

**ANALISIS USABILITY WEBSITE HSI ABDULLAHROY
MENGUNAKAN SISTEM USABILITY SCALE (SUS)**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :

Nopi Desmuyani

8040190161

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : ANALISIS USABILITY WEBSITE HSI ABDULLAHROY
MENGUNAKAN SISTEM USABILITY SCALE (SUS)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Nopi Desmulyani
- b. NIM : 8040190161
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Tanjung Tim, 20 Juli 2000
- e. Alamat : Jl, Abdulrahman, Perumahan Kencana
Asri Blok J2
- f. No. Telepon : +6281312012394
- g. Email : nopidesmulyani@gmail.com

1.1 Latar Belakang

Di dunia komunikasi sendiri sekarang sudah dikenal dengan istilah new media, media teknologi komunikasi yang melibatkan computer gadget melalui jaringan internet atau biasa disebut media online. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan, salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran online seperti Kursus bahasa inggris, bahasa Arab dan system pelajaran online lainnya melalui website, selain itu juga banyak pembelajaran yang dapat ditemukan melalui media social seperti WhatsApp, instagram dan lainnya.

Menurut Asmaya media sosial merupakan platform yang mampu membantu dan memfasilitasi berbagai kegiatan seperti mengintegrasikan situs web, interaksi sosial, dan pembuatan konten berbasis komunitas. Kehadiran media sosial menandakan pergeseran arah dalam penggunaan media komunikasi yang sekarang serba berbasis internet dan bisa memfasilitasi saluran akses beragam bidang (Susanti, Gunawan, & Sukaesih, 2019).

Penggunaan media sosial dapat memfasilitasi seperti konten, komunikasi dan percakapan. Platform media sosial dapat di kelompokkan kedalam beberapa kategori besar: Jejaring sosial Aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan membangun koneksi dengan berbagai informasi pengguna lainnya. Publikasi Web: (a) Microblogging (Twitter, Phurk), (b) Blogs (Wordpress, Blogger), (c) Wiki (Wikispaces, PBwiki) dan (d) Mashup (Googel Maps, Popurls). [1]

Website adalah komunikasi dalam bentuk online yang menggunakan internet dalam pendistribusian informasinya sehingga Penggunaan website saat ini terus berkembang seperti dalam lingkup dunia pendidikan. Dalam perkembangan teknologi kualitas website mempengaruhi keberhasilannya, adapun permasalahan yang terjadi pada website HSI AbdullahRoy adanya kendala terjadi gangguan pada website terlebih lagi pada saat melakukan

pengerjaan tugas diakhir waktu sehingga dilakukan penelitian ini untuk mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap website media pembelajaran HSI AbdullahRoy .

Dari hasil penelitian ini nanti nya akan menggambarkan tingkat *usability website* HSI AbdullahRoy dari sudut pandang para penggunanya dan bisa di jadikan sebagai landasan perbaikan pada *website* HSI AbdullahRoy.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan , maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan *System Usability Scale (SUS)* dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna website HSI AbdullahRoy?
2. Apakah komponen efektivitas (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*), dan kepuasan (*satisfaction*) berpengaruh terhadap kepuasan pengguna?
3. Apakah tingkat *usability* dapat berpengaruh bagi Website HSI AbdullahRoy?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah dan meluasnya permasalahan yang ada dan agar lebih terarah, maka dilakukan pembahasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada Website HSI AbdullahRoy
2. Analisis *usability* Website HSI AbdullahRoy menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.
3. *System Usability Scale (SUS)* memuat variabel *usability* (kegunaan) yaitu efektivitas (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*), dan kepuasan (*satisfaction*).
4. Pengumpulan data menggunakan kusioner melalui *google form* dan Penelitian ini untuk wilayah Kota Jambi.
5. Jumlah responden atau sampel akan dihitung dengan jumlah pengguna aktif Website HSI AbdullahRoy menggunakan rumus perhitungan *slovin*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang dalam Rumusan Masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui nilai *Acceptability Ranges, Grade Scale, Adjective Ratings*, dari Website HSI AbdullahRoy menggunakan *System Usability Scale (SUS) Score*.
2. Untuk mengetahui penilaian Website HSI AbdullahRoy secara umum menggunakan *SUS Score Percentile Rank*.

