ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI WONDERSHARE FILMORA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

Elsa Emelia Wati

8040190009

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

2022

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal	: ANALISIS USABILITY APLIKASI PADA WONDERSHARE FILMORA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE.
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan	: Strata 1 (S1)
Peneliti	:

a.	Nama Lengkap	: Elsa Emelia Wati
b.	NIM	: 8040190009
c.	Jenis Kelamin	: Perempuan
d.	Tempat/Tgl. Lahir	: Jambi, 09 July 2000
e.	Alamat	: Jln. Dr. Sumbiono rt 12
f.	No. Telepon	: 082386039950
g.	Email	: elsa.es422@gmail.com

1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, Berkembang pula teknologi. Pada zaman sekarang ini, banyak alat dan mesin tercipta untuk mempermudah kehidupan manusia. Perkembangan ini berimplikasi terhadap pendidikan karena semakin berkembang pula perkembangan digital dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah proses belajar. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam konferensi pers virtual hari Kamis tanggal 15 April 2021, Nadiem Makarim selaku menteri pendidikan Indonesia mengatakan bahwa saat ini teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Peserta didik saat ini dituntut untuk dapat menggunakan teknologi. Hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi telah melebur dalam semua mata pelajaran yaitu dengan memanfaatkan dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2012:13). Oleh sebab itu penggunaan media berbasis teknologi selain untuk mempermudah proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu langkah peserta didik mempersiapkan diri dalam menggunakan teknologi[1].

Software wondershare filmora tersebut pada dasarnya adalah sebuah program yang dirancang untuk mengedit video dengan mudah dan sederhana dan memiliki kualitas yang sangat powerfull.

(Nurpavitra & Sudjanarti, 2019) mengatakan bahwa wondershare filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari editor video yang berkembang di seluruh dunia[2].

Setelah peneliti amati dalam pengoperasian aplikasi filmora masih di temukan beberapa keluhan dan beberapa ulasan ketidakpuasan pengguna terhadap aplikasi filmora dimana sering terjadi saat mengedit video, project yang telah di buat gagal dibuka sangat banyak penyebab utama ketidakpuasan tersebut. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis kegunaan aplikasi filmora dengan mengguanakan metode *System Usability Scale* agar peneliti dapat

mengetahui apakah aplikasi dapat diterima dan pengguna merasa puas terhadap aplikasi filmora. Penelitian ini menggunakan masyarakat Jambi sebagai sampel dalam penelitian ini.

Untuk melihat seberapa besar keberhasilan aplikasi diperlukan sebuah pengukuran untuk mengukur *usability* pada aplikasi. Ada banyak kuesioner yang tersedia untuk mengukur *usability*, salah satunya adalah *System Usability Scale(SUS)*. *SUS* adalah alat ukur yang menilai usability suatu produk. Ada beberapa karakteristik dari *SUS* yang membuat menarik dan berbeda dari kuesioner lain. Pertama, *SUS* terdiri dari sepuluh pertanyaan, sehingga relatif cepat dan mudah bagi responden untuk menyelesaikan. Kedua, *SUS* menggunakan teknologi agnostik, yang berarti dapat digunakan secara luas dan mengevaluasi hampir semua jenis interface, termasuk website, smartphone, respon suara interaktif *(IVR), systems (touch-tone dan speech)*, TV, dll. Ketiga, hasil kuesioner adalah nilai tunggal, mulai dari skor 0 sampai 100, dan relatif mudah dipahami oleh berbagai disiplin, baik individu maupun kelompok[3].

media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat penerapan proses pembelajaran adalah aplikasi wondershare filmora adapun kelebihan yang dimiliki wondershare filmora yaitu aplikasi yang ringan, pengoperasiannya sangat mudah, editing cepat, dan banyak efek yang tersedia. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **"ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI WONDERSHARE FILMORA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE"**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan permsalahan yang akan dikaji didalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana menganalisis aplikasi wondershare filmora dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)?*
2. Bagaimana Mengevaluasi Aplikasi wondershare filmora berdasarkan kualitas dan kepuasan bagi para user?

3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada masalah, dimana Batasan dalam masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Anlisis *Usability* Aplikasi pada filmora.
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan *SUS (System Usability Scale).*
3. Skala yang digunakan adalah skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)).
4. *Output* yang di hasilkan berupa hasil penilaian aplikasi dari user.

