

# ANALISIS *USABILITY* PADA *WEBSITE* AYOMULAI MENGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY* *SCALE*

Chelsea Nadia Kurniawan<sup>1</sup>, Baizul Zaman<sup>2\*</sup>, Syamsul Bahri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: <sup>1</sup> [chelseanadia\\_19@kharisma.ac.id](mailto:chelseanadia_19@kharisma.ac.id) <sup>2</sup> [baizul@kharisma.ac.id](mailto:baizul@kharisma.ac.id)  
<sup>3</sup> [syamsulbahri@kharisma.ac.id](mailto:syamsulbahri@kharisma.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *usability* website Ayomulai dengan menggunakan metode *SUS*. *Usability* adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Dalam penelitian ini melibatkan 20 responden yang terdiri dari pengusaha, karyawan, mahasiswa dan lainnya dengan 10 pertanyaan berdasarkan metode *SUS*. Hasil pengujian *usability* diperoleh nilai sebesar 61,6 dengan kategori dari *acceptability range* yaitu *marginal low*, *grade scale* yaitu *D*, dan *adjective ratings* yaitu *good*. Hal ini menunjukkan bahwa website Ayomulai masih perlu untuk dikembangkan agar bisa lebih optimal dari sebelumnya.

**Kata kunci:** Website, System Usability Scale, Usability, Ayomulai, Usability testing.

**Abstract:** This study aims to analyze the usability of the Ayomulai website using the *SUS* method. *Usability* is the level of quality of a system that is easy to learn, easy to use, and encourages users to use the system as a positive tool in completing tasks. This study involved 20 respondents, consisting of entrepreneurs, employees, students, and others, with 10 questions based on the *SUS* method. The usability test results obtained a value of 61.6 with a category of *acceptability range* that is marginally low, the *grade scale* is *D*, and *adjective ratings* are good. This shows that the Ayomulai website still needs to be developed so that it can be more optimal than before.

**Keywords:** Website, System Usability Scale, Usability, Ayomulai, Usability testing.

## 1. PENDAHULUAN

Website Ayomulai yakni suatu platform atau *crowdfunding* bahwa menyalurkan pengguna sebagai kreator yang memanfaatkan modal untuk ide bisnis atau pengembangan bisnisnya ataupun investor yang berkontribusi dalam kampanye orang lain. Aplikasi Ayomulai yang dapat diakses di website yaitu: (<https://ayomulai.id/>). Website bertujuan untuk menjadi platform utama di Indonesia sebagai tempat memamerkan karya-karya kreatif para kreator.

Dalam perkembangannya, website Ayomulai tentu saja perlu untuk dipastikan apakah telah berjalan dengan baik dan tidak mengalami kendala dari segi penggunaannya. Untuk itu, maka perlu dilakukan suatu evaluasi agar bisa mengetahui hal tersebut. Salah satu elemen yang akan dijadikan bahan evaluasi yaitu *Usability testing* melalui menggunakan metode *System Usability Scale* (*SUS*).

---

\* Corresponding author : Baizul Zaman (baizul@kharisma.ac.id)

Dalam implementasinya, metode *System Usability Scale* (SUS) menggunakan 10 pertanyaan. Pertanyaan ini yang nantinya akan diberikan kepada para pengguna untuk memberikan responden penilaian dengan macam tingkat mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Berdasarkan nilai ini nantinya diketahui tingkat *usability* dari *website* Ayomulai [1]. Dengan demikian maka tingkat kepuasan pengguna *website* Ayomulai dapat diketahui.