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi pihak Website HSI AbdullahRoy diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan yang lebih baik lagi untuk kedepannya.
2. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan dan wawasan melalui penelitian ini.
3. Bagi peneliti selanjutnya atau pembaca agar dapat menambah referensidan wawasan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi pada umumnya.

LANDASAN TEORI

2.1. ANALISIS

Menurut Spredley mengatakan bahwa analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Analisis juga merupakan suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi. Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuai yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya.

Nasution dalam Sugiyono melakukan analisis adalah pekerjaan sulit, memerlukan kerja keras. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklarifikasi berbeda

Menurut Jogiyanto Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagianbagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya [2].

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan penguraian suatu pokok secara sistematis dalam menentukan bagian, memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat.

2.2 WEBSITE

Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan jaringan yang bisa mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mengaksesnya.

Bekti menyimpulkan bahwa “Website” merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terikat, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.[3]

Dari uraian diatas penulis menarik kesimpulan website adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Website terbagi menjadi dua yaitu website statis dan dinamis

2.3 USABILITY

Usability merupakan atribut kualitas yang menafsirkan bahwa bagaimana kemudahan *user interface* saat digunakan. *Usability* dapat dikatakan sebagai metode untuk memegang prinsip *ease of use* saat melakukan proses desain. Dalam buku yang berjudul *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design*, Quesenbery menyatakan *usability* dapat diukur dengan beberapa indikator yaitu

- 1) *Effective* yaitu kelengkapan dan akurasi yang didapat pengguna dalam mengerjakan tugas tertentu,
- 2) *Efficient* yaitu kecepatan dan akurasi yang didapat pengguna dalam mencapai tujuan tertentu,
- 3) *Engaging* yaitu sejauh mana warna dan gaya desain antarmuka membuat produk menyenangkan atau memuaskan pengguna saat digunakan,
- 4) Error toleran yaitu seberapa baik desain dapat mencegah kesalahan dan membantu perbaikan dari hal-hal yang telah terjadi,

5) *Easy to learn* yaitu seberapa baik produk mendukung orientasi awal serta peningkatan pengetahuan terhadap kemampuannya [4].

Menurut Jacob Nielsen, *usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata “*usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction* [5].

Usability adalah sebuah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antarmuka suatu aplikasi, aplikasi dapat dikatakan *usable* apabila fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan [6].

2.3.1 Usability Testing

Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah uji ketergunaan seperti, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk. [7].

Usability Testing merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna Utama. Evaluasi *usability* melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan produk guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Tujuan utama dari *Usability Testing* mengacu pada evaluasi produk atau jasa dengan menguji produk atau jasa tersebut kepada pengguna untuk melihat seberapa jauh sistem berfungsi mencakup kesesuaian penggunaan sistem terhadap harapan pengguna, mengidentifikasi permasalahan khusus yang terjadi pada sistem serta untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi sebuah produk dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya [8]

2.3.2 Pengujian Usability

Mengukur tingkat *usability* berarti mengukur tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil pengukuran *usability* dapat dimanfaatkan untuk beberapa hal, seperti:

1. Mendapatkan masukan dari data, lebih obyektif daripada pendapat sendiri.
2. Dapat digunakan untuk membandingkan *usability* dua produk.
3. Dapat mengklasifikasikan permasalahan (jika ada).
4. Membuat prediksi penggunaan produk yang sebenarnya.
5. Memberikan ilustrasi pada manajemen berdasarkan fakta.

