

# ANALISIS USABILITY FITUR RATING PADA APLIKASI LADDER MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Muhammad Rivydho Assidiq<sup>1</sup>, Arianti<sup>2\*</sup>, Syamsul Bahri<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: <sup>1</sup>muhammadrivydho\_19@kharisma.ac.id, <sup>2</sup>arianti@kharisma.ac.id,

<sup>3</sup>syamsulbahri@kharisma.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan fitur rating pada aplikasi Ladder. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode System Usability Scale (SUS). System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. Jumlah responden yang didapatkan sebanyak 25 responden. Untuk hasil perhitungan skor SUS, setiap pertanyaan bernomor ganjil, skala jawaban responden akan dikurangi dengan nilai 1. Dan setiap pertanyaan bernomor genap akan dihitung dengan nilai 5 dikurangi skala jawaban responden. Kemudian, untuk mendapatkan skor SUS maka skala jawaban per responden dijumlahkan dan jumlah tersebut dikalikan dengan angka 2,5. Selanjutnya total skor SUS dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai rata-rata skor SUS. Hasil yang didapatkan menggunakan metode SUS sebesar 82,5, dengan kategori dari Acceptable Ranges yaitu Acceptable, Grade Scale yaitu B dan Adjective Rating yaitu Good yang artinya sistem dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.

**Kata kunci:** System Usability Scale, Usability, Ladder, Aplikasi, Kepuasan Pengguna.

## Abstract

This study aims to determine the level of user satisfaction in using the rating feature in the Ladder application. The method used in this research is the System Usability Scale (SUS) method. System Usability Scale (SUS) is a questionnaire that can be used to measure the usability of computer systems according to the subjective point of view of users. The number of respondents obtained was 25 respondents. For the SUS score calculation results, for each odd numbered question, the respondent's answer scale will be reduced by a value of 1. And each even numbered question will be calculated with a value of 5 minus the respondent's answer scale. Then, to get the SUS score, the scale of answers per respondent is summed up and the amount is multiplied by 2.5. Furthermore, the total SUS score is divided by the number of respondents to get the average SUS score. The results obtained using the SUS method are 82.5, with the category of Acceptable Ranges, namely Acceptable, Grade Scale, namely B and Adjective Rating, namely Good, which means that the system can be accepted and used easily by users.

**Keywords:** System Usability Scale, Usability, Ladder, Application, User Satisfaction.

## 1. PENDAHULUAN

Ladder merupakan aplikasi berbasis mobile yang mempertemukan masyarakat dengan banyak tukang. Aplikasi ini didirikan oleh developer BlumeTeam pada tahun 2021, dengan tujuan membantu masyarakat mencari tukang untuk menyelesaikan kerusakan atau masalah

---

\* Corresponding author : Arianti (arianti@kharisma.ac.id)

yang terjadi di rumah mereka. Aplikasi Ladder memiliki beberapa fitur untuk membantu pengguna dalam mencari tukang diantaranya adalah fitur melihat profil tukang dan melakukan komunikasi melalui fitur chat. Adapun fitur baru yang telah ditambahkan pada aplikasi Ladder, yaitu fitur rating yang bertujuan untuk memberikan rating dan ulasan kepada tukang.

Menurut Y. S. M. Putra dan R. Tanamal [1], *usability* merupakan salah satu hal yang cukup penting dalam membangun sistem yang baik. Sebuah aplikasi harus memiliki *usability* yang baik. Dengan memiliki *usability* yang baik akan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Karena pada prinsipnya aplikasi dibuat untuk memudahkan penggunanya [2]. *Usability* diukur berdasarkan 5 komponen yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* [3]. Sehubungan belum ada pengujian *usability* yang dilakukan pada fitur rating, tidak diketahui tingkat kebergunaan (*usability*) dalam penggunaan fitur rating pada aplikasi Ladder. Sehingga dirasa perlu, untuk mengetahui tingkat kebergunaan (*usability*) pada fitur rating yang sudah dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Untuk mengukur *usability* ada beberapa metode yang bisa digunakan diantaranya *Think Aloud Evaluation* (TA), *Cognitive Walkthrough* (CW), *Heuristic Evaluation* (HE) [4]. Tetapi untuk penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) karena SUS merupakan proses skala yang mudah untuk diberikan kepada para responden, dan dapat menggunakan sampel yang kecil tetapi tetap mendapatkan hasil yang dapat diandalkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh T. S. Tullis dan J. N. Stetson [5], disebutkan akurasi dari metode SUS lebih cepat naik dibanding dengan metode kuesioner lainnya, yang dimana kenaikan dari metode SUS dari jumlah sampel 6 ke 8 yaitu 75%, sementara kuesioner lain hanya 40-55%. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode SUS mencapai asimtot yang tinggi yaitu 90-100% pada jumlah sampel 14, sementara metode lainnya hanya mencapai asimtot 70-75%. Asimtot adalah garis lurus yang makin didekati oleh suatu lengkungan, tetapi tidak pernah berpotongan. Sehingga, asimtot adalah garis lurus yang didekati oleh kurva atau grafik suatu fungsi saat menuju tak terhingga [6]. Maka menurut penelitian ini, jumlah sampel 12-14 dibutuhkan untuk mencapai hasil yang *reliable*.