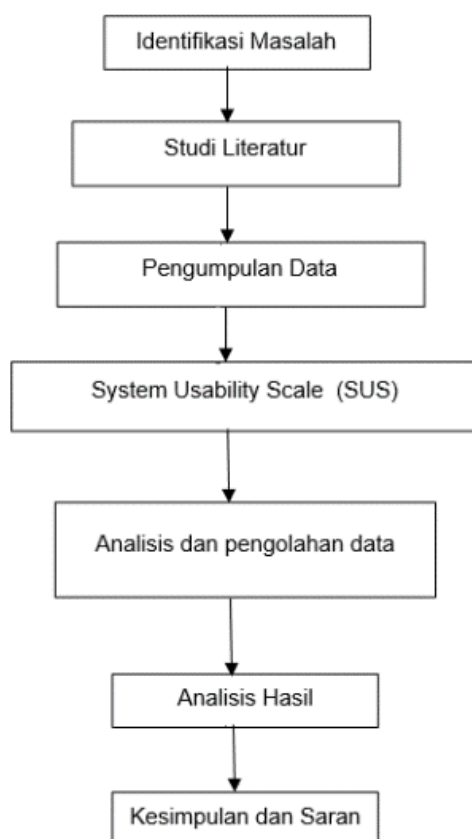
Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda, dkk [2] yaitu penelitian tentang penelitian ini dilaksanakan penilaian terhadap *website* RS Siloam Palembang untuk melaksanakan metode *usability testing* melalui *System Usability Scale*. Hasil awal penelitian ini diperoleh acuan dalam mengembangkan tingkat kualitas *website* yang telah dimanfaatkan pada RS Siloam Palembang makanya pelayanan mengenai masyarakat dan karyawan yang mendambakan kepada informasi akan dikembangkan. Melalui tingkatnya cukup tinggi kohesi pegawai dan masyarakat akan mencari informasi melalui *website*, dipercaya dapat diketahui bagaimana cara meningkatkan kualitas pelayanan pengguna websitenya baik dengan melaksanakan perbaikan, modifikasi ataupun peningkatan *website* menyesuaikan dengan keperluan konsumen *website* tersebut.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Azi, dkk [3] penelitian terhadap *website* Kampus ITTP ini analisis yang dilaksanakan dengan menetapkan 2 metode yaitu metode *heuristic* yang berpusat pada evaluasi ahli/*expert*. Pemilihan metode *heuristic* dan SUS di penelitian akan dilaksanakan lalu kemudian diintegrasikan sebab dalam fungsinya memiliki tujuan yang berbeda namun saling mencukupi, menurut metode *heuristic* tujuan evaluasi untuk didapat dari para ahli sementara pada metode SUS memiliki fokus evaluasi dari konsumen, nantinya integrasi ini dapat berguna karena telah mengetahui evaluasi dari kedua fokus yaitu ahli dan konsumen. Sehingga dapat ditemukan hasil evaluasi yang lebih membuktikan karena tidak hanya dari satu perspektif.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan dari penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Penelitian

Gambar 1 merupakan tahapan penelitian yang diawali dari identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, implementasi metode *System Usability Scale (SUS)*, analisis dan pengolahan data, hasil, dan kesimpulan dan saran.

### 2.2 Jenis Data & Sumber Data

Jenis data yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil kuesioner sehingga data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Kuesioner dilaksanakan pada kebutuhan pengguna yang mengecek *website* Ayomulai. Dari data tersebut, nantinya peneliti dapat menanggapi bahwa *website* Ayomulai tersebut telah terverifikasi [4].

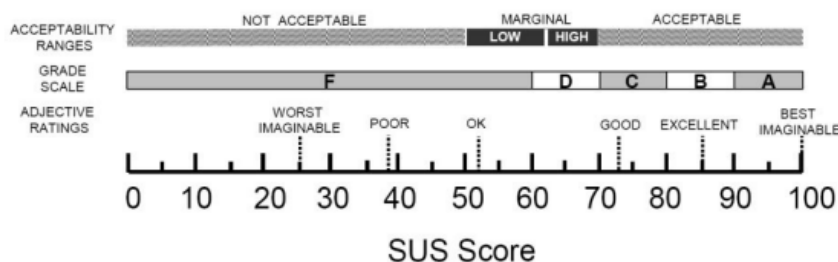
Sumber datanya, merupakan sumber data primer. Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti, bukan melalui perantara pihak ketiga. Data ini nantinya didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada para responden. Dimana kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan pertanyaan kepada responden [5].

