

EVALUASI USABILITY PADA WEBSITE IOTHOME MENGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE

Doddy Aprianto¹, Abd. Munir^{2*}, Hendra Surasa³

^{1,2,3}Tehnik Informatika, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: ¹doddyaprianto_18@kharisma.ac.id, ²abdulmunir@kharisma.ac.id,
³hendrasurasa@kharisma.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi usability pada website loTHome menggunakan metode System Usability Scale untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website loTHome. System Usability Scale merupakan alat pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability pada sebuah sistem. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai media pengumpulan data, kuesioner akan disebarakan sebanyak 10 pertanyaan dengan menggunakan google form. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan acuan perbaikan dan pengembangan website loTHome. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan SUS didapatkan nilai rata-rata Usability pada website loTHome dengan skor 73,75 yang menunjukkan bahwa website loTHome pada fitur pembelian produk dalam kategori GOOD.

Kata kunci: evaluasi, system usability scale, jasa pemasangan, loTHome, website

Abstract

This study aims to evaluate the usability of the loTHome website using the System Usability Scale method to determine the level of user convenience in using the loTHome website. System Usability Scale is a measurement tool that can be used to measure the usability level of a system. This study uses a questionnaire as a data collection media, the questionnaire will be distributed as many as 10 questions using google form. The author hopes that this research can be used as a reference for the improvement and development of the loTHome website. The results of research conducted using SUS obtained an average value of Usability on the loTHome website with a score of 73.75 which indicates that the loTHome website features product purchases in the GOOD category.

Keywords: evaluation, system usability scale, installation services, loTHome, website

1. PENDAHULUAN

System Usability Scale adalah alat pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability sebuah sistem. Dibentuk oleh John Brooke pada tahun 1986, system usability scale dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability pada berbagai produk seperti hardware, software, mobile app, hingga website. Dalam kasus penelitian ini, penulis menggunakan SUS untuk melakukan beberapa pengujian sebelum meminta responden untuk menjawab 10 pertanyaan SUS berdasarkan penilaian subjek menggunakan skala Likert 5 poin.[7]

* Corresponding author : Abd. Munir (abdulmunir@kharisma.ac.id)

System Usability Scale dipilih karena pada metode ini memiliki beberapa manfaat yaitu mudah digunakan dan diterima oleh responden, dapat digunakan pada sample penelitian yang kecil dengan hasil yang akurat, dan terbukti valid dalam menentukan apakah sistem dapat digunakan dengan baik.[3]

Use Questionnaire merupakan bentuk kuesioner untuk membantu dalam pengukuran usability produk maupun jasa terdiri dari 30 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 4 dimensi, diantaranya: kegunaan, kemudahan, untuk digunakan, kemudahan dipelajari dan kepuasan.

IoTHome adalah salah satu situs yang menawarkan layanan Smarthome di Indonesia. IoTHome telah membuat website dengan link <http://iothome.my.id> yang digunakan untuk memesan dan memasang alat-alat Smarthome. IoTHome hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam membangun negeri dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang di negara Indonesia kita ini.

Karena situs IoTHome masih dalam tahap pengembangan dan belum dilakukan pengujian lebih lanjut, maka tidak dapat disimpulkan bahwa sistem pada situs IoTHome sudah berjalan dengan baik, dan dalam perakitannya tidak dapat diketahui apakah IoTHome sudah sesuai kebutuhan dan pengalaman pengguna, yang mengingat data untuk membeli dan memperkenalkan perangkat Smarthome. Dengan bertujuan memudahkan masyarakat untuk memantau kondisi rumah menggunakan alat-alat smarthome dari IoTHome, penulis berinisiatif untuk melakukan evaluasi usability, ini dilakukan dengan tujuan website dapat terima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna. Dengan adanya pengujian ini, penulis berharap pengguna dapat memberikan penilaian terhadap aplikasi IoTHome agar kedepannya IoTHome dapat menjadi salah satu E-Commerce Smarthome yang dapat dengan mudah digunakan.

Dari latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi usability terhadap website IoTHome? Pengujian terhadap IoTHome dapat memberikan kontribusi berupa penilaian yang terkait dengan System Usability Scale (SUS). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur usability pada website IoTHome, memberikan survei kepada responden melalui kusioner dengan bantuan Google Form. Pengujian data ini dilakukan dengan cara mengolah hasil pertanyaan dari kusioner System Usability Scale.

Tujuan dari penelitian yang digunakan Abdurrahman Sidik, S.Sn, M.Ds untuk menguji reliabilitas dan validitas System Usability Scale dengan menggunakan SPSS 16 pada website berita mobile.[1] Sedangkan penelitian yang penulis gunakan hanya berfokus pada mengevaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale pada website IoTHome.