Terdapat beberapa penelitian terkait yang sudah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh A. I. Purnamasari, A. Setiawan, dan Kaslani [7], tujuan dari penelitian ini melakukan pengujian dengan metode *system usability scale* (SUS) untuk mengetahui kemudahan, kecepatan, dan kepuasan terhadap aplikasi pembelajaran seni tari.

Selanjutnya penelitian dari M. Baharrudin, N. H. Wardani, dan A. D. Herlambang [8] penelitian ini membahas mengenai aplikasi Filkom App yang merupakan layanan berbasis website yang digunakan untuk mendukung kegiatan seluruh stakeholder fakultas ilmu computer universitas brawijaya yaitu pimpinan, karyawan, dan mahasiswa. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, didapatkan hasil, bahwa aspek *efficiency*, *effectiveness*, *learnability* dan *memorability* berada diatas standar nilai rata-rata *usability* yang telah ditentukan. Sedangkan hanya nilai aspek *satisfaction* yang berada dibawah standar nilai rata-rata.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh I. A. H.N, P. I. Nugroho, dan R. Ferdiana [9] penelitian ini membahas mengenai website pemerintah kota tegal menduduki peringkat 5 dari

situs pemerintah kabupaten/kota yang paling banyak dikunjungi, tetapi masuk dalam 10 besar website berkualitas. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa Sebagian besar situs pemerintah daerah memiliki nilai kualitas rendah dan kurang menarik bagi para pengguna. Yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu website pemerintah yaitu usability, usability yang rendah menyebabkan jarang digunakannya website pemerintah. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan skor SUS website pemerintah kota tegal menggambarkan penilaian subjektif pengguna bahwa website masih kurang efektif, efisien dan memuaskan bagi pengguna. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah tidak dilakukan keseluruhan pengujian *usability* pada aplikasi ladder, tetapi hanya pada fitur rating di aplikasi Ladder.

Sehingga penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis *usability* fitur rating pada aplikasi ladder dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan fitur rating pada aplikasi Ladder.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Usability

*Usability* berasal dari kata *Usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dikatakan bermanfaat jika dapat menghilangkan atau meminimalkan kesalahan dalam menggunakannya serta dapat memberikan manfaat dan kepuasan bagi penggunanya. *Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya. Berdasarkan definisi tersebut, *usability* diukur berdasarkan 5 komponen yaitu kemudahan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), kesalahan dan keamanan (*errors*) dan kepuasan (*satisfaction*) [3].

### 2.2. System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna [10]. Metode *System Usability Scale* (SUS) pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini merupakan skala *usability* yang handal, populer, efektif dan murah [11]. Metode SUS memiliki kuesioner yang berisi 10 pertanyaan dengan dilengkapi 5 poin skala mulai dari 1 sangat tidak setuju, hingga 5 sangat setuju.

Hingga saat ini, SUS banyak digunakan untuk mengukur *usability* dan menunjukkan beberapa keunggulan, antara lain [12]:

1. SUS mudah digunakan karena skor penilaiannya mulai dari 0-100.
2. SUS menggunakan perhitungan yang sederhana.
3. SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan.
4. SUS dengan ukuran sampel yang kecil sudah terbukti valid dan *reliable*.

Terdapat beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS, yaitu [11]:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.