### 2.3 Pengumpulan Data

Penelitian ini mencantumkan beberapa responden mulai dari pengusaha, karyawan, mahasiswa, dan yang lain semuanya pengguna baru, dengan memanfaatkan metode penilaiannya yaitu sebagai berikut :

- 1) Menganalisis tentang desain yang berkaitan dengan interaksi bentuk dalam memenuhi analisis dengan cara memahami fitur-fitur yang disediakan dan cara kerjanya *website* yang diamati. Kemudian akan merumuskan asumsi sumber permasalahan terkait *user interface* dan *usability* berdasarkan pernyataan yang diamati oleh pengguna. Hal ini dilakukan dengan melakukan kuesioner terkait apa yang dijalankan ketika menggunakan *website*. Dan juga mencari referensi penunjang yang berkaitan dengan penelitian terkait sampai dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Tujuannya adalah mendapatkan feedback dari pengguna melalui kuesioner kepada pengguna dilakukan untuk membuktikan tampilan *user interface* dari beberapa sumber informasi. Kemudian membuat kesimpulan tentang analisis terhadap hasil kuesioner yang sudah dilakukan [3].
- 2) Pengumpulan data bertujuan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Metode Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi [6]:
  - a) Observasi yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan secara langsung, mengamati proses, dan mengamati pengolahan data di dalam konteks permasalahan.
  - b) Kuesioner digunakan untuk mengukur beberapa macam variabel yang terdapat di dalam model penelitian dengan metode *system usability scale*. Kuesioner ini berbentuk skala.
  - c) *System Usability Scale* (SUS) bertujuan untuk mengevaluasi yang digunakan untuk melihat *usability* dari sebuah produk perangkat lunak, dan SUS terbukti menjadi alat yang sangat sederhana dan dapat diandalkan.

Dalam penelitian ini akan diuji dengan metode yang digunakan yakni metode *system usability scale* (SUS). SUS merupakan hasil *usability* yang menyertakan pengguna *end user* dalam proses pelaksanaannya. Pada jumlah responden yang berperan sangat penting untuk ditetapkan. *System usability scale* (SUS) dalam melakukan responden tidak memiliki filosofi yang sempurna atau tidak ada penetapan secara individual dari teori validitas. Syarat tersebut ditimbulkan responden dari *system usability scale* (SUS) ialah pengguna *end user* dari sebuah produk baik perangkat lunak maupun *website*. Dalam beberapa analisis menunjukkan bahwa *system usability scale* (SUS) menerapkan responden yang berbeda-beda bahkan sampai dengan beberapa responden yang lain [7].



Gambar 2. SUS Score [7]

Tabel 1. Keterangan SUS Score

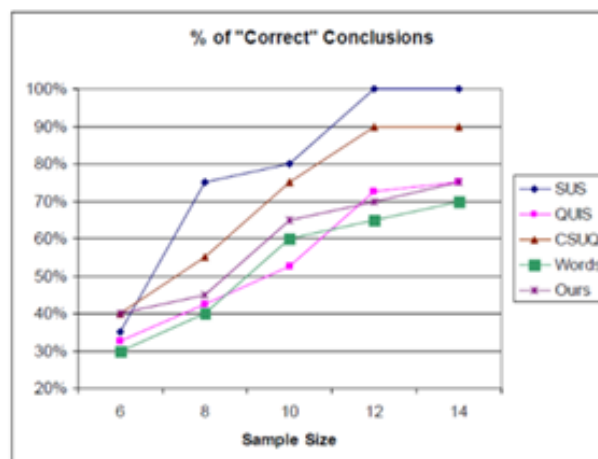
Acceptability Range	Grade Scale	Adjective Ratings
Not Acceptable: 0 – 50	A: 91 – 100	Best Imaginable: 85 – 100
Margina: 50 – 70	B: 81 – 89	Excellent: 74 – 85
Acceptable: 70 – 100	C: 71 – 80	Good: 53 – 74
	D: 61 – 70	Ok: 39 – 53
	F: 0 – 60	Poor: 25 – 39
		Worst Imaginable: 0 – 25.