4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis kegunaan dari aplikasi wondershare filmora berdasarkan hasil analisis mengggunakan *SUS (System Usability Scale).*
2. Mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna yang terhadap aplikasi filmora berdasarkan hasil analisis menggunakan *SUS (System Usability Scale).*

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan gambaran terhadap kegunaan dan kepuasan *user* dalam menggunakan aplikasi wondershare filmora berdasarkan metode *SUS (System Usability Scale).*
2. Mengetahui apakah kegunaan dan kepuasan pengguna dan aplikasi telah memenuhi kepuasan penggunaanya atau tidak.

5. Landasan Teori

5.1 Analisis

Menurut Kurniawan (2015) dalam linguistik, analisis atau analysis (analisa) adalah studi tentang bahasa untuk memeriksa secara mendalam struktur bahasa. Analisis bisa di artikan sebagai kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam. Wiradi (Kurniawan, 2015) mengungkapkan, analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir maknan dan kaitannya[4].

5.2 Kualitas

Menurut Tjiptono (2012:152), kualitas dapat diartikan sebagai kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, sumber daya manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan.

Sunyoto (2012:30) menyatakan bahwa kualitas merupakan suatu ukuran untuk menilai bahwa suatu barang atau jasa telah mempunyai nilai guna seperti yang dikehendaki atau dengan kata lain suatu barang atau jasa dianggap telah memiliki kualitas apabila berfungsi atau mempunyai nilai guna seperti yang diinginkan[5].

5.3 Aplikasi

Irawan, Deni. (2013) mengatakan dalam bukunya ”Pendidikan Tekhnologi Informasi dan Komunikasi” menyatakan bahwa :Aplikasi atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak aplikasi merupakan software jadi yang siap untuk digunakan. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata ‘Aplikasi’ yang dikemukakan oleh para ahli.

Ali Zaki dan Smitdev Community mengatakan , Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.

Asropudin (2013 : 6) menyatakan bahwa: Aplikasi adalah sofware yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms, World, Ms Excel.

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan: Aplikasi adalah software atau alat terapan yang dibuat untuk mengerjakan tugas – tugas khusus[6].

5.4 Filmora

Wondershare Filmora merupakan salah satu alat/tool yang efektif dan menjadi alternative pilihan yang dapat dipelajari oleh guru yang kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran matematika dalam bentuk video. Aplikasi Wondershare Filmora memberikan bantuan untuk memulai setiap proyek film dengan mengimpor dan mengedit video, menambahkan transisi dan efek khusus dan produksi akhir pada DVD, perangkat mobile atau web (Sugiyanto, Utami, & Abeng, 2018).

Selain itu media pembelajaran Wondershare Filmora merupakan program pengedit video terbaru yang dapat memberikan sentuhan profesional. Wondershare Filmora merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan pembuat video dapat mengekspresikan gagasan dan karya digitalnya sesuai dengan

kebutuhan dengan memanfaatkan berbagai unsur editing didalamnya (Punusingon, Lumenta, Rindengan, Informatika, & Ratulangi, 2017)[7].

5.5 Usability

Menurut buku "*Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*" oleh Jeffrey Rubin dan Dana Chisnell, terdapat lima unsur yang menjadi pokok usabilitas, yaitu; 1) Kegunaan; 2) Efisiensi; 3) Efektivitas; 4) Kepuasan; dan 5) Aksesibilitas. Dalam perkembangan teknologi media baru berbasis internet, halaman web menjadi sentral. Di ruang virtual inilah, para pengguna internet berselancar dan mendapatkan pengalaman berinteraksi dengan perangkat teknologi tersebut. Halaman web bisa sangat variatif menampilkan informasi sesuai layanan yang mereka berikan[8].

5.6 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna (Brooke, 2013). SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986. Hingga saat ini, SUS banyak digunakan untuk mengukur usability dan menunjukkan beberapa keunggulan, antara lain: (1) SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100 (Brooke, 1996); (2) SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit (Bangor et al., 2009); (3) SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan (Garcia, 2013); dan (4) SUS terbukti valid dan reliable, walau dengan ukuran sampel yang kecil (Tullis and Stetson, 2004; Brook, 2013).

SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan (Brooke, 1996) seperti : Kuesioner SUS menggunakan 5 poin skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian "Sangat tidak setuju", "Tidak setuju", "Netral", "Setuju", dan "Sangat setuju" [9].

6. Metodologi Penelitian

6.1 Alat dan Bahan Penelitian

6.1.1 Bahan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan alat bantu sebagai bahan penelitian berupa :

a. Kertas A4.
b. Data yang diperoleh dari masyarakat Kota Jambi.
c. Buku-buku dan jurnal di internet yang terkait pada penelitian sebagai referensi.

