
Gambar 4.25	Apakah anda merasa website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini rumit untuk digunakan?	79
Gambar 4.26	Apakah anda merasa website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini mudah untuk digunakan?	80
Gambar 4.27	Apakah anda membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini?	80
Gambar 4.28	Apakah anda merasa fitur-fitur di website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini berjalan dengan semestinya?	81
Gambar 4.29	Apakah anda merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini?	81
Gambar 4.30	Apakah anda merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini dengan cepat?	82
Gambar 4.31	Apakah anda merasa website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini membingungkan?	82
Gambar 4.32	Apakah anda merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini?	83
Gambar 4.33	Apakah anda perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website Cinépolis yang sudah diperbaiki ini?	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Perbandingan Metode	2
Tabel 2.1	Tabel SUS	7
Tabel 2.2	Tabel Skala SUS	7
Tabel 2.3	Kategori Skor SUS	8
Tabel 2.4	Tabel skala <i>Severity Ratings</i>	11
Tabel 2.5	Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.1	Syarat dan Kriteria Evaluator	29
Tabel 3.2	Tahap Evaluasi Website	29
Tabel 3.3	Hasil Temuan Masalah Evaluator 1	30
Tabel 3.4	Hasil Temuan Masalah Evaluator 2	31
Tabel 3.5	Hasil Temuan Masalah Evaluator 2	33
Tabel 3.6	Rekomendasi Perbaikan Evaluasi Tahap 1	35
Tabel 3.7	Hasil Temuan Masalah Evaluator 2	40
Tabel 3.8	Hasil Akumulasi Tahap 2	41
Tabel 3.9	Rekomendasi Perbaikan Evaluasi Tahap 2	42
Tabel 5.1	Jawaban Responden Asli Tahap 1	90
Tabel 5.2	Jawaban Responden Tahap 1 Setelah Diolah Dengan Perhitungan SUS	92
Tabel 5.3	Jawaban Responden Asli Tahap 2	94
Tabel 5.4	Jawaban Responden Tahap 2 Setelah Diolah Dengan Perhitungan SUS	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan Dosen Pembimbing 1	87
Lampiran 2. Form Bimbingan Dosen Pembimbing 2	89
Lampiran 3. SUS Tahap 1 (Data Asli)	90
Lampiran 4. SUS Tahap 1 (Data Setelah Perhitungan SUS)	92
Lampiran 5. SUS Tahap 2 (Data Asli)	94
Lampiran 6. SUS Tahap 2 (Data Setelah Perhitungan SUS)	96
Lampiran 7. Lembar Evaluasi Evaluator 1	98
Lampiran 8. Lembar Evaluasi Evaluator 2	98
Lampiran 9. Lembar Evaluasi Evaluator 3	98
Lampiran 10. Curriculum Vitae	99
Lampiran 11. Turnitin	100