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem pada komputer dari sudut pandang subjektif para pengguna. *Usability* diartikan sebagai atribut keunggulan yang dapat mengukur seberapa mudah interface pengguna digunakan [8]. Secara teknis, SUS memiliki 10 butir pertanyaan yang digabungkan dalam bentuk kuesioner, tetapi pada penelitian ini hanya digunakan kuesioner tersebut [9]. Metode pengumpulan data yang telah dilakukan menggunakan kuesioner melalui google form. Pernyataan kuesioner dapat dilihat Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan kuesioner

No	Pertanyaan
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 atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur – fitur 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

Penelitian [1] menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode SUS, ukuran sampel untuk responden yang dibutuhkan, ukurannya sampelnya kecil, sekitar 8 sampai 2 responden. Dengan ukuran sampel seperti itu jika menggunakan metode SUS, penilainnya sudah bisa diambil kesimpulan yang valid, berbeda jika menggunakan teknik lain, masih memerlukan jumlah sampel yang lebih banyak.. pada Gambar 19 menunjukkan bahwa kemungkinan apabila menggunakan metode SUS dapat mengetahui kesimpulan dan juga mencapai tingkat konsistensi yang cukup tinggi pada responden.

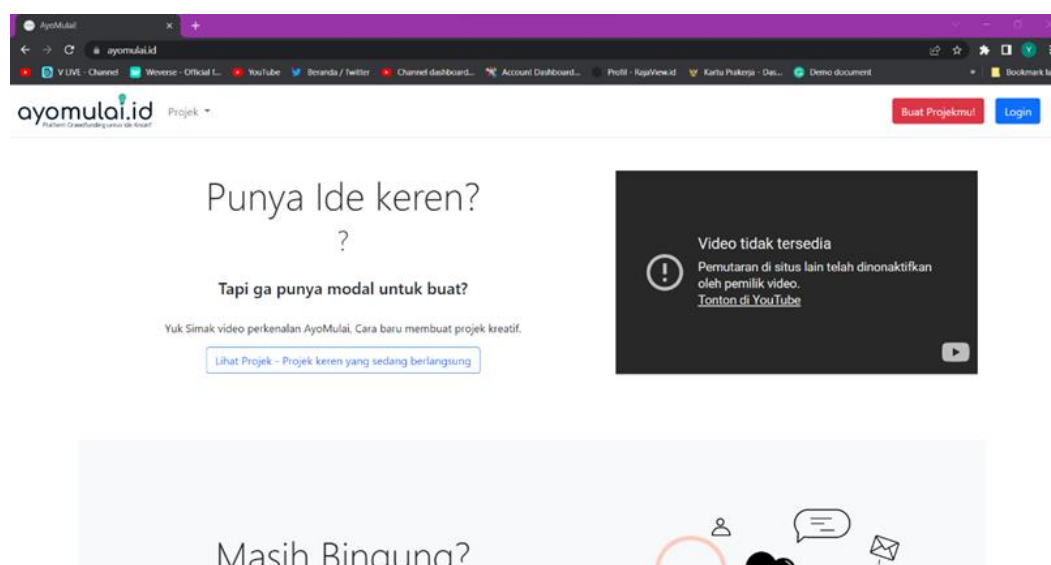


Gambar 3. Grafik Perbandingan Sample [1]

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

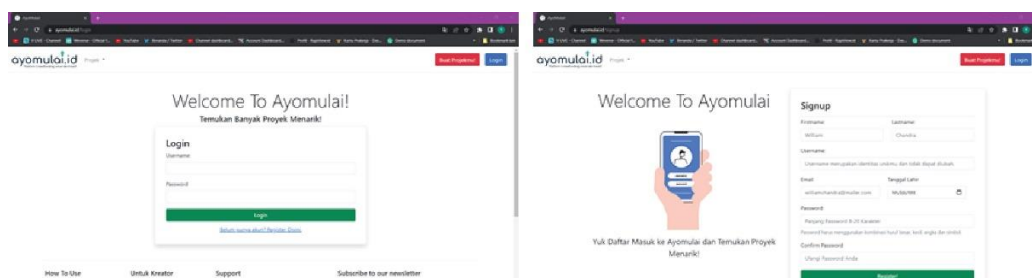
#### 3.1 Desain *User Interface Website*

Dalam menganalisis kebutuhan pengguna, dibuat skenario berdasarkan pengguna. Dalam tahap ini melakukan analisis data berdasarkan *usability testing* upaya dapat menganalisis kepuasan kebutuhan pengguna. Berikut ini tampilan *user interface website* Ayomulai.