Tujuan dari penelitian yang digunakan Ekklesioga Kaban dkk, adalah mengevaluasi usability pada aplikasi PLN Mobile menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan Discovery Prototyping untuk memperbaiki aplikasi dalam bentuk prototype.[2] Sedangkan

penelitian yang penulis lakukan hanya berfokus pada System Usability Scale pada website loThome tanpa menggunakan prototype.

Menurut Firman Galuh Sembodo dkk, mereka melakukan evaluasi usability pada website shopee menggunakan system usability scale bertujuan untuk mengukur dari segi efisiensi website shoppe.[3] Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis hanya berfokus untuk mengukur usability pada website loThome menggunakan system usability scale.

Jurnal yang telah disusun oleh Raisadya Hemas Pawestri dkk menggunakan metode usability testing dan system usability scale pada aplikasi SOCO, Althea, dan Sephora dengan bertujuan mengevaluasi usability dengan pengujian task scenario, pengujian kuesioner SUS, dan wawancara.[4] Sedangkan penelitian yang penulis lakukan hanya berfokus pada System Usability Scale pada website loThome.

Studi penelitian yang dilakukan oleh Irfanda Mahardhika Hidayat Kusumawardhana dkk, Usability Testing pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemudahan pengguna menggunakan aplikasi pada saat pertama kali menggunakan, seberapa cepat pengguna mencapai tujuannya dan banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Sedangkan System Usability Scale pada penelitian ini digunakan untuk mengukur seberapa puas pengguna menggunakan aplikasi BNI Mobile Banking.[5] Sedangkan penelitian yang digunakan penulis hanya berfokus pada System Usability Scale.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Evaluasi Usability

Menurut Muhammad Ismail Farouqi dkk [6], dikutip dari Dix *et al* pada tahun 2004 evaluasi merupakan bagian integral dari proses perancangan dan harus dilakukan sepanjang siklus hidup desain. Tujuannya adalah untuk menguji fungsionalitas dan kegunaan desain dan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah. Evaluasi juga bisa mencoba untuk menentukan sikap pengguna dan respon terhadap sistem. Evaluasi dapat dilakukan dilaboratorium khusus atau di tempat kerja pengguna. Dan mungkin atau tidak mungkin tidak melibatkan partisipasi aktif dari pihak desain user.

2.2 Usability Testing

Menurut Amin Dwi Purwati dkk [7], dikutip dari Nielsen "Usability sebagai sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat". Dikutip dari Joseph Dumas dan Janice Redish, (1999) mendefinisikan "usability mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya".

Dikutip dari Nielsen, Jacob (2012) "Usability adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Usability testing merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah interface website digunakan". Usability testing memiliki 5 komponen yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency*

(efisien), *Memorability* (kemudahan mengingat), *Error* (kesalahan), *Satisfaction* (kepuasan dalam penggunaan)

2.3 System Usability Scale

Menurut Kharis dkk [8] seperti yang dikutip dari Handiwidjojo dan Ernawati (2016) "Usability dapat berarti bahwa sesuatu dapat digunakan dengan baik. Istilah ini digunakan untuk mengukur kualitas suatu sistem informasi, perangkat lunak ataupun website, berkaitan dengan kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan sistem sehingga mendorong pengguna untuk menggunakan sistem tersebut untuk membantu dalam menyelesaikan tugas. Salah satu tool untuk mengukur usability adalah System Usability Scale (SUS) yang diusulkan oleh J Brooke. SUS bersifat *quick and dirty*. Dikutip dari Aprilia dkk (2015) sistem ini menggunakan 10 pertanyaan dengan tanggapan berupa lima poin skala Likert untuk masing-masing pertanyaan. Penilaian dari responden berupa skala dari skala 1 yang berarti "Sangat Tidak Setuju", sampai skala 5 yang berarti "Sangat Setuju". Setiap item pertanyaan memiliki skor kontribusi antara 0 sampai 4. Untuk item bernomor ganjil (1,3,5,7,9), skor kontribusinya yaitu nilai dari item tersebut dikurangi 1. Sedangkan untuk item bernomor genap (2,4,6,8,10), skor kontribusinya adalah 5 dikurangi nilai item. Keluaran dari SUS berupa skor antara 0 sampai dengan 100

Menurut Irdiaga Isnainrajab [9] yang dikuti dari Brooke (1996) System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi usability yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu, dan biaya. Instrumen Penelitian SUS memiliki sebanyak 10 pertanyaan dengan jawaban pilihan berupa angka 1-5.