2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor SUS [13]:

$$\text{Skor SUS} = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2.5$$

Selanjutnya, cari rata-rata skor SUS masing-masing responden, dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden. Berikut adalah rumus untuk mendapatkan nilai rata-rata SUS [7]:

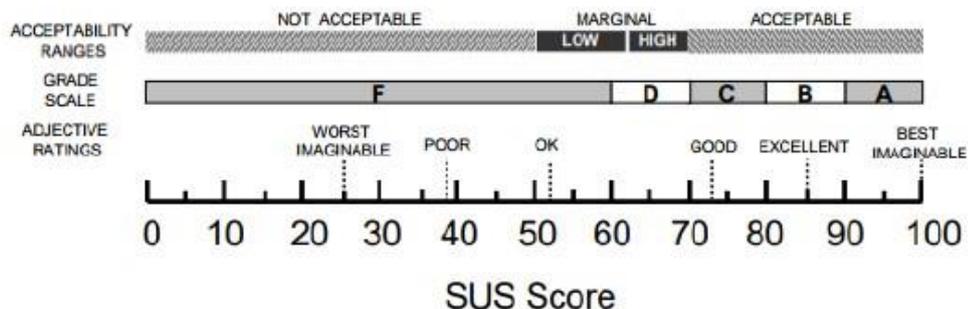
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

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

$\sum x$  = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah Responden



Gambar 1. Skala Penilaian SUS [14]

Setelah rata-rata skor SUS diperoleh, langkah selanjutnya adalah menentukan peringkat hasil penilaian. Berdasarkan Gambar 1, skala penilaian SUS dapat digunakan untuk menentukan penerimaan pengguna terhadap sistem yang diuji. Berikut penjelasan untuk Gambar 1[15].

#### 1. Sifat (*Adjectives*)

Nilai mentah skor SUS juga dapat disandingkan dengan salah satu dari enam sifat yang ada. Skor SUS yang nilainya diatas 85 dapat dikatakan Sempurna / *Excellent*, sedangkan nilai 72 keatas masuk ke dalam kategori Baik / *Good*, atau nilai 51 untuk *OK*.

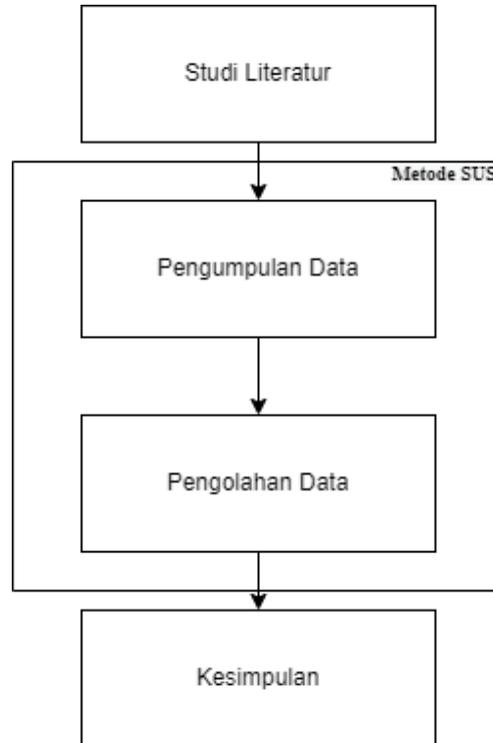
#### 2. Peringkat (*Grades*)

Untuk peringkat, nilai skor SUS dapat dikelompokkan ke dalam peringkat-peringkat mulai dari peringkat A sampai F, dimana peringkat A yang artinya sangat baik dan F artinya sangat buruk.

### 3. Tingkat Penerimaan (*Acceptable*)

Tingkat penerimaan untuk nilai skor diatas 70 masuk ke kategori “Dapat Diterima” dan untuk nilai skor 50 ke bawah masuk ke kategori “Tidak Dapat Diterima”. Nilai skor antara 50-70 dianggap “Dapat Diterima Secara Marginal”.

### 3. Metode Penelitian



Gambar 2. Alur Penelitian

Gambar 2 merupakan tahapan alur penelitian yang akan dilakukan. Berikut penjelasan alur penelitian:

#### 1. Studi Literatur

Penelitian ini diawali dengan studi literatur, yang membahas mengenai landasan teori yang akan digunakan untuk penelitian ini dan selanjutnya akan dijadikan sebagai sumber referensi.