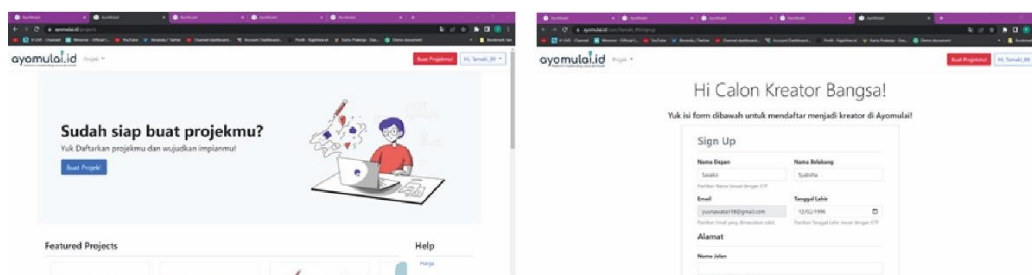
Gambar 4. Halaman Homepage

Dari Gambar 4, dapat dilihat merupakan tampilan awal halaman *homepage website*, yang terdiri beberapa fitur yang disediakan *button* akan digunakan oleh pengguna. Pengguna dapat memakai fitur yang disediakan dengan mudah untuk mengetahui apa yang dimaksud, dicari tahu, dan mengenai apakah itu kampanye masalah yang terkait seputar *website* pengguna dapat memberikan saran dan kritik agar bisa merencanakan kembali dapat membantu perbaharui *website* untuk kenyamanan pengguna lain.



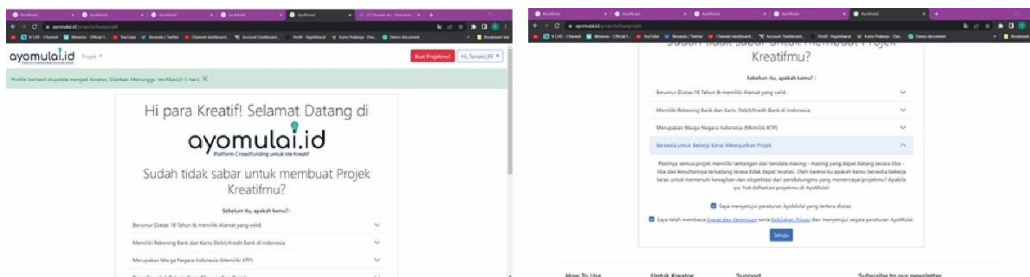
Gambar 4. Halaman *Login & Sign Up*

Pada Gambar 5 terdapat tampilan *login* untuk memasukkan akun pengguna yang telah dibuat sebelumnya dalam *website* Ayomulai, dan juga tampilan *sign up* pengguna dapat menggunakan fitur *login* melalui daftarkan apabila belum punya akun tersebut.



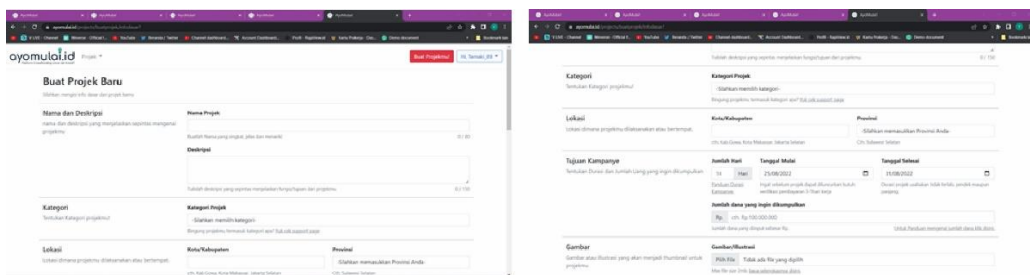
Gambar 5. Halaman *Home* Setelah *Login*

Pada Gambar 6, merupakan tampilan ketika pengguna telah masuk ke dalam *website* yang pada tahap sebelumnya harus mendaftarkan data akun yang pernah dibuatkan sebelumnya tersebut. Pengguna dapat memilih mau daftarkan proyek kampanye dan memasukkan proyek pada keranjang yang telah disediakan. Kemudian pengguna dapat membuktikan data kampanye untuk calon kreator pengguna lain tujuannya perkumpulan sebuah kampanye berisi dana modal yang ingin disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.