6.1.2 Alat penelitian

Dalam menegerjakan penelitian ini dapat beberapa alat bantu (tools) yang digunakan penulis antara lain:

a. **Perangkat Keras (*Hardware)***

- Lapotop Acer Aspire A515-45, dengan *Processor : AMD Ryzen 3 5300U processor (2.6GHz, up to 3.8GHz, 4MB Cache)*
- RAM 8 GB
- Printer Canon Pixma
- Dan beberapa perangkat keras lainnya.

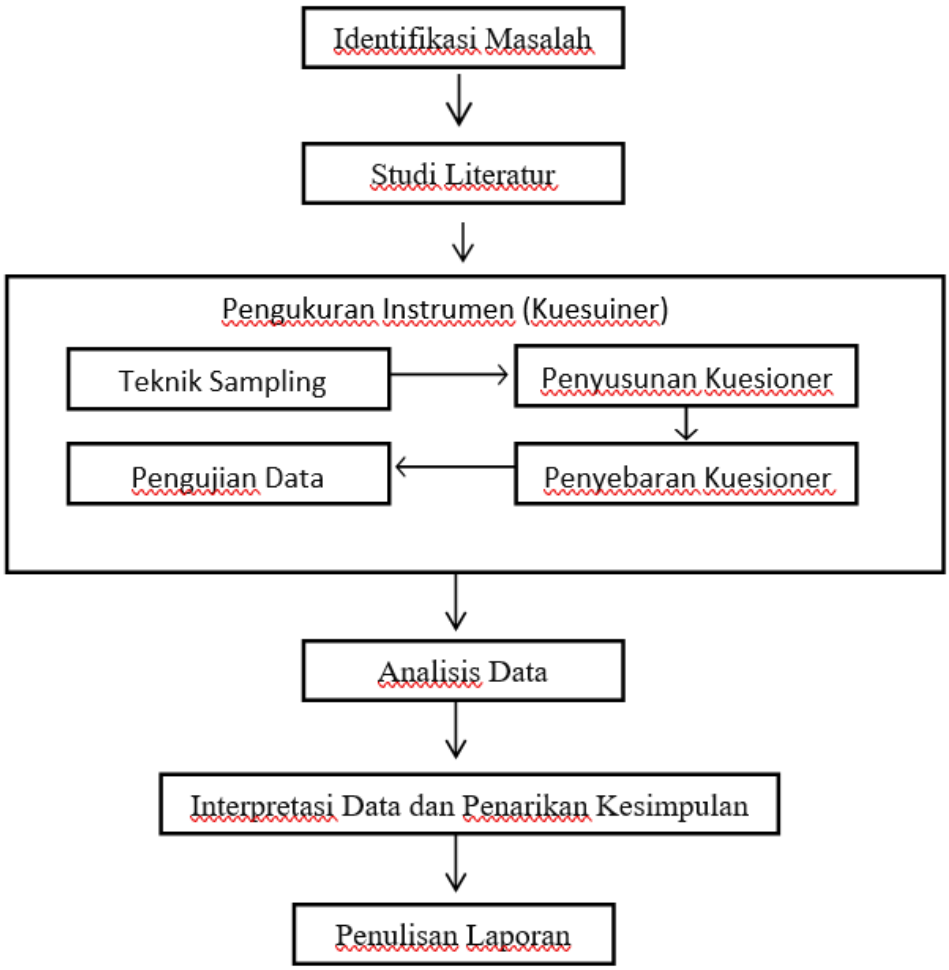
b. **Perangkat Lunak (*Software*)**

- Sistem Operasi Windows 10 pro
- IBM SPSS 25.0
- Microsoft Excel 2010
- Microsoft word 2010
- Microsoft Edge
- Aplikasi Filmora
- Google Chrome

6.2 Metode Penelitian

6.2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian adalah proses dan tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini disusun berdasarkan bagan atau diagram. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar 6.1:



Gambar 6. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja peneltian pada gambar 6.1 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 dapatkita 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 Aplikasi Filmora.

1. 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.

2. 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 Aplikasi Filmora. Pengujian data dilakukan dengan mengelola hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden.

3. Analisis Data

a. Metode SPSS

Setelah melakukan pengumpulan data menggunakan metode-metode di atas, 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. Adapun tahapan-tahapan analisis adalah sebagaiberikut:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas instrumen menunjukkan semakin akurat alat pengukur itu mengukur suatu data. Pengujian validitas ini penting dilakukan agar pertanyaan yang diberikan tidakmenghasilkan data yang menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud.