#### 2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif, yang diperoleh setelah kuesioner telah diisi oleh pengguna aplikasi *Ladder*. Dimana data dari kuesioner merupakan data berjenis skala likert yang menggunakan 5 skala, mulai dari 1 sangat tidak setuju hingga 5 sangat setuju yang dapat dilihat pada Tabel 1. Jumlah responden yang diperoleh sebanyak 25 pengguna yang terdiri dari pengguna lama dan pengguna baru, dimana sistem yang dibagikan kepada pengguna adalah sistem rating yang masih dalam tahap uji coba.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menggunakan sistem ini					
5	Saya merasa sistem ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

### 3. Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data, data diolah menggunakan aturan metode SUS. Dimana setiap pertanyaan bernomor ganjil, skala jawaban responden akan dikurangi dengan nilai 1. Dan setiap pertanyaan bernomor genap akan dihitung dengan nilai 5 dikurangi skala jawaban responden. Kemudian, untuk mendapatkan skor SUS maka skala jawaban per responden dijumlahkan dan jumlah tersebut dikalikan dengan angka 2,5. Selanjutnya total skor SUS dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai rata-rata skor SUS.

### 4. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah mendapatkan nilai rata-rata skor SUS, yang nantinya nilai rata-rata skor SUS akan menentukan grade hasil penilaian untuk menentukan apakah fitur rating dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini, dilakukan pengumpulan data dari 25 pengguna melalui kuesioner. Pertanyaan yang digunakan sesuai dengan aturan SUS pada kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 1. Kemudian Tabel 2 merupakan skor jawaban yang telah diberikan 25 responden.

Tabel 2. Skor Jawaban

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	4	2	5	1	5	2	4	3
2	4	1	5	1	5	2	5	1	4	1
3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
4	4	2	5	2	4	2	4	1	5	2
5	4	1	4	1	5	1	5	1	5	1
6	5	1	5	2	5	2	5	2	5	2
7	4	2	4	2	4	2	5	1	5	2
8	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
9	4	1	5	1	4	2	4	1	4	2
10	5	2	4	2	4	3	4	2	4	4
11	4	2	4	2	5	1	4	1	4	3
12	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
14	4	2	4	1	4	2	4	2	5	2
15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	5	2	5	2	5	3	5	2	5	1
17	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2
18	4	1	5	2	4	1	5	2	5	1
19	4	1	4	1	4	2	4	1	5	1
20	4	1	4	4	4	1	4	1	4	2
21	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
22	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2
23	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
24	5	1	4	2	4	2	4	1	4	2
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Kemudian pengolahan data digunakan dengan aturan SUS. Dimana untuk pertanyaan bernomor ganjil, maka skor jawaban responden akan dikurangi dengan angka 1 (skor jawaban - 1). Lalu untuk pertanyaan bernomor genap, akan digunakan angka 5 dikurangi dengan skor jawaban responden (5 – skor jawaban). Selanjutnya, skor jawaban responden dijumlahkan dan jumlah tersebut dikalikan dengan angka 2,5 yang didapat sesuai dengan aturan metode SUS (jumlah skor per responden x 2,5) sehingga menghasilkan skor SUS. Selanjutnya skor SUS dibagi dengan jumlah responden (n), yaitu dibagi dengan 25 untuk mendapatkan nilai rata-rata skor SUS.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Nilai SUS

No	Q1-1	5-Q2	Q3-1	5-Q4	Q5-1	5-Q6	Q7-1	5-Q8	Q9-1	5-Q10	Jumlah	(Jumlah x 2.5)
1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	32	80
2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	37	92,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	33	82,5
5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
6	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36	90
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33	82,5
8	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
9	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	34	85
10	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	28	70
11	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	32	80

No	Q1-1	5-Q2	Q3-1	5-Q4	Q5-1	5-Q6	Q7-1	5-Q8	Q9-1	5-Q10	Jumlah	(Jumlah x 2.5)
12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
13	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
14	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32	80
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
16	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	35	87,5
17	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	32	80
18	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	90
19	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	35	87,5
20	3	4	3	1	3	4	3	4	3	3	31	77,5
21	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
22	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
24	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33	82,5
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
Jumlah Skor SUS											2062,5	
Rata-Rata Skor SUS											82,5	