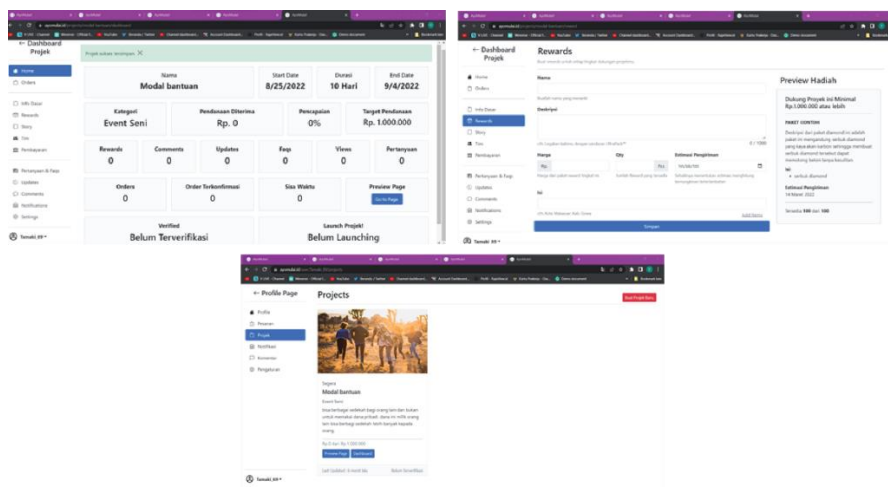
Gambar 6. Halaman Tampilan Ketentuan

Pada tampilan Gambar 7 merupakan tampilan setelah pengguna mendaftarkan data biodata proyek kampanye itu, terdapat mengisi data kreator pada *sign up* agar selanjutnya dapat menyetujui ketentuan-ketentuan yang berdasarkan kampanye tersebut. Upayakan pengguna dapat mengetahui ketentuan-ketentuan yang diberikan pada *website* Ayomulai.



Gambar 7. Halaman Tampilan Data Proyek

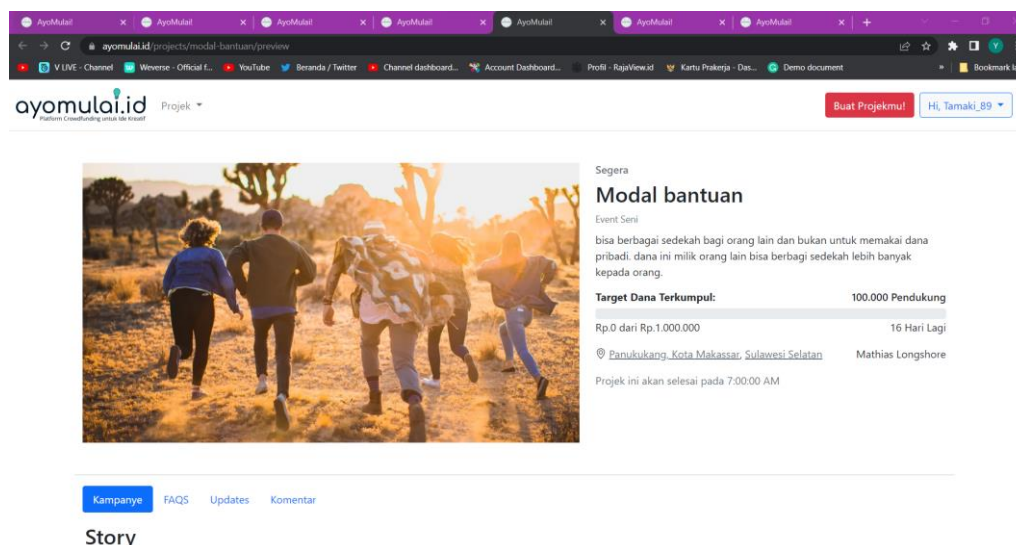
Pada Gambar 8, pengguna dapat mengisi data proyek bertujuan untuk membuat proyek kampanye. Setelah mengisinya tersebut, Halaman ini berupa sebuah data pribadi menentukan kampanye yang dibutuhkan dengan pengguna agar bisa menyesuaikan data proyek yang diinginkan secara tidak langsung. Pengguna dapat mengedit apabila ada yang kurang lengkap pada fitur di *website* Ayomulai.