2. Uji Reliabilitas

Konsep dasar realibilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari galat pengukuran. Sedangkan uji reliabilitas instrument untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat Tangguh.

b. Metode *Usability (SUS)*

Penelitian ini melakukan evaluasi *usability* Aplikasi Filmora menggunakan metode system *usability scale (SUS)* yaitu pengukuran dari segi efesiensi. Pengumpulan data dilakukan oleh pengguna Aplikasi Filmora sebagai aspek *usability* yang kemudian akan di hitung, pada kuesioner yang di berikan akan

menggunakan skala likert.

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.

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

$$x = \frac{\sum x}{n} \quad \text{.....}$$

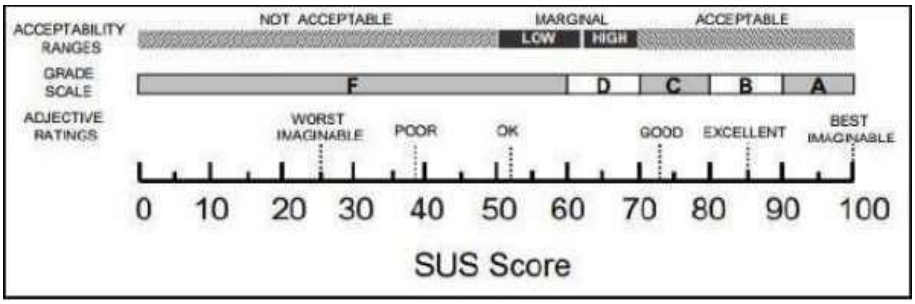
Keterangan :

$\bar{x}$ = Skor Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah Responden

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



Gambar 6.2 Skala Skor SUS

Perhitungan tersebut menghasilkan strategi *SUS* yang akan diubah menjadisuatu nilai yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan apakah suatu aplikasi dapat diterapkan atau tidak. *SUS* juga telah digunakan untuk menentukan sejauh mana faktor pengalaman menggunakan suatu item akan benar-benar ingin memengaruhi klien dalam memberikanpenghargaan *SUS* yang tinggi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *SUS* yang lebih tinggi dan lebih produktif daripada klien situs yang tidak berpengalaman.

4. Interprerasi 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 penelitian lainnya 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.

5. 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.

6.2.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab 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 6.1 berikut [10].

Tabel : 6.1 Pertanyaan 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

6.2.3 Teknik Sampling

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

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad \text{.....}$$

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 mempermuda 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.

7. JADWAL PENELITIAN

Berikut Jadwal waktu penelitian yang direncanakan berdasarkan kerangka kerja (framework) yang telah disusun yaitu dilaksanakan pada bulan September 2022 sampai dengan Desember 2022. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel berikut ini :

NO	Rencana Kegiata Berdasarkan Kerangka Kerja	Dalam Hitungan Bulan															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Masalah																
2.	Studi Literatur																
3.	Pengumpulan Data																
4.	Analisis Data																
5.	Hasil Analisis dan Rekomendasi																
6.	Pembuatan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Pertiwi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI CAPCUT MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS PULAU SUMATERA KELAS V SD NEGERI 01 PEMULUTAN BARAT," hlm. 23, 2022.

[2] M. Mustamiroh dan F. Ramadhayanti, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOFTWARE WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD," *jpm*, vol. 11, no. 2, hlm. 186–192, Des 2021, doi: 10.37630/jpm.v11i2.514.

[3] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technologia*, vol. 9, no. 2, hlm. 83, Apr 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.

[4] R. Tianingrum dan H. N. Sopiany, "ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMP PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR," hlm. 7.

[5] R. A. P. Pomantow, "PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN HARGA TERHADAP DAYA BELI BAHAN BAKAR JENIS PERTALITE (STUDI PADA KONSUMEN PT. PERTAMINA (PERSERO) MANADO)," hlm. 10, 2019.

[6] J. Suhimarita dan D. Susianto, "APLIKASI AKUTANSI PERSEDIAAN OBAT PADA KLINIK KANTOR BADAN PEMERIKSA KEUANGAN PERWAKILAN LAMPUNG," hlm. 10, 2019.

[7] A. Z. A. Yusuf, R. Faelasofi, dan S. Rahayu, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WONDERSHARE FILMORA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *J. Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 5, no. 2, hlm. 615, Mar 2022, doi: 10.22460/jpmi.v5i2.8232.

[8] W. Handiwidjojo dan L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," . . ., vol. 02, no. 01, hlm. 7, 2016.

[9] E. Kurniawan dan A. Nata, “PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL,” hlm. 7.

[10] D. W. Ramadhan, “PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (sTUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO),” *JIPI*, vol. 4, no. 2, hlm. 139, Des 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.