Menurut Tullis dan Albert pula, mengukur *usability* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu mengandalkan asumsi diri sendiri dan menggunakan *usability* metric. Tahapan-tahapan yang dapat dilakukan dalam pengukuran dengan menggunakan *usability* sistem mencakup empat tahapan yaitu:

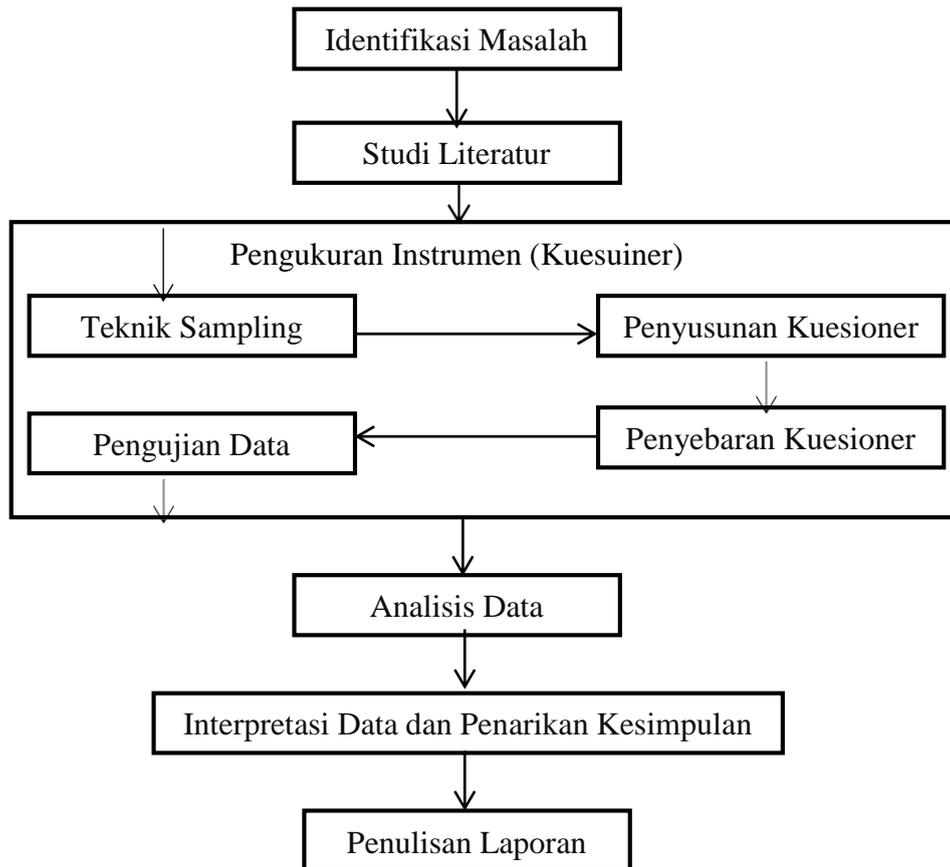
1. Pemilihan kuesioner.
2. Memilih populasi atau partisipan.
3. Menentukan ukuran sampel.
4. Melakukan pengolahan dan penginterpretasian data sesuai dengan hasil penelitian.

Kuesioner yang dapat mengolah data yang berhubungan dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan suatu sistem informasi tersebut digunakan sebagai cara mengukur tingkat *usability*[9].

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 KERANGKA KERJA PENELITIAN

Kerangka kerja penelitian merupakan tahapan-tahapan dari keseluruhan rangkaian kerja pada sebuah penelitian. Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini disusun berdasarkan bagan atau diagram yang dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian pada gambar 3.1 dapat diurutkan pembahasan masing-masing tahap penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu tahap permulaan dari pengembangan masalah yang dimana suatu objek tertentu dalam tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah. Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan cara melihat/mengamati, meneliti, dan mengkaji tentang Website HSI AbdullahRoy.

2. Studi literatur

Studi literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan tentang menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Pada tahap studi literatur ini, penulis melakukan penelusuran yaitu mencari informasi dengan cara membaca, dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal atau situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian ini.

3. Pengukuran instrumen (Kuesioner)

Pada tahap ini dilakukan pengukuran instrument (kuesioner) dengan cara melakukan penyusunan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang memuat aspek efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dengan pengukuran berupa angka dengan skala 1-5. Setelah itu melakukan penyebaran kuesioner secara langsung kepada responden pengguna HSI AbdullahRoy. Pengujian data dilakukan dengan mengelola hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden.