Gambar 8. Halaman Setelah Membuat Proyek Kampanye



Pada Gambar 9 merupakan halaman setelah mendaftarkan data proyek kampanye, munculnya sebuah kampanye yang dapat diperlihatkan di atas tersebut membuktikan akan dibutuhkan pengguna lain agar modalnya akan dikumpulkan.



Gambar 9. Halaman Tampilan Proyek Terbukti

Pada Gambar 10, Halaman ini tampilan tersebut munculnya ketika pengguna melakukan proses membuat data proyeknya untuk mengklaim kumpulan dana yang dibutuhkan pengguna lain. Untuk mengetahui proyek kampanye dapat dilihat deskripsi yang telah ditulis apabila pengguna membutuhkan modal kampanye. Pengguna dapat mengetahui deskripsinya melalui *website* Ayomulai.

Dari atas beberapa gambar tahapan, pengujian telah dilakukan analisis untuk mengetahui bagaimana analisis *usability testing user interface* dengan pendekatan *system usability scale* upayakan harus dilakukan dengan perbaikan dengan cara evaluasinya. Metode SUS memudahkan analisis *user interface* yang telah diteliti oleh penulis melalui mengujinya untuk mengetahui bagaimana tingkat nilai *usability* telah dilakukan secara analisis. Secara tidak langsung menggunakan metodenya, *website* Ayomulai dapat diketahui *usability* dengan menguji beberapa gambarnya yang ada di atas tersebut.

### 3.2 Analisis Kepuasan Kebutuhan Pengguna (Kuesioner)

Hasil Analisis kepuasan kebutuhan pengguna terhadap pertanyaan berdasarkan kuesioner metode SUS terhadap tampilan *website* Ayomulai. Untuk validasi data harus diketahui oleh penulis untuk menganalisis *usability user interface* [10]. Maka menghitung hasil penelitian pertanyaan-pertanyaan terhadap responden yang dapat diterima secara validasi data yang tepat dan lancar. Pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuatkan sebelumnya sebagai berikut pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Jawaban Responden

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Skor dari jawaban akan dihitung untuk mendapatkan skor dari masing-masing responden. Setelah itu, skor dari masing-masing responden tersebut akan digunakan untuk menghitung skor rata-rata SUS yang nantinya akan menentukan apakah *usability* dapat diterima atau tidak. Pada tahap ini, masalah-masalah yang muncul pada desain/tampilan dilakukan analisis. Penulis melakukan pengecekan dengan melakukan kuesioner terhadap hasil desain/tampilan melalui *google form*. Terdapat Hasil nilai perhitungan SUS oleh responden menurut tampilan telah diberikan itu [11].

Berikut ini rumus perhitungan skor SUS:

$$\text{Nilai rata-rata} = \sum_{i=0}^n Xi/N \quad [11] \quad (1)$$

Keterangan : Xi: nilai score responden , N: Jumlah Responden

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2.5$$

Dari permasalahan tersebut, pertanyaan-pertanyaan yang diujikan oleh penulis terhadap responden untuk mengetahui perbedaan tampilan analisis *user interface website* Ayomulai melalui kuesioner metode SUS (*System Usability Scale*) agar tervalidasi datanya terhadap *user interface website* Ayomulai. Berdasarkan hasil penelitian terhadap *website* Ayomulai yang dilaksanakan oleh 20 responden, hingga alhasil dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini. Hitungan SUS yang dapat dihasilkan dengan metode kuesioner melalui perhitungan SUS yang diterapkan [11].

Tabel 4. Hasil Nilai Responden 1

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total	Skor (Total x 2.5)
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	2	3	3	3	4	2	4	4	4	1	30	75
3	2	1	2	1	3	3	2	1	2	1	18	45
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
5	3	2	3	1	3	2	2	3	2	0	21	52,5
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
7	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36	90
8	4	3	3	1	3	3	2	2	3	1	25	62,5
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
10	4	2	3	4	3	3	3	3	3	1	29	72,5
11	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	21	52,5
12	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	24	60
13	3	3	4	4	3	3	3	4	4	1	32	80
14	4	2	3	2	3	2	3	1	1	1	22	55
15	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	18	45
16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20	50
17	3	1	3	2	2	2	2	1	3	0	19	47,5
18	3	1	3	2	2	2	2	1	3	0	19	47,5
19	2	2	2	0	2	2	3	3	2	1	19	47,5
20	1	1	1	2	0	2	1	1	1	1	11	27,5
Total											493	1232,5
Hasil Rata-rata Skor SUS												61,6