Berikut ini langkah-langkah perhitungan skor rata-rata SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

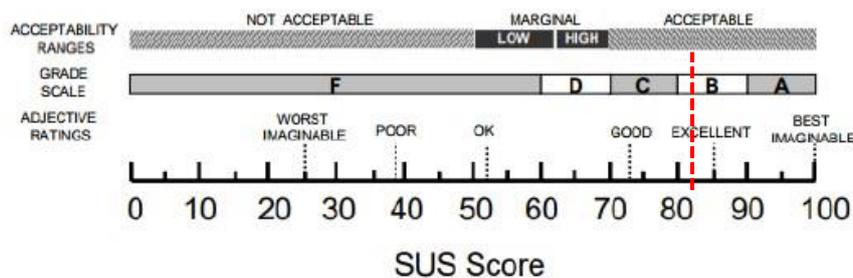
$$\bar{x} = \frac{80+92,5+75+82,5+95+90+\dots+50}{25} = \frac{2062,5}{25} = 82,5$$

Keterangan:

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

$\sum x$  = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah Responden



Gambar 3. Hasil Skala Penilaian SUS

Setelah dihitung skor SUS yang telah dihitung pada table 10, diperoleh nilai 82,5. Berdasarkan sifat (*Adjective*), fitur rating termasuk kategori *Good*, peringkat (Grade) masuk ke kategori B dan tingkat penerimaannya (*Acceptable*) masuk ke kategori *Acceptable* yang artinya sistem dapat diterima oleh pengguna.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian analisis *usability* fitur rating pada aplikasi ladder menggunakan metode *System Usability Scale*, hasil rata-rata yang diperoleh skor SUS sebesar 82,5 dengan kategori dari *Acceptable Ranges* yaitu *Acceptable*, *Grade Scale* yaitu B dan *Adjective Rating* yaitu *Good* yang artinya sistem dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. S. M. Putra and R. Tanamal, "Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System," *Teknika*, vol. 9, no. 1, pp. 58–65, 2020, doi: 10.34148/teknika.v9i1.267.
- [2] E. Susilo, "Pengertian Usability Dan Mengapa Usability Itu Penting?" <https://www.edisusilo.com/pengertian-usability/#:~:text=Sebuah aplikasi harus memiliki usability,aplikasi dibuat untuk memudahkan penggunanya.&text=Selain mudah digunakan%2C usability juga memastikan aplikasi mudah untuk dipelajari.> (accessed Aug. 31, 2022).
- [3] D. Rianto Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *J. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 661–671, 2014, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [4] A. P. Hendradewa, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone)," *Teknoin*, vol. 23, no. 1, pp. 9–18, 2017, doi: 10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2.
- [5] T. S. Tullis and J. N. Stetson, "A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability ABSTRACT : Introduction," *Usability Prof. Assoc. Conf.*, no. June, pp. 1–12, 2004, [Online]. Available: <http://home.comcast.net/~tomtullis/publications/UPA2004TullisStetson.pdf>
- [6] S. N. Utami, "Asimtot: Pengertian dan Jenis-jenisnya." <https://www.kompas.com/skola/read/2022/01/31/143624869/asimtot-pengertian-dan-jenis-jenisnya?page=all> (accessed Aug. 31, 2022).
- [7] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [8] M. Baharrudin, N. H. Wardani, and A. D. Herlambang, "Analisis Usability Pada Sistem Informasi FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 10, pp. 4179–4183, 2018.
- [9] I. A. H.N, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, p. 31, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [10] A. Nioga, K. C. Brata, and L. Fanani, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer; Vol 3 No 2*, vol. 3, no. 2, pp. 1396–1402, 2019.
- [11] Y. Permana, H. D. Wijaya, P. Studi, T. Informatika, and U. M. Buana, "Implementasi E-Legalisis Untuk Legalisir Ijazah dan Transkrip Online pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana," vol. 19, no. 2, pp. 103–114, 2020.

- 
- [12] Z. Miftah and I. P. Sari, "Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 1, no. 1, p. 40, 2020, doi: 10.30998/rdje.v1i1.7076.
- [13] R. Ulfa, "Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh.pdf," p. 77, 2021.
- [14] E. Susilo, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability." <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/> (accessed Aug. 31, 2022).
- [15] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.