USABILITY

Kebergunaan ([bahasa Inggris](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Inggris" \o "Bahasa Inggris): usability) adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan [manusia](https://id.wikipedia.org/wiki/Manusia" \o "Manusia) untuk menggunakan suatu [alat](https://id.wikipedia.org/wiki/Alat" \o "Alat) atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kebergunaan juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu objek.

Dalam [interaksi manusia komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi_manusia_komputer" \o "Interaksi manusia komputer) dan [ilmu komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_komputer" \o "Ilmu komputer), kebergunaan biasanya merujuk pada keluwesan dan kejelasan interaksi dengan hasil rancangan suatu [program komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Program_komputer)atau [situs web](https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web" \o "Situs web). Istilah ini juga sering digunakan dalam konteks produk [elektronika konsumen](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Elektronika_konsumen&action=edit&redlink=1" \o "Elektronika konsumen (halaman belum tersedia)), atau pada bidang [komunikasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi" \o "Komunikasi), serta objek [alih pengetahuan](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Alih_pengetahuan&action=edit&redlink=1" \o "Alih pengetahuan (halaman belum tersedia)) (misalnya buku masak atau dokumen). Kebergunaan dapat pula merujuk pada desain efisien suatu objek mekanis seperti suatu [gagang pintu](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Gagang_pintu&action=edit&redlink=1" \o "Gagang pintu (halaman belum tersedia)) atau [palu](https://id.wikipedia.org/wiki/Palu" \o "Palu).