Berikut adalah rumus perhitungan jumlah skor SUS

[Sumber : <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>]

$$X(2,5) = M$$

X = Jumlah skor pernyataan SUS

M = Jumlah Skor SUS

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis data dan sumber data

Dalam penelitian ini jenis data yang akan digunakan adalah data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh user pada website IoTHome.[3]

Penulis akan menggunakan data *primer* yang dikumpulkan dari tanggapan terhadap kuesioner yang dibagikan kepada pengunjung situs IoTHome menggunakan formulir Google. Dari pengambilan data menggunakan kuesioner dan di berikan kepada 30 calon responden dan memiliki sebanyak 10 pertanyaan dengan jawaban pilihan berupa angka skala 1-5.

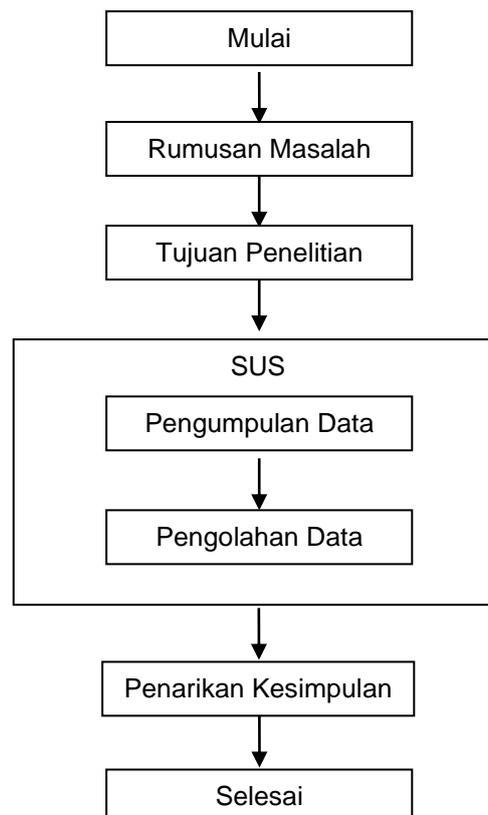
3.2 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan oleh penulis yaitu metode *System Usability Scale*. Dalam penelitian ini diperlukan 30 orang responden kisaran umur 17-40 tahun untuk pengumpulan data dan menggunakan Google Form.[3]

3.3 Metode pengolahan data dan penarikan kesimpulan

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode evaluasi. Dari kuesioner yang dibagikan terdapat 30 responden terkumpul, data tersebut memiliki jawaban skor 1-5 dari 10 pertanyaan yang telah dijawab oleh responden. Dari data responden tersebut mulai dikelompokkan pernyataan ganjil dan pertanyaan genap, setelah dikelompokkan data pernyataan ganjil tersebut dikurangkan dengan 1 dari skor yang telah didapatkan. Dan data pernyataan genap dikurangkan dengan angka 5 dari skor yang telah didapatkan. Setelah perhitungan skor responden dihasilkan data jumlah skor SUS. Skor SUS tersebut dikalikan dengan 2,5 untuk mencari skor rata-rata SUS dari semua responden setelah dikalikan skor tersebut dijumlahkan dan dibagi total responden dapatlah nilai rata-rata.[3]

3.4 Tahapan Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

Adapun penjelasan dari Tahapan Penelitian yaitu :

1. Rumusan Masalah

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan evaluasi awal dan menemukan permasalahan. Yaitu bagaimana kinerja website IoTHome didasarkan pada pengukuran menggunakan metode *System Usability Scale*.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi website IoTHome yang diharapkan dapat menjadi referensi untuk perbaikan dan pengembangan oleh IoTHome.

3. a. Pengumpulan Data

Pengumpulan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden untuk dijawab. Responden dalam penelitian ini yaitu masyarakat umum yang paham dalam menggunakan internet.

b. Pengolahan Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan melakukan Evaluasi dari kuesioner, dan kuesioner yang dibagikan terdapat 30 responden. Dari data tersebut memiliki jawaban skor satu sampai lima dari 10 pertanyaan yang telah dijawab responden.

Di bawah ini adalah 30 responden yang menggunakan situs web IoTHome. Tabel 1 menunjukkan ke empat dari kuesioner yang diproses untuk tanggapan masing-masing responden. Terdapat 10 pertanyaan dan 5 poin jawaban seperti terlihat pada tabel 1. Saat menguji skala *usability* sistem dengan 10 pertanyaan yang ditunjukkan pada tabel 1 penyoroti skala pengujian dimulai dari satu sangat tidak setuju sampai lima sangat setuju.