4. Analisis Data

A. Metode SPSS

Setelah melakukan pengumpulan data menggunakan metode-metode diatas, penulis akan melakukan analisis data berdasarkan hasil observasi dengan membuat pertanyaan kuesioner dengan bantuan aplikasi *SPSS*. Dan dengan melakukan perhitungan pada hasil kuesioner menggunakan rumus yang sesuai. Setelah kuesioner disebarkan, selanjutnya dilakukan analisis terhadap data- data yang telah dikumpulkan.

B. Metode Usability (SUS)

Penelitian ini melakukan evaluasi *usability* Website HSI AbdullahRoy menggunakan metode system *usability scale (SUS)* yaitu pengukuran dari segi efisiensi. Pengumpulan data dilakukan oleh pengguna website HSI sebagai aspek *usability* yang kemudian akan di hitung, pada kuesioner yang di berikan akan menggunakan skala likert[10]

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu teknik evaluasi *usability* yang dilakukan langsung terhadap pemberi nilai atau pengguna (*end user*). Untuk menghitung hasil evaluasi perlu diperhatikan aturan perhitungan *SUS* sebagai berikut :

1. Untuk nomor pernyataan ganjil jawaban penilai dikurangi 1.
2. Untuk nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban penilai.
3. Jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik.
4. Penjumlahan semua jawaban penilai dan dikali 2.5.
5. Melakukan perhitungan nilai rata-rata untuk semua jawaban penilai [11].

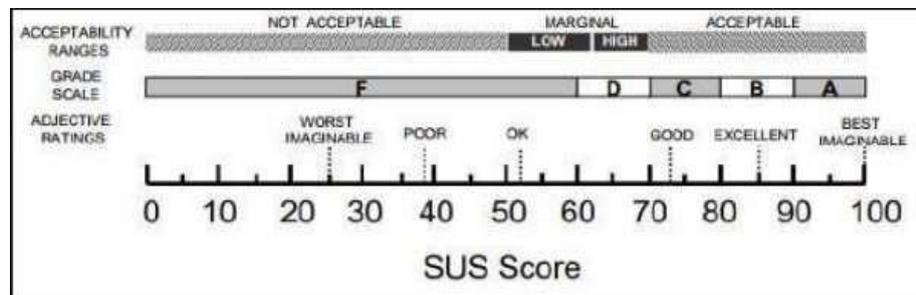
Untuk mendapatkan nilai rata-rata dari Skor *SUS* responden maka menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots(3.1)$$

Keterangan :

- \bar{x} = Skor Rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah Skor SUS
- n = Jumlah Responden

Setelah skor rata-rata dari kuesioner *SUS* didapatkan maka nilai dari hasil skor tersebut akan di ukur menggunakan skala skor *SUS* yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Skala skor SUS

5. Interpretasi data dan penarikan kesimpulan

Pada tahapan interpretasi data yaitu memberikan interpretasi adalah memberikan arti luas dari penemuan penelitian yang mencakup dua aspek yaitu menghubungkan hasil suatu penelitian dengan penemuan penelitianlainnya dan menghasilkan suatu konsep yang bersifat menjelaskan atau menerangkan. Setelah itu dilakukan penarikan kesimpulan dengan pernyataan tentang hasil pengujian hipotesis untuk mengetahui hasil akhir yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan.

6. Penulisan Laporan

Penulisan laporan adalah suatu bentuk penyampaian berita, keterangan, pemberitahuan ataupun pertanggung jawaban baik secara tertulis atau laporan. Melalui laporan penelitian ini pembaca dapat mengetahui proses tahapan penelitian, bagaimana analisis dan pengolahan data dilakukan yang disusun sebagai laporan, dan dapat dijadikan sebagai dokumentasi bagi peneliti selanjutnya.