Keterangan : X1, X2,..... = Jumlah Jawaban Responden

Contohnya :

1. Hasil Rata - Rata Skor SUS = ( ( Skor R1 + Skor R2 + Skor R3 + Skor R4 + Skor R5 + Skor R6 + Skor R7 + Skor R8 + Skor R9 + Skor R10 ) / N

$$\begin{aligned} &= (( 100 + 75 + 45 + 72,5 + 52,5 + 50 + 90 + 62,5 \\ &\quad + 100 + 72,5 + 52,5 + 60 + 80 + 55 + 45 + 50 \\ &\quad + 47,5 + 47,5 + 47,5 + 27,5 )) / 20 \\ &= 1232,5 / 20 = 61,6 \end{aligned}$$

Berdasarkan aturan cara perhitungan Skor SUS hasil evaluasi responden terhadap *website* Ayomulai yang berpusat pada tampilan *Homepage*, maka dari itu mendapatkan nilai rata-rata dari evaluasi sebesar 1232,5 yang telah diketahui dari hasil tersebut telah dilaksanakan analisis kepuasan kebutuhan pengguna [12]. Menurutnya, hasil evaluasi dari 20 responden dihasilkan total nilai Skor SUS sebesar 1232,5 dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 61,6. Berdasarkan skor SUS pada Gambar 2, maka desain ini masuk ke bagian kategori dari *acceptability range* yaitu *marginal low*, *grade scale* yaitu D, dan *adjective ratings* yaitu *good*. Setelah mengetahui hasil akhir dari penilaian responden tersebut, Berikut ini merupakan membuktikan hasil evaluasi dengan menetapkan satu cara yang dapat digunakan. Penetapan hasil pengujian kuesioner dengan menggunakan metode SUS tersebut [8]

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,6 dengan kategori dari *acceptability range* yaitu *marginal low*, *grade scale* yaitu D, dan *adjective ratings* yaitu *good*. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability website* Ayomulai masih perlu dievaluasi dan dikembangkan agar dapat lebih optimal penggunaannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Brooke, "SUS: A Retrospective," 2013.
- [2] N. Huda, "IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE RS SILOAM PALEMBANG," 2019. [Online]. Available: [www.siloamhospitals.com](http://www.siloamhospitals.com)
- [3] M. Fakhruddin Azi, C. Wiguna, and K. Nisa Meiah, "Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS)," vol. 6, no. 2, pp. 1080–1089, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3802.
- [4] M. S. Hartawan, "ANALISIS USER EXPERIENCE UNTUK USER INTERFACE PADA WEBSITE FORTIS.ID," 2019.
- [5] A. Karamina, A. & Lidwina, and M. Sadasri, "Relasi Antara Filantropi Melalui Crowdfunding dengan Nilai Selebritas."
- [6] A. Setiawan and D. Pasha, "SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECES (STUDI KASUS: BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA PROVINSI LAMPUNG)," 2020. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- [7] N. Oktaviani, "Measuring User Perspectives on Website Conference Using System Usability Scale Pengukuran Perspektif Pengguna Terhadap Website Conference"

- Menggunakan System Usability Scale,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 2, no. 2, 2020, [Online]. Available: <http://journal-isi.org/index.php/isi>
- [8] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s,” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 3, p. 152, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [9] D. Setiawan and N. Rafianto, “Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale,” *Teknologi*, vol. 10, no. 1, pp. 23–31, Jan. 2015, doi: 10.26594/teknologi.v10i1.2010.
- [10] I. Salamah, “EVALUASI USABILITY WEBSITE POLSRI DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE,” 2019. [Online]. Available: [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id).
- [11] Z. Miftah and I. P. Sari, “ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN METODE SUS,” *Research and Development Journal of Education*, vol. 1, no. 1, p. 40, Oct. 2020, doi: 10.30998/rdje.v1i1.7076.
- [12] N. Huda, “IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE RS SILOAM PALEMBANG,” 2019. [Online]. Available: [www.siloamhospitals.com](http://www.siloamhospitals.com)