Tabel 1. Instrumen Pengajuan SUS

[Sumber : [System Usability Scale \(SUS\) | Usability.gov](#)]

NO	PERTANYAAN	SKALA				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya akan sering menggunakan website IoTHome					
2	Saya merasa website ini sulit digunakan					
3	Saya merasa website ini mudah digunakan					
4	Saya butuh bantuan teknis untuk menjelajahi website ini					
5	Saya merasa fitur yang disediakan di website ini berjalan dengan baik					
6	Saya merasa terlalu banyak yang tidak konsisten di website ini					
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan website ini					
8	Saya merasa website ini akan sulit digunakan					

9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini					
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menggunakan website ini dengan baik					

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan adalah proses memperoleh jawaban untuk tujuan penelitian, proses memperoleh data untuk dianalisis, dan pembuatan hasil evaluasi *usability*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengolahan Data

Langkah awal dari System Usability Scale adalah memberikan kuesioner kepada pengguna website IoTHome. Responden dalam penelitian ini terdiri dari masyarakat umum yang paham dalam menggunakan internet. Kuesioner dilakukan dengan menggunakan serangkaian pernyataan yang dibuat secara terurut yang diisi oleh responden. Kemudian pengujian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibuat melalui google form yang berisi 10 pertanyaan lalu disebarakan ke responden.

Pada Tabel 2 dibawah ini adalah skor SUS hasil dari pengolahan komponen pertanyaan SUS dari responden.

Tabel 2. Skor SUS

[Sumber : <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>]

>81	A	Excellent
68-81	B	Good
68	C	OK/Fair
51-67	D	Poor
<51	F	Worst

Berdasarkan pengisian kuesioner pada Tabel 3 di bawah ini telah diperoleh 30 responden yang berada di kota Makassar yang telah menggunakan website IoTHome.

Tabel 3. Skor Responden

NO	Nama	Skor Responden									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Melsi	4	2	5	3	4	2	4	2	4	3
2	Anshari	4	2	4	3	4	2	5	1	3	2
3	Hesti	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5
4	Rivaldo Winengko	5	2	4	3	5	2	3	3	2	5
5	Erlan Wismunandar	4	2	4	2	4	2	5	2	5	2

NO	Nama	Skor Responden									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
6	Evelyn	5	3	4	2	5	3	5	1	4	2
7	Muhammad Ariq Dzaky	5	2	5	2	4	2	5	2	4	2
8	Frenly	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	Moch. Rafly Wisnu W.	3	2	4	3	5	3	4	3	4	3
10	Ivan	3	2	4	2	4	2	4	2	3	3
11	Sindy	3	1	5	1	4	3	5	2	5	2
12	Yudha Adi Permana	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Enrico Antonio Phie	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4
14	Egi	3	3	4	5	4	3	3	3	3	4
15	Syarifah	4	2	4	2	5	1	5	4	5	3
16	Nasruddin	5	1	4	2	4	4	4	1	4	2
17	Ricky Gerald	5	3	4	4	4	5	4	2	5	1
18	Rivai	5	1	5	2	4	1	5	1	4	2
19	Aurelia	4	2	4	3	5	1	4	1	2	4
20	Muh. Gibran El Rozan	5	1	5	2	4	2	5	1	3	3
21	Muh. Bahrun Nur	4	2	4	1	5	1	4	2	4	2
22	Kenneth	5	2	5	4	5	1	5	1	4	1
23	Rachmawati Arya	4	1	5	1	4	2	5	1	4	3
24	Andri Maruli	5	1	4	2	4	1	4	2	4	2
25	Muh. Muflih	3	2	4	3	5	1	5	1	4	1
26	Musakkir	5	1	5	2	4	1	4	1	2	2
27	Nahwi Ramadhan	5	1	5	3	5	1	5	2	2	4
28	Amelia Ainun Wulandari	4	1	5	2	4	2	4	2	4	3
29	Muh. Faisal	3	3	5	1	5	3	4	2	4	5
30	Fadli	5	3	5	5	5	2	4	3	4	4

a. Perhitungan SUS

Pada tahap ini, tabel 3 akan dihitung menggunakan perhitungan SUS. Data dalam tabel 3 akan dikelompokkan pernyataan ganjil dan pernyataan genap, setelah dikelompokkan data pernyataan ganjil tersebut dikurangkan dengan 1 dari skor yang telah didapatkan. Dan data pernyataan genap dikurangkan dengan angka 5 dari skor yang telah didapatkan. Setelah perhitungan skor responden dihasilkan data jumlah skor SUS. Skor SUS tersebut dikalikan dengan 2,5 untuk mencari skor rata-rata SUS dari semua responden setelah dikalikan skor tersebut dijumlahkan dan dibagi total responden dapatlah nilai rata-rata.[3]