3.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang penyebarannya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara langsung kepada responden dan dengan pengukuran berupa skala tes dimulai dari 1 sampai 5, dimana 1 adalah STS (sangat tidak setuju) dan 5 adalah SS (sangat setuju) untuk setiap pertanyaan positif dan pertanyaan negatif sebaliknya, dapat di lihat pada tabel 3.1 berikut [13]:

Tabel 3. 1 Pernyataan Positif dan Negatif Skala Likert

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS) = 5	Sangat Setuju (SS) = 1
Setuju (S) = 4	Setuju (S) = 2
Netral (N) = 3	Netral (N) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2	Tidak Setuju (TS) = 4
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1	Sangat Tidak Setuju (STS) = 5

3.3 TEKNIK SAMPLING

Adapun penelitian ini menggunakan rumus slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus representatif agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak menggunakan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana. Rumus slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \dots\dots\dots(3.2)$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel atau

jumlah responden N =

Ukuran Populasi

e = Presisi yang digunakan 10% atau 0.1

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik slovin adalah 10% dari populasi penelitian. Berdasarkan perhitungan di atas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 100 orang responden, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling, simple random sampling*, untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada.

3.4 ALAT BANTU PENELITIAN

Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

- a. Laptop ASUS X455L
- b. RAM 2 GB
- c. Hard Disk Drive 500GB

2. Perangkat

Lunak

(Software)

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Microsoft word 2019
- c. Microsoft Excel 2019
- d. Google Chrome

- e. Google Drive
- f. Google Form
- g. SPSS versi 25
- h. ZOTERO

3.5 JADWAL PENELITIAN

Agar penelitian berjalan sebagaimana mestinya hingga mencapai hasil penelitian, penulis menjadwalkan aktivitas yang akan dilakukan kedalam jadwal penelitian secara bertahap sebagai berikut :

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian:

No	Nama Kegiatan	2022																	
		September				Oktober				November				Desember					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Perumusan Masalah	■	■																
2	Studi Literatur			■	■	■	■												
3	Pengumpulan Data							■	■	■	■								
4	Analisis Data											■	■	■	■				
5	Pembuatan Laporan													■	■	■	■	■	■

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. J. Raharja dan S. U. Natari, “PENGEMBANGAN USAHA UMKM DI MASA PANDEMI MELALUI OPTIMALISASI PENGGUNAAN DAN PENGELOLAAN MEDIA DIGITAL,” *Kumawula*, vol. 4, no. 1, hlm. 108, Mei 2021, doi: 10.24198/kumawula.v4i1.32361.
- [2] Hanik Mujiati, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun,” vol. 11 No 2-2014.
- [3] Y. P. Mayasari, “PERANCANGAN PROMOSI OBJEK WISATA NAGARI SULIK AIA KABUPATEN SOLOK MELALUI MEDIA WEBSITE,” hlm. 18.
- [4] A. Pratama, A. Faroqi, dan E. P. Mandyartha, “Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. Ilm. Edutic*, vol. 8, no. 1, hlm. 31–38, Nov 2021, doi: 10.21107/edutic.v8i1.12195.
- [5] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, dan I. Hermadi, “Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface,” hlm. 11.
- [6] N. R. Riyadi, “PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE,” vol. 8, hlm. 8, 2019.
- [7] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, dan I. Ketut Adi Purnawan, “Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing,” *JIM*, hlm. 113, Agu 2019, doi: 10.24843/JIM.2019.v07.i02.p03.
- [8] W. Welda, D. M. D. U. Putra, dan A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s,” *IJNSE*, vol. 4, no. 3, hlm. 152, Nov 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [9] Adena Nioga, “EVALUASI USABILITY APLIKASI MOBILE KAI ACCESS MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN DISCOVERY PROTOTYPING (STUDI KASUS PT KAI)”.
- [10] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, dan N. A. Prasetyo, “Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *JAIC*, vol. 5, no. 2, hlm. 146–150, Nov 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [11] B. Tujni dan F. Syakti, “IMPLEMENTASI SISTEM USABILITY SCALE DALAM EVALUASI PERSPEKTIF PENGGUNA TERHADAP SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE,” vol. 11, no. 28, hlm. 11, 2019.
- [12] “Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *jikstik*, vol. 20, no. 3, Sep 2021, doi: 10.32409/jikstik.20.3.2776.
- [13] W. Buana dan B. N. Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” vol. 5, no. 2, hlm. 7, 2022.