Tabel 4. Perhitungan SUS

No	Name	Skor Hitung SUS										Amount	Value
		Q1 - 1	5 - Q2	Q3 -1	5 - Q4	Q5 - 1	5 - Q6	Q7 - 1	5 - Q8	Q9 - 1	5 - Q10		
1	Melsi	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	29 x 2,5	72,5
2	Anshari	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	30 x 2,5	75
3	Hesti	4	1	4	0	4	1	4	1	3	0	22 x 2,5	55
4	Rivaldo Winengko	4	3	3	2	4	3	2	2	1	0	24 x 2,5	60
5	Erlan Wismunandar	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32 x 2,5	80
6	Evelyn	4	2	3	3	4	2	4	4	3	3	32 x 2,5	80
7	Muhammad Ariq Dzaky	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	33 x 2,5	82,5
8	Frenly	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 x 2,5	50
9	Moch. Rafly Wisnu W.	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	26 x 2,5	65
10	Ivan	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27 x 2,5	67,5
11	Sindy	2	4	4	4	3	2	4	3	4	3	33 x 2,5	82,5
12	Yudha Adi Permana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40 x 2,5	100
13	Enrico Antonio Phie	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16 x 2,5	40
14	Egi	2	2	3	0	3	2	2	2	2	1	19 x 2,5	47,5
15	Syarifah	3	3	3	3	4	4	4	1	4	2	31 x 2,5	77,5
16	Nasruddin	4	4	3	3	3	1	3	4	3	3	31 x 2,5	77,5
17	Ricky Geraldy	4	2	3	1	3	0	3	3	4	4	27 x 2,5	67,5
18	Rivai	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36 x 2,5	90
19	Aurelia	3	3	3	2	4	4	3	4	1	1	28 x 2,5	70
20	Muh. Gibran El Rozan	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	33 x 2,5	82,5
21	Muh. Bahrnun Nur	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33 x 2,5	82,5
22	Kenneth	4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	35 x 2,5	87,5
23	Rachmawati Arya	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	34 x 2,5	85
24	Andri Maruli	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	33 x 2,5	82,5
25	Muh. Muflih	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	33 x 2,5	82,5
26	Musakkir	4	4	4	3	3	4	3	4	1	3	33 x 2,5	82,5
27	Nahwi Ramadhan	4	4	4	2	4	4	4	3	1	1	31 x 2,5	77,5
28	Amelia Ainun Wulandari	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	31 x 2,5	77,5
29	Muh. Faisal	2	2	4	4	4	2	3	3	3	0	27 x 2,5	67,5
30	Fadli	4	2	4	0	4	3	3	2	3	1	26 x 2,5	65
Total Number												2212,5	

Skor SUS dihitung dari jumlah keseluruhan Nilai Rata-Rata dari skor SUS yang telah dihitung adalah

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

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{skor rata-rata} \\ \sum x &= \text{jumlah skor SUS} \\ n &= \text{jumlah responden} \end{aligned}$$

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{2212.5}{30} = 73.75$$

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan mengenai Evaluasi Usability pada website IoTHome menggunakan System Usability Scale didapatkan hasil berdasarkan pengujian data yang sudah diolah didapatkan nilai rata-rata usability website IoTHome memperoleh skor 73,75 menunjukkan bahwa website IoTHome pada fitur pembelian produk dalam kategori GOOD.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sidik, S. Sn, M. Ds, U. Islam, K. Muhammad, and A. Al-Banjari, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile." [Online]. Available: <http://m.detik.com>
- [2] E. Kaban, K. Candra Brata, and A. Hendra Brata, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)," 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [3] F. Galuh Sembodo, G. Fadila Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- [4] R. H. Pawestri, H. Az-Zahra, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: SOCO, Althea dan Sephora) HEMOCS-Head Movement Control System View project Zero Order Basin View project," 2019. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/339133820>
- [5] I. Mahardhika, H. Kusumawardhana, N. Hendrakusma Wardani, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] M. I. Farouqi, I. Aknuranda, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] A. dwi purwati, "Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *Bina Darma Conference on Computer Science*, [Online]. Available: www.ppyanuris.com.com

-
- [8] P. Insap Santosa and dan Wing Wahyu Winarno, *Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja... Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale.*
- [9] I. Isnainrajab, S. Hadi Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale(SUS)," 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] E. Suwandi, H. Fitri Imansyah, H. Dasril,) Jurusan, and T. Elektro, "Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome." [Online]. Available: www.melon.co.id